



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS MODERNAS**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CLASE DEL ALEMÁN
COMO LENGUA EXTRANJERA**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN LENGUA Y
LITERATURAS MODERNAS (LETRAS ALEMANAS)**

PRESENTA:

MARÍA ENRIQUETA ARAUZ GALLEGOS

ASESORA:

Dra. UTE ILSE SEYDEL BUTENSCHÖN



MÉXICO, D.F. 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Dios por ser lo que fue, es y será.

A papá y mamá por cuidarme, quererme y apoyarme siempre sin condición.

A mis hermanos, Manolo, Andy y Yayo, por ser mis compañeros y amigos.

A mi esposo Jona por cambiarme la vida y formar conmigo el mejor equipo.

A mi abue Blanca, mi tía Claudia y mi tía Chabelita por ser las estrellas que iluminan mi camino.

A mi asesora la Dra. Ute Seydel por darme sus conocimientos, apoyo, paciencia y comprensión durante todos mis estudios y a lo largo de este proyecto.

A Tyson por acompañarme, hasta hoy, en cada noche de desvelo.

A Amadeus y Pamina por dibujar una sonrisa en mi rostro.

A Cuco, Tomy, Burbuja, Bunny Boo, Simi, y Nicolás por alegrarme cada día.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
I. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ANTROPOLÓGICA	9
II. EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL SALÓN DE CLASES	13
i) El juego desde el punto de vista psicopedagógico.	13
ii) Los diferentes tipos de alumnos	16
iii) La tipología del juego	19
III. INTRODUCIENDO EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN EL SALÓN DE CLASES	22
IV. COMENTARIO SOBRE ALGUNOS MATERIALES LÚDICOS IMPRESOS.	31
V. FICHAS LÚDICAS, PREPARACIÓN Y PRESENTACIÓN DE JUEGOS DEPENDIENDO DEL NIVEL Y HABILIDAD	42
VI. CONCLUSIONES	112
APÉNDICE.....	113
BIBLIOGRAFÍA	120

INTRODUCCIÓN

Al pensar en la palabra “juego”, pueden surgir en nuestra mente varias acepciones. Si buscamos en un diccionario, veremos que es una actividad para uno o más participantes con el fin de divertirse, generalmente siguiendo una serie de reglas.¹

Pero el juego es más que eso, siempre ha ido de la mano de la evolución humana, pues desde su comienzo el hombre ha tenido que recurrir a él para desarrollarse en el mundo que lo rodea. Así, en las civilizaciones antiguas podemos observar, junto con otros descubrimientos, juguetes para niños parecidos a los utensilios utilizados por los adultos que les servían de apoyo en su entrenamiento en la caza, pesca u otras actividades. Filósofos, psicólogos, y antropólogos como Johan Huizinga o Roger Caillois han hablado de él y de su importancia para la humanidad a través del tiempo. Hasta pintores como Johann Sperl, Anton Dieffenbach y Francisco de Goya han plasmado en diversas obras pictóricas la trascendencia de las actividades lúdicas en el infante.² Esta importancia del juego para el ser humano en su desarrollo puede ser comprobada de la misma forma para el salón de clases de lengua extranjera, ya que al igual que las actividades lúdicas en la vida cotidiana ayudan a los infantes a fortalecer su desarrollo dentro de la sociedad; el presente trabajo de titulación propone mostrar que también pueden apoyar al estudiante adulto en su aprendizaje de una lengua extranjera.

Dentro de las lenguas extranjeras que se imparten en México, el alemán tiene gran relevancia, gracias a las empresas germanas situadas en nuestro país y al impacto cultural,

¹ *Diccionario Enciclopédico*. Ediciones Grijalbo, Barcelona, España

² Véase apéndice, láminas de la 5 a la 7.

técnico y científico que Alemania tiene en el mundo. Dentro del Instituto Politécnico Nacional, institución educativa para la cual laboro desde hace seis años, el idioma alemán tiene alta demanda por parte de los estudiantes, ya que para numerosas ingenierías y carreras de otras áreas del saber se ofrecen atractivas becas de intercambio académico o de estudios de posgrado en Alemania. Esto alienta al alumno a comenzar el aprendizaje de una lengua que difiere, en cuanto a la morfosintaxis y al léxico, totalmente de la suya, enfrentándolo por eso desde el principio a una serie de obstáculos que tendrá que afrontar con paciencia y disciplina, si desea algún día sumergirse con éxito en un contexto comunicativo en un país germano parlante.

Durante toda mi vida he disfrutado jugar y cantar siempre que se presenta la ocasión. Es por esta razón que al empezar el aprendizaje del alemán dentro de mis estudios universitarios, decidí adaptar juegos que aprendí cuando era niña para apoyarme en mi aprendizaje de esta lengua extranjera. Así mismo utilicé melodías populares infantiles para memorizar vocabulario o preposiciones que rigen distintos casos (acusativo o dativo), pues era mucho más sencillo aprender la canción, por ejemplo *Martinillo*, adaptando las preposiciones como letra de la melodía, que tratar de aprenderlas de memoria, reteniéndolas así hasta el día de hoy sin problemas en mi mente.

Esta técnica que me ayudó tanto en mi época de estudiante es ahora la que trato de enseñar a mis propios alumnos para amenizarles su camino en el aprendizaje del alemán.

Después de trabajar durante los últimos seis años para el Instituto Politécnico Nacional como profesora, pude corroborar la problemática a la que se enfrentan los alumnos día a día y la importancia que los juegos pueden tener como herramienta de enseñanza del alemán como Lengua Extranjera, al proponer su introducción en las clases para dejar de lado la monótona

pero vital enseñanza de la gramática, y experimentar las diversas reacciones positivas de los alumnos al dejarse llevar por dichas actividades, teniendo como resultado un avance en el aprendizaje y una mejora en su aprovechamiento académico. A su vez he percibido la necesidad que los estudiantes tienen de una fuerte motivación para asimilar y retener toda la información recibida, que los llevará a su objetivo de poder comunicarse en alemán, sin convertirse en el proceso de aprendizaje en víctimas de la apatía o el desencanto. Esta experiencia empírica fue la que me impulsó a elegir el tema de las actividades lúdicas para mi trabajo de titulación.

Al estar realizando la investigación acerca de este tópico, me fue recomendada la tesina de Ingrid Ramírez David *El juego de sociedad como herramienta de enseñanza/aprendizaje: propuesta de análisis y aplicaciones pedagógicas en la clase de francés como lengua extranjera*, actualmente profesora de la Facultad de Filosofía y Letras, quien realizó una descripción de diversos juegos de mesa para la enseñanza del francés. En ese momento me di cuenta de que en México no se ofrecen materiales tan amplios y diversos para el alemán como para otros idiomas, como el inglés o francés, para los que es muy sencillo encontrar material de diversa índole que enriquecen las clases.

Con respecto al idioma alemán se encuentran algunos libros en dicha lengua, enfocados exclusivamente a actividades lúdicas, como el volumen complementario que ofrece el *Themen Aktuell* u otros que se mencionarán más adelante, sin embargo los juegos presentados eran a veces muy complicados o por lo contrario muy superficiales o aburridos para el alumno, creando un ambiente tenso en el salón, en vez de relajar a los estudiantes para facilitar el aprendizaje.

Todo esto me motivó a realizar un compendio que contuviera gran parte de los juegos que elaboré y adapté durante varios años para compartirlo con todos los colegas interesados.

Por lo tanto el objetivo de la presente tesina es presentar y explicar esta recopilación de veinte actividades lúdicas, organizadas de forma sistematizada por nivel y habilidad para que otros profesores puedan introducirlos en sus propias clases o modificarlos para otros fines didácticos dirigidos a aprendientes mexicanos de la lengua germana. Por otra parte, el propósito es destacar la importancia del juego como una vía de enseñanza, que en conjunto con otras estrategias y métodos didácticos produce mejores resultados en el aprendizaje y aprovechamiento de los estudiantes.

Para lograr dichos objetivos, en el primer capítulo de este trabajo titulado “El juego como actividad antropológica”, describiré a grandes rasgos la importancia del juego para el ser humano. En el segundo capítulo, “El juego desde el punto de vista psicopedagógico”, se abordan todos los procesos químicos que ocurren en el cerebro humano cuando se juega, desencadenando el sentimiento de bienestar y satisfacción en los jugadores. A su vez se presentarán los diferentes tipos de alumnos y sus características psicológicas, lo que ayudará a comprender el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos.

En el tercero se describirá la importancia del juego como herramienta de enseñanza, con la finalidad de hacer a un lado los prejuicios que existen respecto a su utilización en la clase, pues para muchos es una actividad para niños. De igual forma, se propondrán soluciones a posibles dudas que puedan surgir al momento de realizar alguna actividad lúdica.

En el cuarto capítulo haré un pequeño comentario sobre algunos materiales lúdicos impresos disponibles en nuestro país, ventajas que encontré y defectos que percibí al introducirlos en las clases.

En el quinto capítulo, se presenta el compendio completo de los veinte juegos seleccionados para este trabajo, divididos por nivel y habilidad; su proceso de elaboración, objetivos lingüísticos, tipo, las reglas del juego y distintas variantes que pueden hacerse, así como experiencias al jugarlos.

I. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ANTROPOLÓGICA

El juego ha sido siempre parte esencial del ser humano; una herramienta de entrenamiento para la vida futura. Desde pequeño comienza con su ayuda a conocer y asimilar su entorno, conectándose a él instintivamente. Los bebés aprenden jugando, tocando, más tarde aprenden a contar con canciones y a sumar y restar con manzanas o figuras. Hoy en día se da este proceso primero por medio de los padres en el hogar y, más tarde, por actividades lúdicas propuestas desde los niveles preescolares. Y aún como adulto, el hombre lo sigue buscando como parte de su naturaleza. ¿Quién no encuentra siempre un juego o una competencia en la cotidianeidad?: “A ver quién llega primero” o “A que te gano en contar más rápido”

Ya propone Johan Huizinga, historiador y filósofo holandés, en su libro *Homo Ludens*,³ que el juego no es sólo una actividad fisiológica sujeta a reacciones psíquicas, sino que es parte de cada día del individuo, del hombre que juega, llevándolo a un enfoque cultural más allá de la niñez para su desenvolvimiento en su esfera social. A partir de esta teoría, filósofos y sociólogos como el filósofo francés Roger Caillois, comenzaron a estudiar el juego y su importancia sociocultural, adentrándose en discusiones que nunca han concluido. ¿Por qué y para qué juega el hombre? ¿Es sólo un impulso natural de imitación? ¿Jugamos para encontrar una satisfacción propia, para conocernos a nosotros mismos, nuestras capacidades y limitaciones; para entrenarnos para la vida futura o demostrar nuestra superioridad ante otros individuos? ¿O simplemente para transportarnos a otros lugares lejanos y mágicos donde ocurre sólo lo que queramos que suceda?

³ Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Alianza, Madrid, 1990.

Los pintores como Johann Sperl, Anton Dieffenbach y Francisco de Goya han plasmado la transcendencia de las actividades lúdicas en diversas obras pictóricas donde se observan personas, gozando de algún juego en el kínder, la campiña o el hogar. En el cuadro de Sperl “Der Kindergarten”⁴ podemos observar diversos grupos de infantes ocupados con diferentes actividades recreativas; en la pintura “Spielende Kinder im Wald”, Anton Dieffenbach⁵ representa a los pequeños en juegos de movimiento; por su parte, la obra de Francisco Goya “Niños jugando a soldados”⁶ muestran a los infantes en un juego en el que imitan roles que existen en el mundo de los adultos.⁷

El juego no puede considerarse una actividad meramente racional, ya que no es una acción exclusiva del ser humano, ni un rasgo distintivo de una sociedad determinada, pues en toda época y círculo social se ha presentado de una u otra forma.

El juego es parte primordial de la vida humana, pieza vital en su desarrollo psicosocial, necesidad latente para su salud física y mental. Apasiona y es alimento del alma. ¿Quién no da todo de sí en el juego y por el juego? Estas actividades son precisamente las más importantes en nuestra sociedad. ¿Cuántas personas no se han emocionado alguna vez hasta las lágrimas ante un simple juego donde veintidós personas corren detrás de un balón para tratar de pasarlo a través de dos columnas? Cada cuatro años el mundo se paraliza ante esta simple actividad lúdica, dando lugar a la unión y hermandad entre distintas naciones y culturas.

El juego guía al hombre a través de su paso por la historia. Entró a su vida cuando aún no se comunicaba con palabras y descubrió su grandeza y capacidad. El juego da paso a la

⁴ Véase lámina 5

⁵ Véase lámina 6

⁶ Véase lámina 7

⁷ De acuerdo con la tipología de Caillois que se presentará más adelante, es un juego del *mimikry*.

invención. El hombre jugó un día que volaba igual que un ave e inventó el avión. El mismo lenguaje hablado es un juego que abre caminos a la fantasía en cuentos y leyendas que escuchamos o leemos con emoción.

