



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

“JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA”

AUTORIA MATILDE GUERRERO RODRÍGUEZ
TEMÁTICA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
ETAPA ESO

Resumen

Mostramos una de las formas con las que conseguimos que los alumnos estuvieran motivados y aprendieran los contenidos del currículo. La forma que elegimos para motivarlos fue con juegos. Sabíamos que los alumnos siempre o casi siempre están dispuestos a jugar ya que siempre lo han hecho en Primaria, en la calle con sus amigos, en casa con su familia y les gusta. Creamos juegos que le fueran en cierto modo familiares o que le recordará juegos de infancia como son la oca o el parchís. También queríamos comunicarles la Lengua y la Literatura como juego y creación, por eso los alumnos inventaron los iconos y sus significados.

Palabras clave

Juego del lago
Juego del campo
Objetivo
Casillas
Participantes
Iconos
Grupo
Preguntas

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos se crearon porque teníamos varios cursos de Educación Secundaria Obligatoria que los viernes a última hora de clase no tenían ninguna ganas de trabajar ni de aprender.

Hicimos varios juegos (juegos de cartas, mercadillo de palabras, buscando la pista...), aquí solo vamos a explicar dos juegos que dibujamos y pintamos en una tabla de madera de pino de 35cm x 30cm. Después de crear los juegos los fotocopiámos en papel y le dimos a cada grupo su juego. En



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

este artículo sólo recogemos las preguntas que hicimos para segundo de Educación Secundaria Obligatoria pero hicimos preguntas por bloques de contenidos y para distintos cursos.

2. JUEGO DEL LAGO

2.1. Objetivo del juego: afianzar los contenidos estudiados anteriormente en Lengua Castellana y Literatura.

2.2. Número de participantes: toda la clase. Grupos de cuatro o cinco alumnos.

2.3. Material: *juego del lago*, una ficha por grupo, dado y un reloj de arena.

2.4. ¿Cómo se juega?: se colocan las fichas de los participantes en la casilla de salida. Un jugador de cada grupo lanza un dado; comienza el grupo que obtenga mayor puntuación. Se establece un turno, y cada grupo, cuando le corresponda, tira el dado y avanza tantas casillas como puntos tenga.

En el juego hay dos tipos de casillas:

- **Casillas - pregunta:** en las que el jugador debe resolver la cuestión que se plantea. Si no la resuelve correctamente, se quedará el siguiente turno sin jugar.

La solución a las preguntas se encuentra en la ficha.

- **Casillas - icono:** el jugador debe realizar un movimiento determinado en el tablero, según las indicaciones que se dan más abajo para cada icono. Gana el jugador que llegue el primero a la casilla número 32.

Tanto para entrar en el castillo como para llegar a la meta, es necesario caer en la casilla correspondiente.

Significado de los iconos

Cesta: ya sientes hambre y descubres que has olvidado la comida. Vuelve a por ella y empieza de nuevo.

Cárcel: te ha atrapado el guardián del bosque. No te soltará hasta que caiga otro en tu lugar. Si eres el último debes esperar dos turnos.

Bosque: ¡anda, un bosque! ¿Te has perdido? Mientras encuentras el camino pierdes un turno.

Herradura y dados: ¡Suerte! Puedes volver a tirar.

Agua: te has caído al agua; ¡qué fresquita! Te cuesta trabajo salir del agua, y te quedarás dos turnos sin jugar mientras lo consigues.

Castillo: coge ánimo y pasa a la casilla 22.

Tortuga: a la tortuga se le ha caído la letra h por el camino. Regresa hasta la casilla 22 para recuperarla.

Bruja: la bruja te ha quitado la memoria, debes volver al castillo para recuperarla.

3. JUEGO DEL CAMPO

3.1. Objetivo del juego: afianzar contenidos estudiados anteriormente en clase.

3.2. Número de participantes: grupos de cuatro o cinco alumnos (participa toda la clase).

3.3. Material: *juego del campo*, una ficha por grupo, dado y un reloj de arena.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

3.4. ¿Cómo se juega?: se colocan todos los grupos en la casilla salida y tiran el dado por turnos, avanzando tantas casillas como puntos indica el dado. No se puede retroceder ni avanzar en diagonal, y hay que rodear el árbol, la charca, las rocas y la valla. Si caen en una casilla estrella o en una casilla luna, vuelven a tirar, si caen en una casilla con un rayo, al turno siguiente avanzas en la dirección que indica el rayo. En las casillas vacías deben responder a las preguntas que le formula el profesor para poder avanzar tres casillas más. Si falla el jugador o portavoz del grupo la respuesta, se quedará el siguiente turno sin jugar. Si sacan un 1 con el dado, no avanzan, sino que mueven una casilla la ficha del jugador que elijan.