El juego, como ya se ha mencionado, no es estrictamente una acción humana, ya que los animales también tienen manifestaciones lúdicas; sin embargo, toma su verdadera dimensión de herramienta psicológica, social y cultural, complementando la triada del ser humano, al *homo sapiens* (el hombre que piensa), al *homo ludens* (el hombre que juega) y al *homo faber* (el hombre que crea), diferenciándolo así del animal salvaje.⁸

Este placer de jugar que fortalece el sistema de aprendizaje de los infantes, se puede aplicar en el salón de clases al enseñar una lengua extranjera a adultos, porque al igual que aquellos, el alumno puede aprender o reforzar temas específicos, mediante actividades ágiles y divertidas que le ayudarán a romper los obstáculos que dificultan el aprendizaje, como la rutina o el aburrimiento, asimilando así de forma lúdica elementos que podrán quedar en su memoria de largo plazo.

Dentro de las lenguas que se imparten en el Centro de Lenguas Extranjeras Unidad Santo Tomás, el alemán ocupa el tercer lugar de demanda después del inglés y francés. Al no ser una de las lenguas romances y al tener un complicado sistema de flexiones confronta al estudiante con un sinnúmero de dificultades desde el primer instante, como las declinaciones, la posición del verbo y los tan temidos artículos de los sustantivos. Los alumnos deben confrontarse con una gramática que difiere de la suya, ya que su lógica es distinta.

⁸ Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Alianza, Madrid, 1990.

Al enfrentar estas dificultades tan variadas es muy fácil claudicar. La diferencia tangible entre las dos lenguas propicia que la enseñanza de la gramática sea primordial en la clase de alemán para alcanzar el objetivo comunicativo. Pero como la mayor parte del tiempo el alumno está deseoso de aprender rápidamente, se desilusiona al ver la complejidad del idioma y la enorme dedicación que debe tener para entender su lógica. Día a día asiste al salón de clases donde anota tablas y reglas que debe memorizar y estructuras que tiene que entender, si quiere expresarse correctamente.

En este momento es donde la naturaleza lúdica del hombre cobra importancia. Al ser un ser competitivo innato se prestará a la pequeña competencia que hay que mantener por unos pocos puntos extras a cambio. Nada importa, sólo ganarles a los otros equipos. Introducir actividades lúdicas en la clase de alemán hará surgir al mencionado *homo ludens*, posibilitando, que las estructuras gramaticales se aprendan fácilmente junto con el vocabulario y los artículos que se estén utilizando en el juego, gracias a la secreción de distintas sustancias en el organismo, que se explicarán en el siguiente capítulo, y a la apertura de canales psíquicos que permiten el aprendizaje.

II. EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL SALON DE CLASES.

i) El juego desde el punto de vista psicopedagógico

Para poder concebir bien los beneficios que obtenemos con las actividades lúdicas, es primordial saber qué es lo que ocurre en el cerebro cuando jugamos, más allá del nivel neurolingüístico. Para entenderlo, es fundamental explicar primero a grandes rasgos cinco elementos segregados por el organismo que se involucran íntimamente al momento de jugar. Según Carlos Alberto Jiménez Vélez en su libro *La inteligencia lúdica, juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*⁹, las principales sustancias producidas por el cerebro humano al momento de jugar son los siguientes:

- Endorfinas: Producidas por el hipotálamo y la glándula pituitaria,¹⁰ son llamadas por algunos las hormonas de la felicidad, al ser proteínas inhibidoras naturales del dolor y productoras de sensaciones de bienestar, armonía y euforia.
- Encefalinas: Sintetizadas en el encéfalo son endorfinas, pero de constitución más pequeña. Funcionan como sustancias narcóticas y analgésicas.
- Dopamina: Es un neurotransmisor, es decir una molécula encargada de mantener comunicación entre las neuronas, por medio de las sinapsis (conexiones ramificadas que unen a una neurona con otra) producida por la sustancia negra,¹¹ causante, entre otras cosas del aumento del ritmo cardiaco y la presión arterial. De igual forma es importante para controlar el movimiento corporal.

⁹ Jiménez Vélez, Carlos Alberto. *La inteligencia lúdica. Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación* Editorial Cooperativa editorial Magisterio. Bogotá Colombia 2005

¹⁰ Véase lámina 1, apéndice pág. 114

¹¹ Véase lámina 2, apéndice pág. 114

- Serotonina: Se trata de otro neurotransmisor producido en el sistema nervioso y el aparato digestivo, encargado de regular el sueño, el estado de ánimo, la temperatura, el apetito, el aprendizaje y la memoria.
- Acetilcolina: Neurotransmisor emitido por el sistema nervioso central y periférico,¹² causante del control del sueño, las emociones y la memoria. La Acetilcolina juega un papel crucial en el aprendizaje, al recibir los estímulos, controlando la memoria, componentes emocionales y actividad motora.

Cuando el alumno se involucra realmente en el juego experimenta, gracias a todos los procedimientos químicos ocurridos en su sistema nervioso, sensaciones de gozo, alegría y felicidad, llevándolo a veces a un estado de euforia difícil de controlar aún después de terminada la clase. Debemos recordar que las endorfinas, encefalinas y la dopamina son segregadas también por el organismo cuando son consumidas bebidas alcohólicas y drogas como la cocaína y heroína. Incluso cuando la dopamina es producida en grandes cantidades, puede transformarse en mezcalina, sustancia alucinógena contenida principalmente en plantas como el peyote.

Es por esto que es tan complicado lograr que los alumnos jueguen en silencio. Prácticamente se encuentran en un estado de embriaguez y bienestar. Sus neuronas se mueven rápidamente, secretando dichas hormonas y creando al mismo tiempo nuevas uniones sinápticas que los harán abrirse al aprendizaje, el cual, si es después retroalimentado logrará solidificarse, quedando las estructuras morfosintácticas y el vocabulario en su memoria a largo plazo.

¹² Véase lámina 3, apéndice. Pág. 114

En base a esta información he observado en clase que el juego puede entonces funcionar a la par como terapia y estimulante para los estudiantes que realmente entren en la dinámica. Su ánimo se destensa y se desconectan del mundo exterior, olvidando sus problemas o situaciones que les estresen. Olvidan algún dolor que puedan padecer en ese momento, por ejemplo de estómago o migraña. También se les quita el sueño o cansancio que puedan sentir al llegar, teniendo como resultado alumnos animados y relajados al final de clase. Sus campos sensoriales se abren a la creatividad y aprendizaje, poniendo en funcionamiento los dos hemisferios cerebrales.

Al respecto, es pertinente recordar que el cerebro humano está dividido en dos hemisferios. El hemisferio izquierdo, encargado de procesar la información y concebir habilidades que tengan que ver con el habla, la escritura y la lógica matemática, entre otras. Es el creador de la memoria lingüística, gramatical y sintáctica y el hemisferio relacionado con lo racional y lógico, analítico, secuencial, rutinario y controlador. Y por otra parte, el hemisferio derecho que da al hombre sus habilidades musicales, creativas y sensitivas. Es el hemisferio ligado con lo visionario, intuitivo, soñador, espiritual y juguetón.¹³

Realmente es complicado lograr que el cerebro utilice sus dos hemisferios. El izquierdo, al ser el analítico, querrá siempre dominar la situación. Sin embargo al jugar y divertirnos daremos pauta al hemisferio derecho y su faceta creativa. El aprendizaje entrará por medio de los sentidos, involucrando las emociones y por tanto nos es más fácil recordar, evocando después a las imágenes creadas en la memoria (nemotecnia).¹⁴

¹³ Véase lámina 4, apéndice, pág. 114

¹⁴ Nemotecnia: Ciencia que estudia reglas prácticas para facilitar la memoria y el recuerdo. (<http://lalechuzaademinerva.es/Archivos/psicol3.pdf>) Consultado Febrero 2011

ii) Los diferentes tipos de alumnos

Para lograr un mejor aprendizaje por parte de los alumnos es primordial estar consciente de que existen distintos tipos de estudiantes, quienes por su forma de adquirir conocimiento se clasifican en auditivos, visuales y kinestéticos. No se puede afirmar que cada alumno pertenece únicamente a una sola clasificación, pues más bien estas tres características se conjugan para recibir la información que se ofrece en el aprendizaje, pero sí es factible que cada persona se incline más por un tipo, recibiendo el contenido de su aprendizaje más por un canal que por otro.¹⁵

Como profesores sería una gran ventaja saber qué tipo de alumnos tenemos, para poder orientar nuestras actividades hacia el canal de aprendizaje que tengan más desarrollado y así alcanzar los objetivos establecidos en la clase. Pero primeramente sería recomendable aclarar las características que cada tipo de alumno tiene. Como lo expone Manuel J. Navarro en su libro *Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*, cada estilo es diferente, por ejemplo, el alumno visual aprenderá por medio de todo lo que tenga que ver con el contacto visual: películas, dibujos, fotos, etc. Preferirá siempre ver el pizarrón o hacer anotaciones que escuchar solamente la explicación del profesor. Según Navarro, se estima que entre el cuarenta y cincuenta por ciento de los estudiantes son visuales.¹⁶

Por su parte, los alumnos auditivos se inclinarán más por las explicaciones que por los ejercicios en el pizarrón. Recordarán más lo que oyeron que lo que vieron. Ellos aprenden por medio de diálogos, canciones, ejercicios auditivos, etc. Estos alumnos primordialmente se sentarán a escuchar. Se les verá hacer pocas anotaciones y preferirán hacer los ejercicios oralmente.

¹⁵ Aceves Anta, Rocío. *Manual Cómo mejorar los niveles de concentración, atención y memoria*. México, 2007

¹⁶ Navarro Jiménez, Manuel de Jesús. *Cómo diagnosticar y mejorar los sistemas de aprendizaje*. Editorial Asociación Procompal, 2008, pág. 19

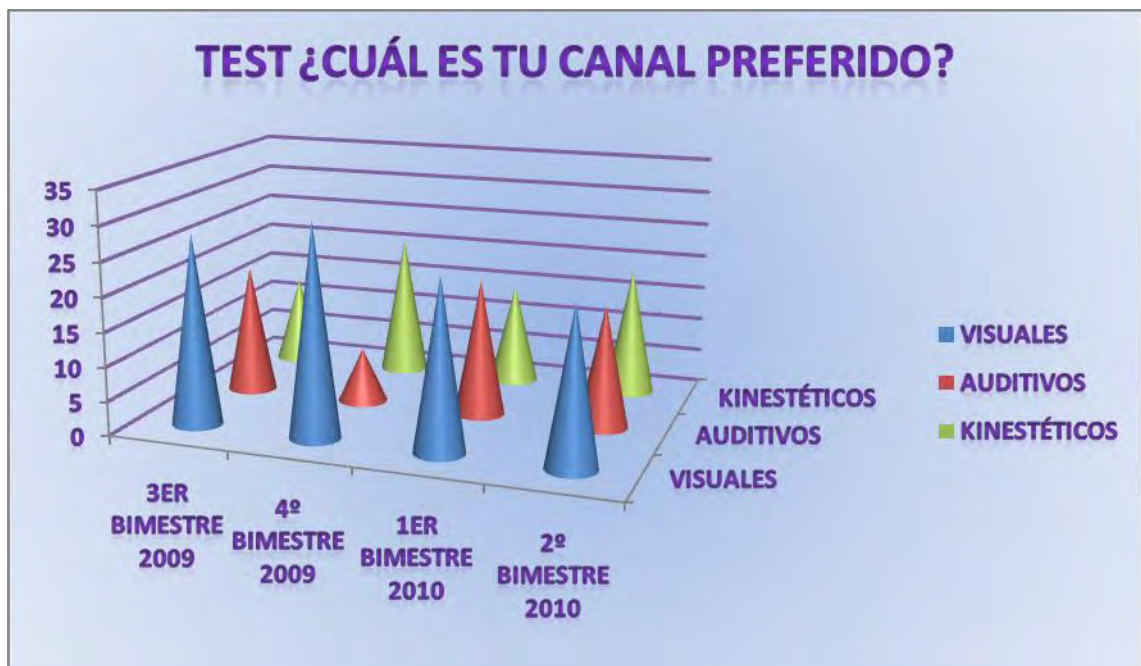
Por último tenemos a los alumnos kinestéticos quienes recordarán más lo que hicieron que lo que oyeron u observaron. Necesitan tocar, sentir y experimentar para lograr un correcto aprendizaje. Por lo general son inquietos, se mueven mucho, pegan con los bolígrafos, haciendo ruido o se columpian en las sillas. Habitualmente son a esta clase de alumnos a los que más les gusta jugar y a su vez los que más lento aprenden, ya que las clases por lo general se centran en actividades que fomentan las otras dos características.

Al iniciar el curso, si se piensa introducir actividades lúdicas, resulta útil aplicar un pequeño cuestionario para diagnosticar qué tipo de alumnos prevalece en la clase. Varios autores proponen diversos sondeos para este fin, sin embargo algunos son demasiado largos y tediosos. La psicóloga Rocío Aceves Anta, en su taller para mejorar los niveles de concentración, atención y memoria, propuso un cuestionario de veinte preguntas que puede ser resuelto en menos de diez minutos y que proporciona una idea general de hacia dónde podemos enfocar los ejercicios y actividades lúdicas. Sólo, después de contestarlo, los alumnos tendrán que sumar cuántas respuestas de cada inciso tienen, y así sabremos de qué tipo de alumnos se trata, teniendo en cuenta que si en su mayoría contestaron con “a” son visuales, si la mayoría de las repuestas es “b” son auditivos y si contestaron mayormente con “c” son kinestéticos.

Después de asistir al taller de Aceves Anta y contestar yo misma el cuestionario, decidí aplicarlo al inicio del bimestre en mis grupos para poder tener una idea de a qué tipo de aprendientes estarían dirigidas mis clases. Debido a que cuento con cinco grupos de lunes a viernes y uno sabatino, es normal que tenga más de ochenta alumnos, aunque el número puede variar según el bimestre. Por esta razón y para facilitar la observación de los resultados porcentuales, apliqué durante cuatro bimestres el cuestionario únicamente a sesenta estudiantes, independientemente de si tenía más a mi cargo.

Tras la evaluación concluí que entre el treinta y ocho y el cincuenta y un por ciento son visuales. Por otro lado la diferencia entre auditivos y kinestéticos era más variable de un bimestre a otro, pues a veces el porcentaje de los auditivos fue mayor al de los kinestéticos y viceversa.¹⁷

	Tercer Bimestre 2009	Cuarto Bimestre 2009	Primer Bimestre 2010	Segundo Bimestre 2010
Visuales	28	31	25	23
Auditivos	19	8	20	18
Kinestéticos	13	21	15	19



¹⁷ Para consultar el test de la psicóloga Aceves Anta véase apéndice, lámina 9 pág 116

iii) Tipología del juego

Después de que Johann Huizinga abordó el tema del juego como parte intrínseco de la sociedad humana, Roger Caillois continuó la labor proponiendo una división de los juegos en cuatro tipos a partir del factor predominante que los caracteriza; entre las características se encuentran la competición, el azar, el simulacro o el vértigo. Por ello, Caillois los llama, respectivamente, juegos del *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.¹⁸

Agôn o juegos de competencia, se refiere a todos aquellos en donde se juega para demostrar la supremacía ante los demás. En estos siempre existe un ganador y un vencido y por lo general son regidos por un número de reglas.

Alea o juegos de azar son exactamente lo contrario a los juegos de competencia, ya que en estos el desenlace del juego no depende directamente de los jugadores si no del azar. A su vez *mimicry* o juegos de simulacro son aquellas actividades lúdicas en las que el jugador adopta un personaje ficticio despojándose de su propia personalidad para fingir otra.

Ilinix o juegos de vértigo son aquellos en donde el jugador es llevado a un estado de inestabilidad con respecto a la percepción y la realidad que lo rodea. De igual forma su objetivo es llevar al individuo a un estado de confusión y desconcierto.¹⁹



La mayoría de los juegos que se proponen más adelante están centrados en la competencia, por lo que se podrían catalogar como actividades del *agôn*. Por ejemplo el juego número cuatro, *wo sind die Veben*, y el dieciséis, *Rechnen*, colocan a los alumnos en un concurso en donde el más rápido y hábil es el ganador. El alumno siempre encontrará más atractivo demostrar su superioridad ante sus demás compañeros, que trabajar en equipo


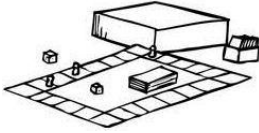
¹⁸ Caillois, Roger. *Los juegos y los Hombres*, Fondo de Cultura Económica, 1994

¹⁹ *Ibidem*

buscando cumplir un objetivo establecido, y más aún cuando exista una recompensa para el ganador.

Sin embargo, con respecto al desarrollo de la tipología de actividades lúdicas destinadas al uso en el salón de clases hay que tomar en cuenta otros aspectos que juegan un papel importante: las estructuras gramaticales y el vocabulario del que tienen que disponer los estudiantes a la hora del juego. Para poder ejercitar las diversas habilidades por medio de la realización de juegos en el salón de clases también considero útil indicar el tipo de habilidad que primordialmente se fomenta con cada una de las actividades propuestas. Por último decidí indicar por medio de diversos íconos de si es un juego de movimiento, de mesa, de tarjetas o de acertijos. Por medio de los íconos el profesor puede detectar rápidamente qué tipo de material necesitará y también puede seleccionar los juegos de acuerdo con los tipos de alumnos antes comentados. Así por ejemplo los juegos que implican movimiento son idóneos para los estudiantes kinestésicos, los que incluyen tarjetas con imágenes para los visuales, y los que conllevan pequeños diálogos o preguntas para los auditivos. Para poder encontrar y seleccionar un juego apropiado para cada uno de los tipos de estudiantes, incluí un apartado con el tipo de juego a que pertenece la actividad siguiendo una tipología distinta señalada con una imagen diferente:

IMAGEN	TIPO DE JUEGO Y DESCRIPCIÓN
	<p><u>Juego de movimiento.</u> Todo aquel en donde el jugador tendrá que trasladarse de un lado a otro caminando o corriendo.</p>
	<p><u>Juego de cartas.</u> Se referirá a todo juego en el que se necesiten cartas, cartoncillos o tarjetas para su realización.</p>

	<p><u>Juego de acertijo.</u> Estos juegos tendrán como punto más importante adivinanzas, preguntas o acertijos.</p>
	<p><u>Juegos de mesa.</u> Serán aquellos en donde exista un tablero el cual tendrá una salida y una meta.</p>

III. INTRODUCIENDO EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN EL SALÓN DE CLASES.

Dentro del Instituto Politécnico Nacional el idioma alemán no es una materia obligatoria para la acreditación curricular de las carreras en él cursadas, siendo éstas mayoritariamente del área de ingenierías.

Los alumnos inician el estudio del alemán por los motivos ya mencionados anteriormente o por razones de trabajo, porque laboran o buscan hacerlo en una empresa alemana. Otros lo hacen debido a su carrera, pues al estudiar por lo general ingenierías, necesitan leer frecuentemente libros en dicho idioma. No obstante se percatan enseguida de que el alemán es una lengua que no se puede aprender de la noche a la mañana.

Al ver la necesidad de realizar actividades distintas, que puedan conjuntarse con la dinámica cotidiana de clase y que permitan el asentamiento o la solidificación de los nuevos conocimientos, surge la propuesta de usar juegos didácticos. Entre ellos figuran desde memoramas para la adquisición o el fortalecimiento de vocabulario, hasta rallyes que ponen a prueba la suma de los conocimientos del alumno, los cuales conducen a la superación de la barrera psicológica del “tener” que estudiar, dando rienda suelta al niño que se lleva dentro y que, según mis propias experiencias como profesora, surge con gran desenvoltura.

Por lo general, los estudiantes que visitan este centro tienen toda la disponibilidad de participar en dichas actividades lúdicas, sobre todo porque se ofrecen “premios” para los ganadores, que a pesar de ser siempre sólo algo simbólico crean un ambiente de competencia y entusiasmo, logrando así el objetivo de mantener una alta motivación. Al respecto conviene recordar que el hombre es un ser competitivo por naturaleza. En cualquier contexto en el que se encuentre buscará la forma de poner a prueba a quien tenga enfrente o así mismo.

El Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, Unidad Santo Tomás del Instituto Politécnico Nacional trabaja con el libro *Themen Aktuell*, constituido por tres tomos, cada uno organizado en diez unidades, distribuidas en dos volúmenes, *Kursbuch* (libro de texto) y *Arbeitsbuch* (libro de ejercicios). Al aprender alemán con este método, los estudiantes se enfrentan en cada lección a un bombardeo continuo de vocabulario y gramática, exigiendo así una ardua labor de aprendizaje. Cada una de estas lecciones ofrece la introducción de la gramática y el vocabulario por medio de las cuatro habilidades, comprensión de lectura y auditiva así como expresión oral y escrita, en situaciones que pueden llegar a ser cotidianas en un viaje a Alemania.

La secuencia presentada por el libro es progresiva en cuanto a estructuras lingüísticas, vocabulario y habilidades. Sin embargo, se enfoca principalmente en los temas gramaticales presentados en dichos contextos. No obstante, no maneja suficientes ejercicios que ayuden al alumno a asimilar la esencia de los temas aprendidos, dejando así un sinnúmero de lagunas, que pueden ser perjudiciales con el transcurso del tiempo. Se puede observar, por ejemplo, que para algunos temas de vital importancia, como el Pasado Perfecto (*Perfekt*) o las preposiciones con dativo (*Dativpräpositionen*) sólo se procuran dos o tres ejercicios de dinámica sencilla y repetitiva. De hechos como éste parte también la propuesta de incluir una hora de actividades lúdicas en la clase de alemán, que den como resultado un mayor aprovechamiento del alumnado en los exámenes, así como más fluidez y confianza en ejercicios orales.

El Centro de Lenguas Extranjeras Unidad Santo Tomás cuenta con un programa de estudios que se distribuye en doce bimestres, impartándose una hora diaria. Por motivo de tiempo, se ha establecido que las clases regulares se lleven a cabo de lunes a jueves, dejando así libres los viernes para realizar actividades como talleres, donde los profesores se enfocan a

un punto en particular del idioma. En esta parte es donde los juegos cobran su importancia, introduciéndolos para el fortalecimiento de las habilidades y estructuras gramaticales que exige la lengua que aprendieron a lo largo de la semana. Como docente de treinta y cinco horas semanales, imparto clases a seis grupos, cinco entre semana y uno sabatino, sumando así un total de ciento cincuenta alumnos en promedio con edades de entre dieciséis y setenta años, siendo el promedio veintidós.

Al ser la única profesora de alemán en distintos horarios, me enfrento a la necesidad de buscar siempre una buena dinámica de clase, pues la mayor parte del tiempo, los grupos son constantes, es decir los alumnos que entran a Básico 1 siguen aprendiendo conmigo a lo largo de tres años sin que su grupo sea cancelado por falta de alumnos. El centro de lenguas exige una determinada cantidad de estudiantes en cada nivel; de no cumplirse el requerimiento el grupo es cerrado para darle lugar a un nuevo Básico 1, pero la mayoría de los alumnos que tengo a mi cargo nunca lo abandonan, llegando a tener niveles avanzados con más de veinte alumnos, cuando por lo general el promedio de los demás grupos es de seis. Esta situación puede ser a veces agotadora tanto para mí como para ellos, pero no imposible de superar, pues por medio de la introducción de los juegos, se rompe la temida monotonía, logrando así el término exitoso de todos los niveles, incluso con la obtención de la certificación B1 según el Marco Común de Referencia Europea.

La idea de incluir juegos dentro de mis clases surgió en los cursos sabatinos, donde los estudiantes tienen que permanecer sentados durante cinco horas con tan sólo media hora de descanso. Al observar su cansancio en el último bloque de la clase decidí proponer actividades lúdicas, las cuales después de introducirlas periódicamente para observar las reacciones y el comportamiento de los alumnos, arrojaron resultados verdaderamente satisfactorios, convirtiéndose así en una de las herramientas principales de mis clases.

A lo largo de los años he tenido la oportunidad de experimentar con la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza–aprendizaje con varios grupos. En ocasiones en donde tuve que enseñar en un solo bimestre a dos grupos del mismo nivel, puse en práctica las actividades lúdicas en sólo uno de ellos, para poder observar su desarrollo y compararlo con el grupo en donde no incluí ningún juego. Al terminar el bimestre pude observar que los promedios de los alumnos en cuya clase se introdujeron actividades lúdicas era un poco mayor que del grupo en donde no se jugó. De igual manera se pudo observar claramente un número mucho menor de bajas por faltas en este primer grupo.

Después de probar varias veces con distintos niveles decidí, al ver los resultados satisfactorios, que los juegos serían propuestos en todos los grupos para obtener dinamismo y efectividad en el aprendizaje.

Dicha labor fue un poco complicada al principio, pues casi todo el material debió ser hecho por mí al no contar con la posibilidad de adquirir juegos ya fabricados en alemán, porque su costo aquí en México es muy alto. Al hacer la comparación de precios con los de Alemania noté que tendría que pagar por lo menos tres veces más de su verdadero valor. Con ayuda del material que me proporciona la institución como cartulina, papel de colores y papel mica entre otros, opté por iniciar la preparación de mi propio material, después de buscar distintos juegos en internet, cuya elaboración no fuera muy complicada y cuyo enfoque lingüístico satisficiera mis necesidades; o con los descubiertos por mí misma para actividades en distintos contextos. También adapté al alemán algunos juegos conocidos por muchas personas, para fomentar la curiosidad y el interés en el juego. Así después de un tiempo logré un acervo de juegos que pudiera utilizar para distintos enfoques lingüísticos y que me ayudarán por mucho tiempo.