El grupo ganador será el caiga primero con el número exacto en la casilla última.

4. PREGUNTAS PARA EL JUEGO DEL LAGO Y DEL CAMPO

Elaboramos las siguientes preguntas, entre otras, para de segundo de Educación Secundaria Obligatoria:

1. ¿Qué función del lenguaje transmite información?
2. ¿Cómo eran los primeros textos literarios? ¿Cómo se transmitían?
3. Define el término "Literatura".
4. ¿Qué lenguas se hablan en la península actualmente?
5. Di ejemplos de lenguas romances.
6. EL castellano, el gallego y el catalán comparten palabras y expresiones porque:
 - a) El castellano y el catalán se parecen mucho.
 - b) El castellano y el catalán proceden de la misma lengua.
 - c) De otra forma no se entenderían los habitantes peninsulares.
7. ¿Qué significa anónimo, topónimo y antropónimo?
8. Pon ejemplos con los siguientes monosílabos: de / dé, tú / tu, mas/más.
9. ¿Cuándo llevan tilde las palabras agudas, llanas, esdrújulas y sobreesdrújulas?
10. ¿Por qué España es un estado plurilingüe?
11. ¿Qué tipos de textos existen?
12. ¿A qué forma textual corresponde la siguiente adivinanza?:

Bajo la tierra he nacido,
sin camisa me han dejado,
y todo aquel me ha herido,
por alegre que haya sido,
cuando me ha herido ha llorado.
13. ¿A qué género literario pertenecen los mitos, las leyendas, las narraciones épicas, los cuentos y las novelas?
14. ¿En qué persona (s) puede un narrador (en el género narrativo) relatar los hechos?
15. ¿A qué género literario pertenecen las obras que hablan de emociones, sentimientos o estados de ánimo?
16. ¿Qué temas tratan las obras líricas?
17. Explica las diferencias entre la lírica tradicional y la lírica culta.
18. Define el género dramático.
19. Enumera los subgéneros dramáticos.
20. ¿A qué diccionario consultarías para conocer el origen de la palabra "cuento"?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

21. Enumera algunas características de las hablas andaluzas.
22. Di cinco sustantivos del campo semántico de la naturaleza.
23. ¿Qué tipos de narradores existen en los textos narrativos?
24. Explica las características del estilo coloquial.
25. Explica las características de la lengua oral.
26. Las palabras *pivot*, *alero*, *base*, y *corner* a qué jerga pertenecen.
27. Di un sinónimo de las palabras siguientes: oscuro, herido y bello.
28. Todas las formas de los verbos *haber*, *hablar*, *hacer*, *habitar* y *hallar* se escriben con...
29. ¿Cómo se puede localizar un libro en la biblioteca?
30. Define "cuento".
31. El cuento es un subgénero de la...
32. Explica la diferencia entre cuento folclórico o popular y cuento literario.
33. ¿De qué forma podemos distinguir una oración?
34. ¿Por qué constituyentes esta formada la oración?
35. ¿De qué tipo son los sintagmas cuyos núcleos aparecen subrayados?:
El gato de mi hija. Lejos de mí.
Juega muy bien.
36. El sujeto y el predicado de una oración debe concordar en...
37. Di el antónimo de: tranquilo, sabroso, seco y detrás.
38. Los verbos acabados en *-bir* y *-buir*: recibir, contribuir se escriben con *b*, excepto...
39. Enumera los pasos que debo seguir para el estudio de una unidad.
40. ¿Cómo se llama el estilo que reproduce las palabras o pensamientos de un personaje de una forma exacta y no actúa como narrador?
41. ¿Qué es el estilo indirecto?
42. Pon ejemplos de sustantivos.
43. ¿Qué son los sustantivos propios y comunes?
44. ¿Qué es un sintagma nominal?
45. ¿Los artículos a quién acompañan?
46. Pon ejemplos de palabras homónimas.
47. Localiza el homónimo de los siguientes términos: varón, beta, bovina, barón, bello.
48. Escribe tres palabras de las familias léxicas de *vegetal* y de *viejo*.
49. Los adjetivos terminados en *-ava*, *-avo*, *-ave*, *-eva*, *-eve*, *-evo*, *-ivo* con qué se escriben.
50. ¿Qué son los poemas épicos ?
51. Explica la diferencia entre sustantivos y pronombres.
52. ¿Qué tipo de pronombres son: algunos niños, tres perros?
53. ¿A quién sustituyen los pronombres?
54. ¿Qué tipo de adjetivo determinativo es: esta gente?
55. Explica los posibles significados que pueden tener estas palabras: banco, muñeca, bonito. ¿Cómo se llaman estas palabras?
56. ¿Sirve el punto y coma para separar los elementos de una enumeración?
57. ¿Sirve el punto y coma para separar oraciones cuyo significado esta relacionado?
58. ¿Por qué procedimientos se puede llevar a cabo la caracterización de un personaje?
59. ¿Las exageraciones, metáforas y comparaciones se emplean para hacer una caricatura? Pon ejemplos de una exageración.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