A veces cuando un profesor piensa en la palabra juego, varias preguntas vienen rápido a su mente:

- ¿Cuánto tiempo se va a perder?

Ya vimos anteriormente el papel primordial que tiene el juego en las sociedades humanas y su valor intrínseco para el hombre. Conjuntamente conocimos los procesos químicos ocurridos en el cerebro y los beneficios que ellos conllevan al momento de jugar. Así que, lo primero que se debe hacer al escuchar la palabra “juego” como opción de enseñanza en el salón de clases, es ir en contra del prejuicio de considerar los juegos como una pérdida de tiempo. Las actividades lúdicas se deben considerar como otra acción más de importancia para el aprendizaje y el mejoramiento de la capacidad de expresar ideas cada vez más complejas en alemán. Se ocupa el mismo tiempo en llevarlas a cabo, y se obtienen resultados idénticos e incluso mejores que con cualquier otro ejercicio escrito u oral que se proponga, pues se recuerda la estructura gramatical en relación con una experiencia emocional o de movimientos. Los alumnos pueden aprender y reforzar sus conocimientos igual o más que con otras actividades, ya que con ellas se rompe la barrera de la obligación y del temor a la corrección y evaluación. Así que si se hacen a un lado los prejuicios que puedan acompañar la palabra juego, y verlo más como una inversión y no pérdida, se le podrá dar a esta actividad la valía que realmente merece en la clase de lengua.

Una vez que el prejuicio de la pérdida de tiempo ha sido sorteada, se debe pensar en el lapso que tenemos para introducir y desarrollar un determinado tema. Hay juegos que son muy buenos para introducir una estructura y otros que funcionan mejor si los utilizamos en tanto reforzadores. Es de suma importancia al momento de jugar no dejar que el alumno sea arrastrado por la actividad, deseando así seguir jugando todo el tiempo. Al igual que hacemos

con otras tareas, debemos darles límites dentro de la clase para así llegar al objetivo sin complicaciones.

- ¿Con qué tipo de alumnos jugar y cuál será su disposición?

Otro aspecto significativo que debemos considerar es el tipo de alumnos que tenemos en nuestro grupo, es decir saber si prevalecen los alumnos visuales, auditivos o kinestéticos. Entre mejor se les conozca, mayor será la probabilidad de éxito en las actividades lúdicas. La regla más importante que se debe seguir para proponer un juego es tener siempre en mente lo que conlleva tal palabra: Juego es diversión, soltura y dinamismo.

A pesar de que forme parte de la clase, nunca se le puede obligar a alguien a que participe en dichas actividades. El juego siempre tiene que ser voluntario, por esa razón es importante analizar bien de qué tipo de estudiantes se trata, así será más sencillo saber cuándo y qué jugar con ellos. Debo enfatizar que la mayor parte del tiempo no he tenido problemas con la introducción de los juegos en el centro de idiomas donde laboro, ya que, como ya se ha mencionado, las actividades lúdicas se proponen mayoritariamente dentro de los talleres, llevados a cabo todos los viernes durante el bimestre, los cuales son elegidos por los estudiantes. Por tanto, todo alumno que llega a este taller trae entera disposición de participar activamente en las dinámicas.

Uno de los principales obstáculos que enfrenta el alumno al jugar es el miedo al ridículo, sobre todo en juegos que conllevan movimientos corporales. Es en ese punto donde el profesor tiene un papel primordial. Sobre todo al inicio la disposición del maestro, más que la del alumno, es necesaria para alcanzar el objetivo deseado. Si al maestro no le gusta jugar, entonces los alumnos no estarán tan dispuestos a realizar la actividad o es muy probable que se convierta en una actividad aburrida y sin sentido que a la larga terminará por aburrir y

frustrar a los alumnos. En cambio, si el profesor disfruta al realizar y proponer el juego en clase y sobre todo, si demuestra al alumno que él mismo no le teme al ridículo, lo contagiará por más reacio que sea, creando el efecto dominó hasta que todos disfruten verdaderamente del ejercicio, promoviendo así el aprendizaje anhelado.

Los alumnos siempre son guiados e influenciados directa e indirectamente por el profesor. Si el maestro está cansado, desanimado o aburrido ellos lo perciben de inmediato, contagiándose de su ánimo hasta tener el mismo estado anímico o incluso peor que el maestro.

- ¿Cuándo jugar?

A pesar de ser numerosos los beneficios que podamos obtener con los juegos, nunca hay que abusar de ellos. Los juegos son un ejercicio más en la clase y así como no planeamos solamente ejercicios auditivos, por ejemplo, no podemos pretender jugar todo el tiempo. Sin embargo hay ciertos momentos en donde un juego siempre es bien recibido y apropiado para la ocasión. Un ejemplo es al terminar de explicar un tema nuevo. Después de hacer un par de ejercicios, cuando aún no está del todo claro, es propicio proponerlo para afianzar de lleno el aprendizaje, sobre todo si se trata de un tema especialmente complicado para los aprendientes. Por ejemplo, tenemos el juego de *Perfektspiel* (número 19 de la tabla de fichas lúdicas), pensado en un principio para fortalecer el tiempo perfecto (*Perfekt*), pero adaptado después sin problemas para repasar tiempos como el pretérito (*Präteritum*) o pluscuamperfecto (*Plusquamperfekt*). En un principio el alumno encuentra complicada la estructura del perfecto, ya que en español no se coloca nunca el participio al final de la oración. Solamente a base de ejercicios lograremos la automatización de su sintaxis. Este juego nunca debe de plantearse

sin tener los conocimientos previos del tiempo. Sin embargo es un buen reforzador de la estructura.

Los juegos también son excelentes para desestresar a los alumnos cuando acuden al salón de clases cansados o después de hacer un examen. En los cursos sabatinos encajan bien al regresar de la pausa para inducirlos de nuevo al aprendizaje sin que se distraigan demasiado.

Al iniciar el curso, cuando no se conocen entre sí, se puede proponer algún juego de integración. La típica actividad para romper el hielo para que los alumnos se vayan conociendo e integrando. Siempre un grupo unido tiene más probabilidades de éxito que uno que no lo está, pues ellos solos se van ayudando para no reprobar y no bajar el número requerido de personas en el curso.

- ¿Cuánto material hay que preparar?

La desventaja que podemos pensar que existe al querer jugar con nuestros alumnos es la elaboración del material, ya que como anteriormente se ha mencionado, en nuestro entorno no es sencillo conseguir juegos didácticos en alemán a precios razonables. No obstante, al comenzar con la elaboración de nuestro material debemos pensar que nos durará mucho tiempo y podrá ser utilizado en cualquier momento. Además hay juegos que no requieren más que un marcador o una bola de estambre como el juego de *Marienkäfer-spiel* (número 15 de la tabla de fichas lúdicas) o el *Spinnennetz* (número 7 de la tabla de fichas lúdicas), explicados más adelante. De igual forma el material no tiene que ser necesariamente muy llamativo, sólo funcional. A veces se les puede pedir incluso a los propios alumnos que elaboren sus tarjetas o tableros, encontrándonos así que hay estudiantes muy creativos que hacen materiales excelentes.

Siempre que realicemos material para un juego de mesa o tarjetas, tenemos que pensar en su conservación y cuidado para que no sea desechado inmediatamente. Así que es recomendable enmarcar todas las tarjetas y tableros para prolongar su durabilidad.

IV. COMENTARIO SOBRE ALGUNOS MATERIALES LÚDICOS IMPRESOS

Dentro de los materiales impresos, de los cuales podemos disponer los profesores de alemán en México, se encuentran varios libros con actividades lúdicas para apoyo en la enseñanza del idioma. A continuación haré una pequeña evaluación de tres de estos libros con actividades lúdicas: *Wechselspiel, interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht*, de Michael Dreke y Wolfgang Lind, *Wechselspiel Junior. Bilder und mehr*, de Michael Dreke y Sofia Salgueiro, y *Spielend Deutsch lernen*, de Juana Sánchez, Carlos Sanz y Michael Dreke. Los tres de la editorial Langenscheidt. Cabe señalar que el libro de Christa Dauvillier y Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht*, ofrece algunas propuestas de juegos que se pueden utilizar en el salón de clases. Por ejemplo se propone una actividad, la cual consiste en repartir un número determinado de tarjetas a los alumnos con preguntas como *Wo warst du gestern?* o *Wohin gehst du?* Al mismo tiempo otras tarjetas son colocadas en la mesa (todas boca arriba) con las respuestas, por ejemplo *ins Kino* o *zu Hause*, cada una marcada con un número del uno al seis. El jugador en turno toma una de sus tarjetas y lee la pregunta, después tira el dado y busca la tarjeta que tiene ese número para ver si coincide la pregunta con la respuesta. Si es así, podrá quedarse con el par, de lo contrario tocará el turno a otro jugador.²⁰

Este juego, al ser del tipo *alea*, aburre al alumno después de unas rondas, pues sólo se tiene que concentrar en revisar si la respuesta a la que el dado está refiriendo coincide con su pregunta (*Wo warst du gestern? Zu Hause*) Sus capacidades no son puestas a prueba y el ganar no demuestra su superioridad. Sin embargo, con una modificación para convertirlo en

²⁰ Dauvillier, Christa y Lévy-Hillerich, Dorothea. *Spiele im Deutschunterricht*. Langenscheidt. Goethe Institut, München, 2008 pg.26

un juego del *agón* esta actividad puede ser muy divertida: únicamente omitiendo la parte del dado. Todas las respuestas seguirán abiertas en la mesa y las preguntas que tengan los alumnos permanecerán frente a ellos boca abajo. El jugador arrojará ahora su pregunta frente a todos para que se pueda leer y el primer jugador que encuentre la tarjeta que hace pareja con esta se podrá quedar con el par. Al final del juego, ganará el jugador que tenga más pares. El alumno necesita motivación para jugar, y la casualidad a veces no es buen incentivo, aunque el premio sea muy bueno.

Este libro ofrece varias actividades lúdicas como ésta. Sin embargo ante todo es un libro teórico dirigido al maestro, razón por la cual concluí no abordarlo. En su lugar, me he decidido analizar los tres volúmenes antes mencionados, después de consultar el catálogo que ofrecen las distribuidoras mexicanas, que asisten siempre a cualquier congreso de profesores de alemán para vender una gran variedad de productos de apoyo en la enseñanza. Entre éstos se encuentran estos tres volúmenes que he tomado, basándome en su precio y disposición en el mercado. Estos libros son los que por lo general tienen la mayoría de mis colegas.

i) *Wechselspiel, interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht*

Este libro es un método de ejercicios interactivos, que consta de 158 páginas, en las cuales se proponen 70 ejercicios en parejas. Como los mismos autores aclaran en la introducción, pretende ser un manual que se pueda utilizar como complemento de cualquier libro de enseñanza en cualquier institución, ya sea dentro o fuera de Alemania, enfocado principalmente a estudiantes jóvenes y adultos, y teniendo como principal objetivo el fortalecimiento de la habilidad oral y el enfoque comunicativo, aunado a un reforzamiento de

las estructuras gramaticales. Los ejercicios propuestos tratan de plantear temas que puedan llegar a presentarse en un contexto real, para preparar al alumno a realizar la comunicación con éxito. Las actividades se centran principalmente en la habilidad de compartir información, expresar opiniones propias, entablar diálogos y participar en juegos de rol (*Rollenspiele*).²¹

Al inicio del libro, después de la introducción, se presenta la tabla con las actividades lúdicas, divididas en capítulos, objetivo comunicativo, temas y gramática o vocabulario a reforzar. Cabe señalar que no todos los capítulos se centran en un tema específico:²²

Kap.	Sprechintentionen	Themen	Grammatik / Wortschatz
1	Über Eigenschaften sprechen (Personen)	_____	Verb <i>sein</i> (Präsens) / Adjektive
10	Uhrzeiten erfragen und nennen	Tagesablauf	Inoffizielle Zeitangaben/ Trennbare Verben

A continuación se desglosan cada uno de los capítulos, para dar las instrucciones de todos ellos, en algunos casos se ofrecen ejemplos o variantes de los ejercicios.

Más adelante se encuentran todas las actividades. Cada una con título, la tabla que se debe llenar, instrucciones, y un ejemplo con variantes de lo que el alumno “a” y “b” deben decir. Siempre las oraciones se presentan en distintos niveles desde básico hasta avanzado:

²¹ Dreke, Michael / Lind, Wolfgang. *Wechselspiel. Interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht*. Langenscheidt KG, Berlin und München, 2000

²² *Ibidem*

Redemittel:

A: Wie fährt die Linie 11?

A: Wissen Sie, wie die Linie 11 fährt?

A: Können Sie mir bitte sagen, wie die Linie 11 fährt?

B: Die fährt vom Krankenhaus zur Stadtbibliothek/von der Stadtbibliothek zum
Krankenhaus

En algunos de los ejercicios se pide al alumno que responda a alguna pregunta después de la actividad, para compartir con el grupo sus propios resultados.

La mayoría de los ejercicios contienen una imagen, alusiva a la actividad, para sumergir al alumno en ella. Siempre los ejercicios con imágenes van a ser mucho más atractivos para los estudiantes que los que sólo tengan la tabla a llenar. En muchos de los ejercicios se introduce nuevo vocabulario que se podrá seguir utilizando después. A su vez, las estructuras gramaticales suelen quedar en la memoria de los aprendientes. Como los autores escriben en la introducción del libro, los temas propuestos son de la vida cotidiana, por lo tanto, los contextos manejados en las actividades son los mismos que se encuentran por lo general en los libros de texto, facilitando así su uso, sin importar los materiales usados por la institución en donde se labore.

Sin embargo, todas las actividades se realizan en parejas, por lo que, según mi opinión, dejan de lado la interacción en grupo para su integración. Al no tener ganador ni perdedor, la motivación del alumno no llega muy alto, la actividad se vuelve monótona y lo que considero más peligroso, se puede llegar a hacer tan mecánicamente, que las estructuras no se concientizan y se olvidan inmediatamente. Aunando a esto se encuentra el problema de que

algunas de las tablas a llenar tienen demasiada información que satura al alumno fácilmente y en algunas de ellas, donde la imagen tiene un papel primordial, esta no se aprecia con claridad, ya que el libro es en blanco y negro y las imágenes llegan a ser muy pequeñas y puestas en un espacio muy reducido. Algunos de los ejercicios contienen demasiado texto e instrucciones que bloquean al alumno, pues para algunos de ellos es difícil leer textos largos y mucho más en un idioma extranjero.

ii) *Wechselspiel Junior. Bilder und mehr*

Del mismo coautor que el anterior, este material ofrece ejercicios similares al primero, pero dirigido a un alumnado más joven y dinámico, o como sus mismos autores dicen, está enfocado a niños, jóvenes y adultos con corazón joven.²³ Al igual que el otro *Wechselspiel*, tiene como objetivo primordial las expresiones y giros idiomáticos y las estructuras gramaticales, pero junto a éstas se encuentra ahora la importancia de la interculturalidad, esto es, en este libro, los ejercicios también están encaminados a enseñar temas culturales sobre Alemania, por lo que abren la posibilidad para hablar sobre problemas interculturales. En este material las imágenes no son mero adorno como en el anterior, sino que juegan un papel importantísimo para llevar a cabo el ejercicio, pues por medio de su observación se realizará la pregunta o se contestará a ella para llenar la información faltante correctamente. Además del lápiz o la pluma, este libro exige otros materiales como colores, tijeras y pegamento lo que hará la actividad más dinámica. Los temas igualmente se pueden introducir en cualquier momento de la clase y no necesitan gran preparación para proponerlos.

²³ Dreke, Michael y Salgueiro, Sofía. *Wechselspiel Junior. Bilder und mehr*. Langenscheidt. Berlin und München, 2004

Este tomo consta de 125 páginas y 44 actividades propuestas. Está dividido en dos partes. La primera es para el profesor y contiene todas las instrucciones a seguir, así como requerimientos y ejemplos con variantes. Ahora, los ejercicios no traen el ejemplo en la hoja que los alumnos reciben, para darle libertad al profesor de proponer las estructuras que él prefiera y no confundir a los estudiantes de niveles más bajos con oraciones de mayor dificultad.

En las primeras páginas se presenta la tabla con el desglose de las actividades, dividida en capítulos, habilidades, temas y gramática o vocabulario reforzado. Cada ejercicio fortalece por lo menos dos habilidades.

Aunque la estructura de los ejercicios es la misma que en el otro libro, éste al pedir en las actividades que las imágenes sean recortadas, permite al profesor dividir a los alumnos en grupos de más de dos personas, o incluso que todos se muevan libremente en el salón con su material, preguntando a cualquier otro estudiante sobre la información faltante. De igual forma, como este compendio está dirigido a estudiantes más jóvenes el vocabulario presentado es de gran interés para los alumnos, pues se manejan verbos que siempre quieren saber y que a veces se relacionan con el salón de clases, por ejemplo, lanzar bolitas de papel, escupir o hurgarse la nariz. También se presenta vocabulario que es muy atractivo para ellos como el material escolar o los nombres de las golosinas; además conocerán el nombre de los insectos o personajes fantásticos como dragones, brujas y vampiros.

Algunas de las imágenes pueden utilizarse para actividades grupales, durante las cuales, con una ampliación o la proyección de éstas con el cañón, se podrá proponer a los alumnos la actividad en la que todos participen. Por ejemplo, en la actividad número 13, se propone la actividad *Genaue Ortsangaben machen*, en la cual se trabaja con un escenario basado en la

historia del *Flautista de Hamelin*. En la imagen se puede apreciar un cuarto con distintos muebles, entre los cuales hay ratas. Hay que recordar que esta actividad es para trabajar en pareja, por lo cual tenemos hoja “A” y hoja “B”. El objetivo de la actividad es que cada alumno pregunte a su compañero, en dónde hay ratas para dibujarlas. Las ratas se encuentran en cada hoja en distintos lugares. Para hacer un ejercicio grupal con esta actividad se puede manipular la imagen para borrar todas las ratas y proyectarla en el pizarrón para todo el grupo con el cañón o proyector de diapositivas. Algún alumno pasará al frente con un plumón y otro le dirá una oración con la posición de la rata, para que éste la dibuje: “*Leg eine Ratte aufs Bett*” Cuando el alumno terminó de dibujar a la rata, repetirá la oración ahora con el complemento de lugar *Lokalgänzung* “*Eine Ratte liegt auf dem Bett*”.

No obstante en algunos ejercicios la imagen es muy confusa y cuesta mucho trabajo localizar la parte que hay que completar dibujando; en otros casos no se entiende muy bien la acción que el personaje realiza y hay que describir como en la actividad número 20, donde hay que dibujar las actividades que hacen algunos alumnos en el salón de clases, sin embargo no se aprecian bien los dibujos. Existen ejercicios en donde el vocabulario que se utiliza requiere de otro tipo de declinaciones, por ejemplo *N Deklination*, que el alumno aún desconoce al momento de hacerlo –*Da verhexte die Hexe Gwendolin den Frosch in einen Polizisten*– ya que en el caso del libro *Themen Aktuell* la declinación de los adjetivos se presenta en la lección uno del segundo libro, mientras que la declinación “n” se expone hasta la lección 8.

En los ejercicios para alumnos más avanzados donde para aclarar el uso del pretérito es primordial la imagen, ésta no se entiende y confunde al alumno.

Por último, se proponen actividades en las que se pide al alumno que describa una situación compleja, mediante la observación de las imágenes, pero éstas realmente son bastante difíciles de describir.

iii) *Spielend Deutsch lernen*

Este manual de actividades lúdicas, contiene una variedad de juegos, los cuales se pueden jugar en grupos de dos o más personas. Al igual que los otros dos libros, tiene el objetivo de fortalecer la expresión oral y las estructuras gramaticales en contextos que pueden surgir en situaciones reales. Se dirige a estudiantes jóvenes y adultos de cualquier nivel que aprendan alemán ya sea dentro o fuera de Alemania.²⁴

Los juegos presentados en este libro se encuentran divididos en distintas categorías, dependiendo de su objetivo lingüístico. Así nos encontramos con los juegos clásicos como el memorama o el cuarteto; los que manejan información verdadera como nombre, dirección, etc; los juegos que llegan a su fin cuando se cumple un objetivo determinado, o los juegos del *mimicry* en los que los alumnos asumen un rol (*Rollenspiel*) con final abierto.

Todas las actividades propuestas en este libro están enfocadas a ofrecer apoyo y refuerzo para el aprendizaje. Ninguna de ellas sirve de actividad introductoria para algún tema.

Al igual que el libro anterior, "*Spielend Deutsch lernen*" está dividido en dos partes. La primera es para el profesor, con las instrucciones, los ejemplos y las sugerencias para las actividades, y la segunda contiene el material didáctico para recortar o fotocopiar. Después de

²⁴ Sánchez, Juana; Sanz, Carlos; Drecke, Michael. *Spielend Deutsch lernen*. Langenscheidt. Berlin, 2001

la introducción se presenta la tabla con todos los juegos divididos en nombre del juego, objetivo, habilidades, temas, gramática y/o vocabulario y duración.

Se plantean siempre actividades que se pueden jugar entre más de dos jugadores, propiciando así la integración grupal. La expresión oral y las estructuras sintácticas son reforzadas, al igual que la comprensión auditiva. Muchas de las actividades se pueden realizar andando por todo el salón, siendo esto muy benéfico para los estudiantes, pues suelen agotarse de estar sentados. Los juegos se diseñaron para todos los niveles y abarcan muchos temas, encontrados en cualquier libro de texto.

Sin embargo, a veces los juegos, sobre todo en los que se toma un rol (*Rollenspiel*), son un poco complicados, pues el texto en que se presenta la situación es muy largo y puede tener mucho vocabulario que los estudiantes desconocen. Así mismo, a veces estos juegos son muy difíciles para los alumnos, quienes se sienten frustrados al sentirse incapaces de expresar sus propias opiniones. Muchos de los ejercicios no pueden catalogarse como juegos en el sentido tradicional, pues no tienen un ganador y perdedor, limitándose así a ser simplemente dinámicas grupales. Al respecto cabe mencionar que hay ejercicios en los que el material de apoyo es un plano de una casa o una ciudad, y el objetivo es únicamente marcar el camino o escoger la imagen correcta.

Además algunas actividades pueden propiciar el mal aprendizaje, sobre todo de vocabulario. Por ejemplo en la primera actividad que propone este libro podemos ver la introducción de vocabulario por medio de tarjetas con imagen y texto, pero en estas tarjetas se mezclan tanto palabras en singular como en plural, pudiendo así hacerle creer al alumno que “*die Handschuhe*” es el guante o “*die Strümpfe*” la calceta. Tal vez se pueda argumentar que

las palabras que están en plural son todas aquellas que vienen en pares, pero en el segundo ejercicio, en el que es introducido vocabulario de comida y bebida, se puede observar este mismo detalle: “*die Kartoffeln*”, “*die Paprikaschoten*” o “*die Weintrauben*”. Aunado a esto es sabido que siempre es mejor presentar el vocabulario en singular y plural, pues a diferencia del español, el alemán tiene muchas más formas de formar el plural. Las actividades que propone el libro siempre presentan vocabulario sólo en singular o en su defecto, como ya he mencionado, se mezclan palabras en singular y plural.








Como ya he señalado, en México se puede encontrar una gran variedad de materiales lúdicos impresos, dirigidos a distintos tipos de alumnos por su edad, nivel y necesidades de aprendizaje. Hay muchas actividades que son muy atractivas tanto para el profesor como para el alumno, y cuyo objetivo es cumplido satisfactoriamente. Sin embargo, cuando se analiza un libro acerca de esta temática para su compra, uno puede darse cuenta de que sólo serán utilizados algunos tipos de juegos. Las diferencias interculturales también son un obstáculo. Al analizar ciertas actividades de estos manuales para su uso en el salón de clases, a algunas de ellas simplemente no se les puede considerar como un juego por su estructura o complejidad. Después de realizar una pequeña encuesta entre 60 de los 150 alumnos que tengo, pude concluir que lo primero que le viene a la mente a un alumno mexicano cuando escucha la palabra juego es diversión, ganador y perdedor. Algunas de las actividades propuestas en dichos libros no ofrecen estos tres aspectos mencionados por los estudiantes, centrándose únicamente en ser una actividad dinámica con un objetivo lingüístico. Por lo tanto no son percibidos como juegos. Muchos de los ejercicios propuestos explican que el juego finaliza, después de cumplir el objetivo predeterminado, pero no dicen quién es el ganador o el perdedor.




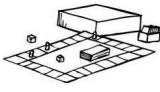
Por esta razón desarrollé un compendio de juegos que presentaré en el siguiente capítulo, para mostrar caminos alternos en la enseñanza del alemán.


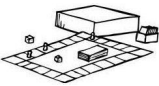



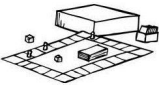

V. FICHAS LÚDICAS PREPARACIÓN Y PRESENTACIÓN DE JUEGOS DEPENDIENDO DEL NIVEL Y HABILIDAD

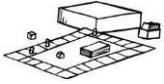

A continuación se presentan veinte juegos seleccionados para la clase de alemán, organizados por nivel, habilidad y tipología, con el número requerido de jugadores, su organización social - individualmente o en equipo-; material y reglas del juego. A su vez se explica su desarrollo, su objetivo lingüístico y experiencias vividas al jugarlos. Todas estas actividades lúdicas han sido propuestas en el taller de juegos del CENLEX Santo Tomás y en el salón de clases en horario normal y sabatino. Han sido jugados con alumnos de todos los niveles y de distintas edades. Sólo dos de estos fueron adquiridos en Alemania, sin embargo se pueden usar de modelo para que el profesor elabore uno por sí mismo, ya que su estructura no es muy complicada.