60. ¿Qué clase de palabra es la que designa acciones y estados e indica, a la vez, tiempo?
61. El sintagma verbal tiene como núcleo _____.
62. ¿Qué connotaciones poseen las palabras subrayadas?:
- Es un lince.
 - Es un buitre Juan.
 - Es un hacha en matemáticas.
63. Di palabras que empiecen por geo, gest, legis.
62. Di el tiempo, persona, número de: miraba y miraré.
63. Enumera algunas características de la novela.
64. ¿Cómo son los personajes de las primeras novelas y de las modernas?
65. Di el infinitivo, gerundio y participio de: amó.
66. ¿Qué formas hay no personales?
67. Forma la voz pasiva de “amaba”.
68. *Bendecir, maldecir, imprimir* tiene dos participios cada uno ¿Cuáles son?
69. ¿Por qué el siguiente texto pertenece a la lírica?
- Bajo el naranjo lava
pañales de algodón.
Tiene verdes los ojos
y violeta la voz.
- [...] F. García Lorca: *Paisaje sin canciones*
70. ¿Qué procedimientos rítmicos hay en estos versos?:
- Cielo azul.
Campo amarillo.
Monte azul.
Campo amarillo.
Por la llanura tostada
va caminando un olivo.
un solo
olivo.
- F. García Lorca: *Paisaje sin canciones*
71. ¿Cómo se llama la rima en la que coinciden vocales y consonantes?
72. Di si es un complemento directo o indirecto el siguiente sintagma nominal: María compró unas flores.
73. ¿Se usa los dos puntos o los puntos suspensivos para dejar una oración inacabada?
74. ¿Qué se utiliza (los dos puntos, puntos suspensivos, punto y coma) para dejar inconclusa una enumeración y para expresar temor, duda o suspense?
75. Después de los dos puntos se escribe en minúscula, excepto en qué casos no.
76. Define las siguientes palabras: patín y libreta.
77. Señala qué rasgos caracterizan a los siguientes objetos: tenedor y mesa.
78. Define las siguientes palabras por sinónimos: difícil, inteligente.
79. Indica el número de sílabas de estos dos versos:
- ¡Ay, amor,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

bajo el naranjo en flor!

F. García Lorca: fragmento de *La Lola*

80. ¿En la lírica tradicional predominan las composiciones largas o breves?
81. ¿El núcleo del sintagma adjetival es un sustantivo, adjetivo o un verbo?
82. Di si las siguientes palabras se escriben con s o x según corresponda:
E_clamar, e_pectador, e_hausto, e_celente, e_portación, e_currir.
83. Busca en las siguientes frases las posibles metonimias:
 - Abróchate el cuello.
 - Me preparé un plato muy rico.
 - El bajo desafinó en el concierto.
84. Explica cómo es un gato.
85. ¿Son procedimientos rítmicos la repetición de sonidos, de palabras y de estructuras?
86. ¿La prosa poética o prosa lírica incorpora efectos _____ y numerosos _____ del lenguaje figurado.
87. Enumera algunos adverbios.
88. ¿EL sintagma adverbial tiene como núcleo un _____?
89. Localiza las locuciones adverbiales en las siguientes oraciones:
 - Me gusta a rabiar.
 - Regresó a las tantas.
 - Fue un amor a primera vista.
90. Pon ejemplos de adverbios de lugar y de tiempo.
91. Indica qué circunstancias expresan los siguientes adverbios:
 - Ayer trabajé mucho.
 - Se fue de aquí.
 - Los recuerdo con cariño.
92. Explica los usos metafóricos de las siguientes expresiones:
 - ¡Este hombre es un armario!
 - Tengo una crema para las patas de gallo.
 - ¿Cuántos puertos tiene tu ordenador?
93. ¿Dónde aparecen en una oración los signos de interrogación y de exclamación?
94. Indica qué fuentes audiovisuales consultarías si tuvieras que preparar un trabajo sobre grupos actuales de música.
95. Piensa cinco preguntas que le harías a tu actriz o actor preferido si tú fueras un entrevistador.
96. ¿Qué diferencias encuentras entre una representación teatral, una película de cine y una serie de televisión?
97. ¿Qué es un monólogo?
98. Explica lo que son los “apartes” y acotaciones” en teatro.
99. Los actos equivalen a los _____ de la novela.
100. ¿Tradicionalmente las obras de teatro de cuantos actos constaban?
101. El decorado y todo lo relacionado con la creación del espacio escénico (vestuario, iluminación, sonidos, música) conforman la_____.
102. Di si las siguientes oraciones son o no impersonales:
 - Hoy nevará en Sierra Nevada.
 - Hace mucho calor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

¿Por qué son impersonales?