Primeramente se presentará la tabla general que contiene las veinte actividades y características más sobresalientes, en seguida se desglosarán las veinte fichas lúdicas con sus respectivas explicaciones y comentarios.

	Nombre del juego	Nivel	Tipo	Duración	Número de jugadores y organización social	Objetivo lingüístico
1	<i>Hatschi Patschi</i>	Básico		Aprox. 20 Min.	A partir de 10 jugadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de la estructura: <i>Wie heißt du?</i> <i>Ich heiße...</i>
2	<i>Hast du den Delphin?</i>	Básico		Aprox. 30 Min.	A partir de 10 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Practica del complemento en acusativo (<i>Akkusativ-ergänzung</i>)
3	<i>Obstsalat</i>	Básico		Aprox. 30 Min.	A partir de 10 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje o repaso de vocabulario de frutas en plural
4	<i>Wo sind die Verben?</i>	Básico		Aprox. 60 Min.	A partir de 3 jugadores. Desde 5 organizados en equipos	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de verbos y su posición en las oraciones declarativas. (<i>Aussagesätze</i>)
5	Manotazo	Básico		Mínimo 30 Min.	Mínimo 5, máximo 10 jugadores, divididos en 2 ó más equipos	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar números y artículos de vocabulario específico.
6	Cuarteto	Básico		Aprox. 30 Min.	Mínimo 4 Máximo 6 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso y afianzamiento del complemento en acusativo (<i>Akkusativ-ergänzung</i>) • Repaso de vocabulario
7	<i>Spinnennetz</i>	Básico		Aprox. 20 Min.	A partir de 10 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de las estructuras : „<i>Ich heiße / er, sie heißt</i>“ „<i>Ich komme aus / er, sie kommt aus</i>“

						<p>„Ich wohne in / er, sie wohnt in“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de los países
8	<i>Wer ist das?</i>	Inter-medio		Aprox. 20 Min.	A partir de 10 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzamiento de la declinación de los adjetivos (<i>Adjektiv-deklination</i>) • Repaso de vocabulario de las partes del cuerpo y la ropa.
9	<i>Adjektiv-lotto</i>	Inter-medio		Aprox. 20 Min.	A partir de 2 Jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de la declinación de los adjetivos (<i>Adjektiv-deklination</i>)
10	<i>Mein Schlafzimmer</i>	Inter-medio		Aprox. 30 Min.	A partir de 10 jugadores divididos en equipos	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzamiento de las preposiciones en acusativo o dativo (<i>Wechselpräpositionen</i>) y complemento de lugar (<i>Lokalergänzung</i>) • Repaso de vocabulario de muebles y partes de la casa.
11	<i>Sprech-dachs</i>	Inter-medio		Mínimo 30 Min.	A partir de 2 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar y reforzar el complemento de lugar (<i>Lokalergänzung</i>) • Reforzar vocabulario

12	Was bin ich?	Inter-medio		Aprox. 30 Min.	Mínimo 2 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de vocabulario • Repaso y afianzamiento de la declinación de adjetivos
13	Chaos im Kinderzimmer	Inter-medio		Mínimo 15 Min.	Mínimo 4, máximo 10 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar las preposiciones en acusativo o dativo (<i>Wechsel-Präpositionen</i>) • Práctica de vocabulario
14	Rally	Avanzado		Mínimo 20 Min.	A partir de 2 jugadores. Se pueden organizar equipos a partir de los 6 participantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar y reforzar vocabulario y diferentes estructuras gramaticales.
15	Marienkäferspiel	Todos		Mínimo 30 Min.	A partir de 2 jugadores individualmente o en equipos.	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar vocabulario aprendido en clase
16	Rechnen	Todos		Aprox. 40 Min	A partir de seis jugadores divididos en equipos.	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso y reforzamiento de los números
17	Maratón	Todos		Mínimo 60 Min.	A partir de 2 jugadores Un moderador	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de vocabulario y todas las estructuras aprendidas hasta el momento del juego.
18	Chitón	Todos		Mínimo 30 Min.	De 4 hasta 18 jugadores Un moderador	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de vocabulario • Repaso de verbos • Repaso de estructuras

						sintácticas.
19	Das Perfektspiel	Todos		Aprox. 30 Min.	De 2 a 6 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzamiento de las estructuras de distintos tiempos verbales, como el presente (<i>Präsens</i>), pretérito (<i>Präteritum</i>), perfecto (<i>Perfekt</i>) o pluscuamperfecto (<i>Plusquamperfekt</i>)
20	Hundert Mexikaner haben auf deutsch gesagt	Todos		Mínimo 40 min.	2 equipos. Mínimo de 3, máximo de 6 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar el vocabulario ya aprendido. • Practicar comprensión auditiva.

MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	<i>Hatschi Patschi</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• <i>Wie heißt du?</i>
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 20 Min.
Número de jugadores	A partir de 10 jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none">• Sillas dependiendo del número de participantes
Objetivo del juego	Ganar un lugar en el círculo
Objetivo lingüístico	Practicar la estructura <i>Wie heißt du? Ich heiße...</i>
Reglas del juego	<p>Todos los alumnos hacen un círculo con las sillas. El círculo debe de ser lo más amplio que se pueda, quedando en medio un espacio grande por el que se pueda correr. Uno de los alumnos debe permanecer siempre de pie, si son diez alumnos por ejemplo, entonces sólo serán utilizadas nueve sillas.</p> <p>El alumno que no tiene lugar saldrá del salón por unos momentos. En ese instante los alumnos deben de ponerse de acuerdo sobre quién de ellos se llamará <i>Hatschi Patschi</i>. Cuando esto haya quedado establecido, se le invitará al alumno a entrar con un grito: "<i>Bitte, komm herein!!</i>"</p> <p>Al entrar el alumno le preguntará a alguien "<i>Wie heißt du?</i>" la persona tendrá siempre que decir un nombre raro como "<i>Ich heiße</i></p>

	<p><i>Poki Poki</i>” o “<i>Ich heiße Hitschi Petschi</i>”. Cuando el jugador asignado conteste con “<i>Ich heiße Hatschi Patschi</i>” todos los alumnos tendrán que ponerse de pie y correr a otro lugar (nunca puede ser al de al lado) En ese momento el jugador que está de pie buscará ganar uno de los lugares que quedaron vacios. La persona que al final se quede sin asiento tendrá que salir ahora y repetir el juego.</p> <p>Cuando es un grupo más grande y después de preguntar a algunos jugadores por su nombre sin encontrar al <i>Hatschi Patschi</i>, se podrá pedir una pista. “<i>Ist Hatschi Patschi ein Mädchen oder ein Junge?</i>” para poder agilizar la situación.</p>
--	--

La primera vez que propuse esta actividad fue con un poco de reserva, pues se puede pensar que en una clase de nivel universitario, los alumnos no están tan dispuestos a correr, pero no es así. Este juego se ha caracterizado por captar gradualmente el interés del alumno hasta involucrarlo por completo, sin importar su edad o profesión. Por otra parte es común que los alumnos empiecen siempre lentamente, aumentando poco a poco de velocidad. Las estructuras de *Wie heißt du?*, incluso la orden de *Bitte, komm herein*, quedan plasmadas en la memoria del alumno.

Es muy importante que la respuesta al *Wie heißt du?* Sea siempre completa, es decir no se permitirá sólo el nombre. Los alumnos tendrán que decir siempre *Ich heiße* para que el objetivo del juego sea alcanzado.

El taller de juegos que se lleva a cabo los viernes dentro de la institución está dirigido a alumnos de Básico uno a Básico cuatro, esto no impide que un estudiante de mayor nivel se divierta con la actividad.

Después de unas rondas, donde los alumnos de básico uno principalmente hayan entendido la estructura, se podrá hacer una variante para practicar ahora el verbo *sein*, o el *ja*, *nein* y *doch*. Por ejemplo: “*Heißt du Hatschi Patschi? – Nein, ich heiße nicht Hatschi Patschi, ich heiße Poki Poki*” o „*Heißt du nicht Hatschi Patschi? –Doch, ich heiße Hatschi Patschi*“ „*Bist du Hatschi Patschi?- Nein, ich bin Tony Tony*“

A su vez es primordial que esta actividad sea propuesta inmediatamente después de haber aprendido las estructuras en ella utilizadas, para que sean asimiladas correctamente. El alumno de primer nivel se confunde un poco en el uso de los verbos *sein* y *heißen*, aún más cuando estos están en un contexto de pregunta, pues se llegan a cometer errores como “*Wie bist du?*” o “*Wer heißt du?*”. Por lo tanto, si se desea hacer énfasis en este aspecto se pueden agregar estas preguntas en el juego, obligando al alumno a decir toda la estructura: “*Wie heißt du? Heißt du Hatschi Patschi?*” o “*Wer bist du? Bist du Hatschi Patschi?*”. Por medio de la repetición es más que seguro que las dos estructuras quedarán totalmente claras, resolviendo exitosamente esta confusión.

Otra ventaja que tiene este juego es que no es necesario preparar ningún material, y que gracias a su sencillez se puede hacer tan corto o tan largo como se desee, no tendiendo que ocupar mucho tiempo de la clase para jugarlo.

En cuestión de la disposición de los alumnos para jugar, recordemos que los recién llegados al Básico uno están muy motivados y ávidos de aprendizaje, así que es raro que se encuentre a un alumno que no quiera participar. En este caso, se le podrá asignar el cargo de escoger al *Hatschi Patschi* o simplemente que espere unos minutos en lo que se lleva a cabo la actividad, pero como ya lo he dicho anteriormente, realmente es difícil encontrarse con este tipo de alumnos.

WÖRTSCHATZ/MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	<i>Hast du den Delphin?</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• <i>Akkusativergänzung</i>
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	A partir de 10 jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none">• Sillas dependiendo del número de participantes
Objetivo del juego	Ganar un lugar en el círculo
Objetivo lingüístico	Practicar el complemento en acusativo (<i>Akkusativergänzung</i>)
Reglas del juego	<p>Esta es una variación del <i>Hatschi Patschi</i>. Las bancas se pondrán en la misma disposición. El alumno que no tenga lugar saldrá del salón mientras los otros se ponen de acuerdo sobre quién tendrá al delfín. Al mismo tiempo, el profesor deberá preguntar a los demás jugadores qué tendrá cada quien para corregir posibles errores de declinación. Aquí en lugar de elegir un nombre, cada quien escogerá un objeto.</p> <p>Al entrar el jugador que estaba afuera, preguntará ahora a cualquiera: <i>Hast du den Delphin?</i> El otro participante contestará, por ejemplo: <i>Nein, ich habe keinen Delphin, ich habe den Apfel.</i></p> <p>Cuando se encuentre al jugador que responda: <i>Ja, ich habe den Delphin</i>, todos se pondrán de pie y buscarán otro lugar en donde</p>

	<p>sentarse (nunca puede ser el de al lado). Quien se quede sin asiento ahora tendrá que salir.</p> <p>Después de unas cuantas rondas, se pueden cambiar los objetos y agregar otro, por ejemplo: <i>Nein, ich habe keinen Delphin. Ich habe eine Tasche und einen Kugelschreiber.</i></p> <p>De igual forma que en el juego anterior, se podrá preguntar si el delfín lo tiene una chica o chico, si después de unas rondas no se ha encontrado al dueño.</p>
--	--

El complemento acusativo (*Akkusativergänzung*) como otros, es un tema de vital importancia para el aprendizaje del alemán y a su vez difícil. El alumno en primera instancia no asimila por completo su funcionamiento y olvida siempre la declinación o lo hace incorrectamente. Este juego es muy buena herramienta para su aprendizaje, pues a base de la repetición comienza su asimilación, quedando plasmado en la memoria de largo plazo. Es muy recomendable proponerlo apenas se ha visto el tema en clase para que los ejercicios de reforzamiento posteriores fluyan fácilmente.

Si el grupo ya conoce y se ha mostrado interesado anteriormente con el juego de *Hatschi Patschi*, resultará aún más sencilla su introducción. También se puede utilizar para repasar sólo sustantivos vistos últimamente en clase. Si se quiere avanzar lentamente para que la comprensión resulte al cien por ciento, es recomendable dedicar rondas a un solo género. Así tendremos en la primera vuelta únicamente sustantivos femeninos, después neutros y por último solamente masculinos para que así se aprecie la diferencia de declinación. Después de jugar con artículos determinados, podemos introducir los indeterminados para no dejar duda en el tema.

Al igual que la actividad del *Hatschi Patschi, hast du den Delphin* puede ser introducido sin ningún problema dentro de niveles más avanzados, pues es muy buen repaso tanto del acusativo como de los artículos de los substantivos.

Por otro lado, se puede sugerir en otros contextos, siendo muy útil en el repaso de distintos temas, por ejemplo, se puede incluir en el repaso de las preposiciones *bei, zu, nach*, por mencionar algunos: “*Bist du bei Karl? – Nein, ich bin bei meiner Mutter*” o “*Fährst du zu Paul.- Nein, ich fahre zum Arzt*”. Los alumnos continuamente confunden estas preposiciones. Con esta variación podemos reforzar el tema para no dejar dudas en el aire.

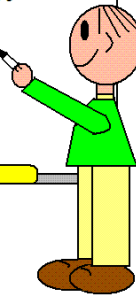
WORTSCHATZ

Nombre del juego	<i>Obstsalat</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• <i>Vocabulario de frutas en plural</i>
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 30 Minutos
Número de jugadores	A partir de 10 jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none">• Sillas dependiendo del número de participantes (siempre una menos que los jugadores)
Objetivo del juego	Encontrar un lugar dentro del círculo de sillas
Objetivo lingüístico	Aprendizaje o repaso de vocabulario de frutas en plural
Reglas del juego	Todos los jugadores se sientan en el círculo formado por las sillas, menos uno que quedará de pie. El profesor establecerá en ese momento cuáles frutas jugarán en las siguientes rondas. El número dependerá de cuántos alumnos estén jugando. En un grupo, por ejemplo de veinte alumnos se escogerán cuatro frutas. El maestro podrá anotarlas en el pizarrón para que no haya duda, sobre todo si se está utilizando el juego para introducir nuevo vocabulario:

Cuando ya todos sepan con cuáles frutas se jugará, pasará el profesor con cada alumno, incluyendo el que se encuentra de pie, y le susurrará al oído una de las frutas con cuidado de que al final queden repartidas equitativamente. En este caso con veinte alumnos se

manzana, decirlo, a alumnos. Ya que tengan su

<i>der Apfel</i>	<i>Äpfel</i>
<i>die Erdbeere</i>	<i>Erdbeeren</i>
<i>die Banane</i>	<i>Bananen</i>
<i>die Kirsche</i>	<i>Kirschen</i>



dará la por así cinco todos fruta

secreta iniciará el juego. El jugador que no tiene lugar se pondrá en medio del círculo y dirá una de las frutas (puede ser también la que le tocó). En ese momento todos los jugadores que tengan esa fruta se pondrán de pie y buscarán rápidamente otro lugar para sentarse. El jugador que ha cantado la fruta aprovechará el momento para tratar de quitarle el asiento a alguien. El jugador que se quede sin lugar, dirá ahora otra fruta.

En cualquier momento el jugador que este de pie podrá decir *Obstsalat*. En ese instante todos tendrán que ponerse de pie y cambiar de lugar. De igual forma, ya que hayan pasado varias rondas, se podrán hacer combinaciones de frutas, por ejemplo: *Äpfel und Bananen*, para que esas dos frutas se paren u *Obstsalat*

	<p><i>ohne Kirschen</i> y tener a todos de pie menos a las cerezas.</p> <p>Después de unas cuantas rondas, ya que todos los alumnos hayan aprendido o reafirmado ese vocabulario, se podrá cambiar de frutas, para practicar lo más posible.</p>
--	--

Cuando apenas se introduce el vocabulario de las frutas en el salón de clases, *Obstsalat* encaja muy bien con el contenido. Los alumnos recuerdan posteriormente los plurales de las palabras gracias a las repeticiones, además de ser una actividad muy divertida para ellos.

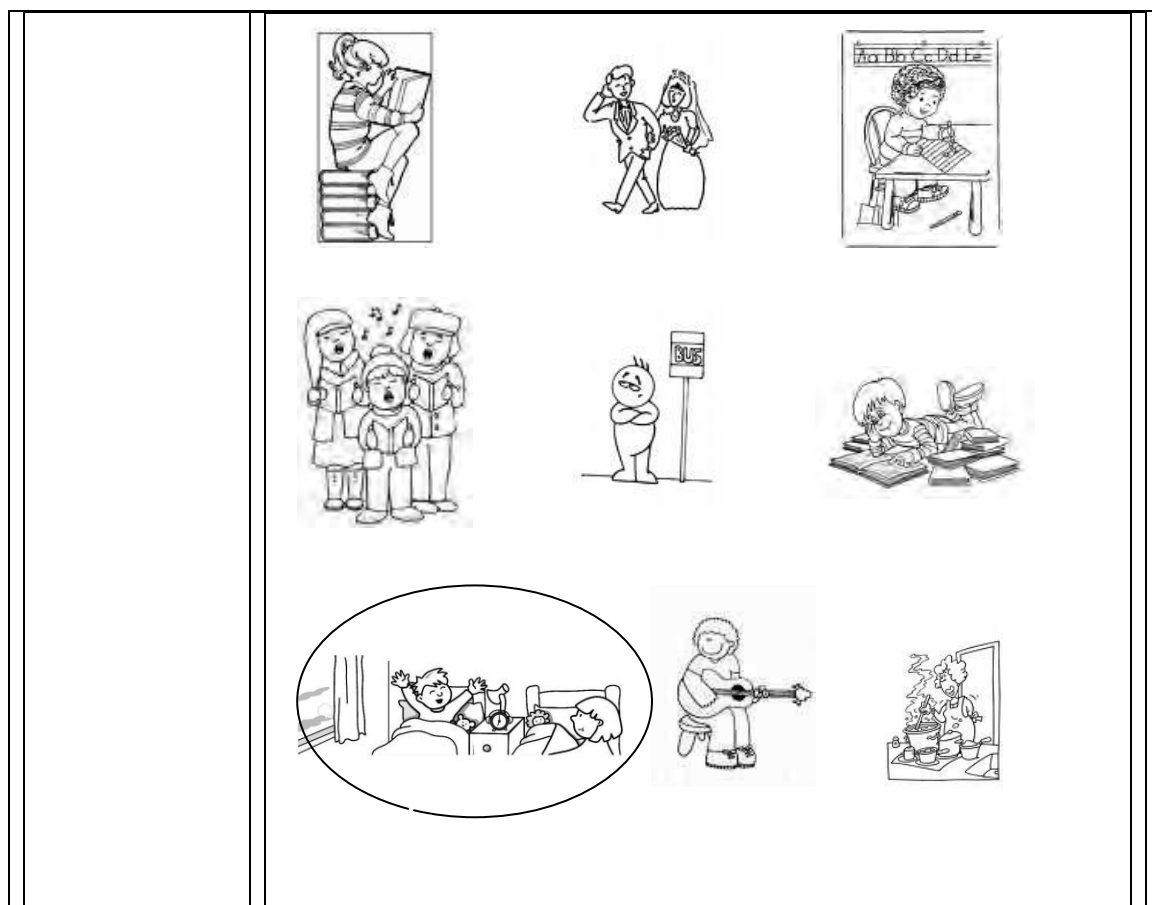
Aunque el juego en sí lleve el nombre de ensalada de frutas se puede adaptar perfectamente a cualquier contexto, ejercitando o introduciendo así vocabulario de cualquier índole, dejando la palabra clave *Obstsalat* o adaptando también ésta al tema, por ejemplo, *Tieresalat* o *Gemüsesalat*, etc.

Es conveniente recordar que obtenemos resultados favorables con estas tres actividades lúdicas, solamente si los alumnos responden ante ellas. Se tiene que tener en cuenta permanentemente que el juego es placer y diversión y si no lo vemos con nuestros estudiantes, no podemos forzarlos por ningún motivo, pues podríamos ocasionar un bloqueo grave en el aprendizaje.

HÖRVERSTEHEN	
Nombre del juego	<i>Wo sind die Verben?</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	• <i>Verben</i>
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 60 Minutos
Número de jugadores	A partir de tres jugadores
Material	✓ Tarjetas pequeñas y grandes de diferentes verbos.
Objetivo del juego	El jugador o equipo que obtenga más tarjetas gana
Objetivo lingüístico	Repaso de verbos y su posición en las oraciones.
Reglas del juego	Cada jugador o equipo recibirá un total de diez a doce cartas pequeñas con imágenes de distintos verbos (de no contar con ese material, se podrán dar tarjetas sólo con el verbo escrito). Primero tendrán veinte minutos para redactar un <i>Tagesablauf</i> utilizando cada uno de ellos, sin importar su orden. Mientras tanto el profesor pegará en el pizarrón tarjetas más grandes que contengan todos los dibujos que recibieron los equipos en desorden. Después de terminado el tiempo y revisado rápidamente cada texto, se determinará qué equipo comenzará a leer su historia. Los demás

equipos escogerán a un miembro suyo que pasará al frente viendo hacia el pizarrón. Uno de los participantes del grupo que no está al frente, iniciará la lectura. Los otros escucharán prestando mucha atención en los verbos que se utilizan, en el momento de escuchar alguno, buscarán rápidamente la imagen en el pizarrón y la arrancarán de él. Los otros miembros de su equipo podrán ayudar a encontrar el verbo que se ha dicho, gritando “*rechts*”, “*links*”, “*oben*” o “*unten*”

Por ejemplo: “*Das ist Markus. Er steht täglich um sieben Uhr auf.* „ En ese momento los alumnos buscarán la imagen de *aufstehen* en el pizarrón. Al final de la lectura, el equipo que haya acumulado más tarjetas, ganará un punto y tendrá derecho ahora de leer su historia para darle oportunidad a los demás grupos de recuperarse.



Este juego de “*Wo sind die Verben*” lo creé al ver la dificultad que supone para los alumnos entender la posición correcta de *zuerst*, *dann*, *danach*, *endlich*. Ya que siempre la olvidan, colocando al verbo en tercera posición. A su vez el libro *Themen Aktuell 1*, en su cuarta lección ofrece para este tema sólo un ejercicio que va enfocado más al aprendizaje de los usos horarios. Este juego es muy conveniente cuando ya se han hecho otros ejercicios similares en clase o de tarea.

Esta actividad dura realmente poco tiempo, pues se invierte más en la redacción de los textos. Siempre crea gran alboroto por los gritos desesperados de los alumnos que ven el dibujo antes que sus compañeros, pero siempre da buenos resultados, ya que les gusta mucho y fortalece eficientemente el aprendizaje los verbos utilizados.

De igual manera se puede adaptar perfectamente para varios niveles y contextos. Se puede fortalecer así el *Perfekt, Präteritum* o los verbos modales (*Modalverben*), a su vez otros temas como el clima, pidiendo al alumno que redacte un reporte del tiempo y pegando en el pizarrón dibujos de nubes, soles, o copos de nieve.

Para los niveles más básicos ayuda a reforzar la conjugación de los verbos en distintas personas. Si se quiere utilizar en este contexto, sólo hay que pegar todas las imágenes en el pizarrón y, dividiendo a los alumnos en equipos de siete personas, pedirles que escriban en su cuaderno un pronombre con un verbo conjugado. Por ejemplo, *du fährst, er spielt, wir warten*. Cuando hayan terminado, todos se pondrán de pie y cada equipo se colocará en fila frente al pizarrón, dejando un espacio conveniente para poder observar todas las imágenes. La persona que esté en primer lugar será el pronombre *ich*, el que le sigue *du*, y así consecutivamente hasta llegar al *sie* plural. Ya que cada quien tenga su pronombre, alguien del primer equipo dirá una de sus oraciones, por ejemplo: *er kocht*. En ese momento todos los jugadores a quienes les haya tocado el pronombre *er*, buscarán la imagen en el pizarrón y correrán a tomarla. Al final el equipo que tenga más tarjetas ganará el juego.


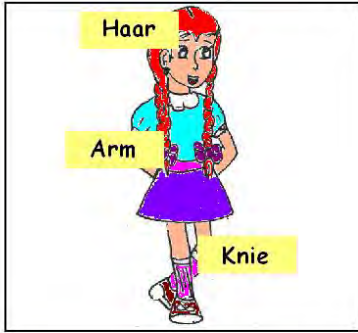
La elaboración del material para este juego puede ser un poco complicada. Ya he mencionado que si no se cuenta con imágenes pequeñas, es factible hacer tarjetas sólo con el verbo escrito. Sin embargo es muy importante que las tarjetas grandes que se pegan en el pizarrón si contengan el dibujo del verbo, para que cumplan con el objetivo didáctico. Por lo tanto se debe considerar que si se dan por lo menos diez imágenes por equipo, hay que realizar previamente mínimo cincuenta tarjetas distintas, pues los verbos no se pueden repetir durante la actividad. Dichas imágenes se pueden conseguir en internet,²⁵ en revistas o se

²⁵ En la página www.educima.com se pueden encontrar gran variedad de dibujos para diversas actividades.

pueden dibujar. Es conveniente que cada una de las tarjetas sea enmicada para prolongar su durabilidad.