103. Escribe o di dos oraciones con verbos de fenómenos meteorológicos.

104. ¿Para qué sirven la raya o guión?

105. ¿Para qué utilizarías comillas? Pon ejemplos.

106º. Di si pondrías paréntesis, guión y comillas en la siguiente oración: Pienso, luego existo, dijo Descartes.

107º. ¿Para presentar un trabajo qué debo de tener en cuenta?

108. ¿Qué son los argumentos? Argumenta por qué te gusta o no estudiar.

109. ¿A qué género pertenece la tragedia?

110. Define tragedia.

111. Clasifica las siguientes oraciones según la actitud del hablante:

- No come.
- Ojala venga mi madre.
- ¡Vete!

112. Sustituye el verbo “haber” en las siguientes oraciones por otros verbos más acordes con el contexto de entre los siguientes: perpetrarse, celebrarse, emanar:

- Haber un crimen.
- Haber olores.
- Haber una fiesta.

113. Completa con c o cc según convenga a estas palabras:

Inye___ión, perfe___ión, constr.___ión, rela___ión.

114. Imagínate que tienes que escribir un cuento en el que el protagonista es un niño que esta siempre solo y vestido de blanco. ¿Cómo podrías generar ideas antes de ponerte a escribir?

115. ¿Qué cuestiones o normas hay que tener en cuenta al participar en un debate?

116. ¿Qué es una conclusión?

117. ¿La comedia es un subgénero teatral, narrativo o lírico?

118. ¿Qué formas textuales son propias del teatro?

119. Convierte en interrogativas indirectas las siguientes interrogativas directas:

- ¿Qué hora es?
- ¿Quién viene?

120. Pon un ejemplo de expresión interrogativa cuya finalidad sea confirmar algo ya sabido, ejemplo: creo que ya es la hora ¿no es cierto?

121. Transforma las siguientes oraciones en exclamativas. Utiliza los sintagmas subrayados como elementos destacados:

- Tengo un perro maravilloso.
- Antonio y María tienen juguetes fantásticos.

122. Inventa una oración dubitativa y desiderativa.

123. Define la palabra didáctico.

124. ¿Se puede mezclar la exposición y la argumentación en una carta al director, en los artículos de crítica, en un trabajo científico?

125. ¿Crees que las fábulas pertenecen al género didáctico? ¿Por qué?

126. Pon ejemplos de frases sin verbo.

127. ¿Qué quiere decir que un texto o una frase tiene coherencia?

128. Corrige los fallos de cohesión que da lugar a errores de coherencia en las siguientes frases:

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Me encontré a María. Aquella estaba en Sevilla.
- Quiero comer aunque Quiero ir a comprar.

129. Di el significado de las siguientes palabras que se distinguen solo por el empleo de “ll” y “y”. Ejemplo: halla / haya, valla / vaya, pollo / poyo, callado / cayado.

130. Las siguientes palabras con que se escriben con “y” o “ll”: _evar, pro_ecto, ro_o, ca_ar.

131. Imagínate que has escrito un texto (una descripción, narración...) qué debes hacer como último paso.

A continuación le presentamos el *juego del lago* y el *juego del campo*:





5. CONCLUSIÓN

Estos juegos que pueden parecer pocos serios, sobre todo para los profesores de Secundaria que no estamos acostumbrados a enseñar jugando, fueron un éxito porque todos los alumnos colaboraron en hacerlos y estaban entusiasmados en jugar y en aprender las preguntas (le dimos a cada grupo las preguntas para que ellos mismos buscarán las respuestas) para jugar con sus compañeros. Conseguimos que se motivarán en unas horas de clase que normalmente no tenían ningunas ganas de trabajar y que aprendieran Lengua Castellana y Literatura. Seguimos haciendo distintos juegos para crear, enseñar y aprender.

Autoría

-
- Nombre y Apellidos: Matilde Guerrero Rodríguez
 - Centro, localidad, provincia
 - E-MAIL: rodmati@hotmail.com