HÖRVERSTEHENWORTSCHATZ			
Nombre del juego	Manotazo		
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de diversos substantivos 		
Nivel	Básico		
Duración	Mínimo 30 Min.		
Número de jugadores	Mínimo cinco, máximo diez jugadores, divididos en equipos		

Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 100 ó más tarjetas con los números del 1 al 10 ✓ Dos o tres planos grandes con un dibujo significativo. En este caso “das Haus” y “der Körper” ✓ Tarjetas con el vocabulario sin artículo 		
Objetivo del juego	El equipo que más vocabulario tenga en su tablero gana		
Objetivo lingüístico	Reforzar números y artículos de vocabulario específico		
Reglas del juego	<p>Los alumnos ya divididos en equipos, se sentarán intercalados alrededor de la mesa. Las cartas con los números se repartirán a todos los jugadores. No importa el número de tarjetas, ni de personas, se deben distribuir todas ellas. Ningún jugador podrá ver sus cartas.</p> <p>Tomando el mazo con una mano, se iniciará el conteo, al mismo tiempo que se descubre una carta. Por ejemplo:</p> <p>El primer jugador empieza la numeración con “eins”, dejando caer una carta (en este caso 6, por ejemplo). El jugador de su derecha dirá “zwei” y el siguiente “drei”, así sucesivamente hasta llegar al diez, volviendo a empezar. Al momento en que el número que se diga y el que caiga en la mesa sean el mismo, todos deberán poner rápidamente la mano sobre esa carta.</p> <p>El que haya puesto primero la mano, tendrá la oportunidad de tomar una tarjeta de vocabulario, colocándola en su tablero, sólo si dice correctamente su artículo:</p>		

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Gruppe 1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Gruppe 2</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">Las cartas que queden sobre la mesa se colocarán a un lado para volverse a repartir posteriormente cuando todos los jugadores hayan terminado sus cartas.</p>	
--	---	--

Esta actividad lúdica no es tan compleja al estar enfocada a la práctica de vocabulario de únicamente dos o tres campos semánticos, pero de igual forma puede ser bien aprovechada. A criterio del profesor se utilizará para introducir o solidificar el vocabulario. También se debe observar y conocer bien a los alumnos antes de proponer la dinámica, pues no siempre se está dispuesto a recibir algún arañazo o a romperse una uña. De igual forma, el mobiliario del salón toma un papel importante, pues es mucho más sencillo organizar a los equipos alrededor de dos mesas. Aunque hay que mencionar que en mi experiencia he tenido muchos grupos que no les importa jugar en el suelo llegando a ser este juego muy divertido y eficaz para todos.

El modelo dado muestra tarjetas con una enumeración del uno al diez, pero se pueden introducir variaciones dependiendo de lo que se quiera fortalecer. Así tenemos cualquier tipo

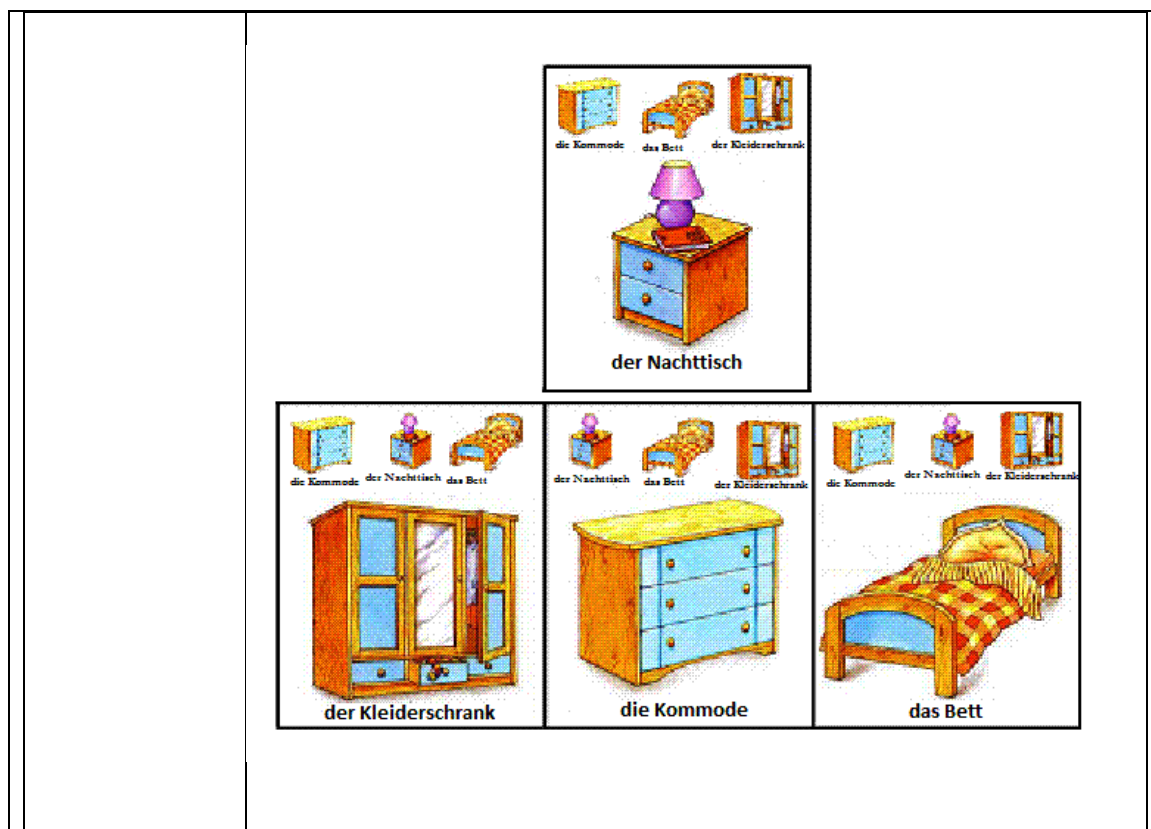
de series con números del once al veinte, del veinte al treinta, etc. O de cinco en cinco, diez en diez, cien en cien, para abarcar todo el tema de los números.

Esta actividad puede usarse desde las primeras clases, cuando los alumnos acaban de aprender los números y aún deben de practicar su pronunciación. Aunque no haya temas específicos de vocabulario, se puede trabajar con las pocas palabras que tienen en su haber, para así también dejar en claro el uso de los artículos determinados.

Si se trata de un grupo numeroso, el cual es muy común en los primeros niveles del CENLEX Santo Tomás (de treinta a cincuenta alumnos) lo mejor es hacer grupos de seis u ocho personas sin olvidar que deben a su vez dividirse en dos equipos, cada uno con un tema de vocabulario y un mazo de cartas. Da muy buenos resultados distribuir tarjetas con series distintas a todo el grupo e intercambiarlas regularmente. De esta forma, por ejemplo, todos los equipos practicarán las sucesiones del uno al diez, del once al veinte, del treinta al cuarenta, etc.; hasta llegar al cien, doscientos o incluso al mil, si incluimos cadenas de cien en cien. Igualmente se pueden proponer tandas con otros elementos, como los pronombres personales en nominativo, acusativo y/o dativo, para niveles más avanzados, o secuencias de palabras enseñadas inicialmente. Por ejemplo: *Großvater, Großmutter, Mutter, Vater, Sohn, Tochter, Bruder, Schwester*, etc. Este tipo de cartas son más complicadas de memorizar, pero dan mejores resultados al final de la actividad, pues por medio de la repetición se logra la retención a largo plazo

MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	Cuarteto
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Akkusativergänzung</i>
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	Mínimo 4. Máximo 6
Material	✓ 56 Cartas que forman 14 cuartetos
Objetivo del juego	La persona que consiga juntar más cuartetos gana.
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso y afianzamiento del <i>Akkusativergänzung</i> • Repaso de vocabulario
Reglas del juego	<p>Todas las barajas sin excepción, se reparten entre todos los jugadores. Se comienza ordenándolas, para ver cuáles se tienen que conseguir. Cada una contiene una de las imágenes que forman el cuarteto y las tres faltantes más pequeñas que lo completan.</p> <p>Al llegar su turno, el alumno debe de preguntarle a cualquiera de los participantes si éste tiene alguna de las tarjetas que necesita. Por ejemplo: <i>Du Luis. Hast du den (roten) Wagen?</i> Si Luis tiene el carro rojo debe entregarlo, si no responderá negativamente: <i>Nein, ich habe nicht den (roten Wagen).</i> Cuando se logre juntar el cuarteto completo se pondrá en la mesa boca arriba.</p>



En la lección tres del libro Themen Aktuell nos encontramos con la introducción del acusativo. La mayoría de los alumnos no está acostumbrada a hablar con términos gramaticales, así que referir un objeto directo o verbos transitivos es un tanto complicado. Después de aclarar el tema y hacer un par de ejercicios es un buen momento de presentar este juego para afianzar lo aprendido, ya que en este instante siguen cientos de dudas en el aire. Gradualmente los estudiantes se irán familiarizando con el famoso “den”, “einen” y “keinen”, que en un principio eran unos completos extraños. Ellos mismos se irán corrigiendo al notar errores de sus compañeros.



Para mayor entendimiento en los alumnos, es preferible dividir el juego en dos partes, primero manejando únicamente los artículos determinados, “den”, “das”, “die”, tanto en la pregunta como en la respuesta. Por ejemplo: „Du Luis, hats du den (roten)Wagen?“ – „Nein, ich habe den Wagen nicht“ o „Ja, ich habe den (roten) Wagen“ Cuando esta estructura ya sea clara para ellos, ahora se puede repetir el juego sólo con los artículos indeterminados positivos

y negativos: “*Du Luis, hast du einen (roten) Wagen?*” – “*Nein, ich habe keinen (roten) Wagen*” o “*Ja, ich habe einen (roten) Wagen*”

A este mismo juego se puede recurrir al iniciar con los *Definit- Indefinitpronomen* que constituyen otro tropiezo en el idioma; o al repasar la declinación de los adjetivos, agregándoles los colores que se muestran en los ejemplos anteriores. En el caso de las cartas con animales y ecosistemas se pueden repasar a su vez las oraciones relativas, creando modelos como “*Hast du den Hasen, der in der Stadt wohnt?*”

Sea cual sea el tema que se va a abordar en cualquier juego que introduzca o refuerce vocabulario, es importante manejar siempre al sustantivo con su artículo, para que el alumno lo memorice más fácilmente, concibiéndolo como un todo.

MÜNDLICHER AUSDRUCK/HÖRVERSTEHEN

Nombre del juego	<i>Spinnennetz</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • Países
Nivel	Básico
Duración	Aprox. 20 Min.
Número de jugadores	A partir de diez jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Una bola de estambre. ✓ Tarjetas con los países
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de las estructuras : <i>„Ich heiße / er, sie heißt“</i> <i>„Ich komme aus / er, sie kommt aus“</i> <i>„Ich wohne in / er, sie wohnt in“</i> • Repaso de los países
Reglas del juego	<p>Todos los alumnos hacen un círculo, debiendo quedar bastante alejados unos de los otros. Cada quien recibirá dos tarjetas de países, siendo uno su lugar de origen (<i>Herkunft</i>) y el otro su lugar de residencia (<i>Wohnort</i>). La persona que inicie deberá tomar el extremos de la bola de estambre y enredarla un poco en su dedo, después hará una breve presentación, utilizando las tarjetas que le han tocado:</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Italien</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Deutschland</p> </div> </div>

„Hallo, mein Name ist Peter. Ich komme aus Italien, aber ich wohne in Deutschland“

Acto seguido, arrojará la bola de estambre a la persona que tenga enfrente, lógicamente, como tiene el extremo de la hebra agarrada a su dedo, formará un camino de estambre hacia el otro alumno, el cual dirá a su vez su presentación con sus respectivas fichas, enredando el estambre en su dedo y arrojándolo de nuevo a otro alumno. Así sucesivamente hasta tejer una telaraña con todos los participantes. Es muy importante enfatizar que el hilo de estambre siempre debe pasar por arriba del anterior, pues de lo contrario se enmarañará y no funcionará el juego.

Cuando el último individuo haya dicho su texto, le lanzará el estambre al primer jugador, quien ahora, en vez de repetir su presentación, tendrá que decir la de la persona que le haya arrojado la bola: ***“Das ist Maria. Sie kommt aus der Schweiz, aber sie wohnt in Norwegen”*** De esta manera, cada quien hablando en tercera persona, devolverá la bola de estambre a quien se la arrojó anteriormente, desenredando el embrollo antes hecho.

Esta actividad aparte de ser lúdica es una muy buena dinámica de integración para los alumnos recién llegados, para conocerse entre sí y comenzar el aprendizaje de estructuras elementales que podrán ser utilizadas en una situación real.


Es recomendable proponerla inmediatamente después de haber visto en clase las estructuras en ellas manejadas. Lógicamente al aprender el lugar de origen y el de residencia

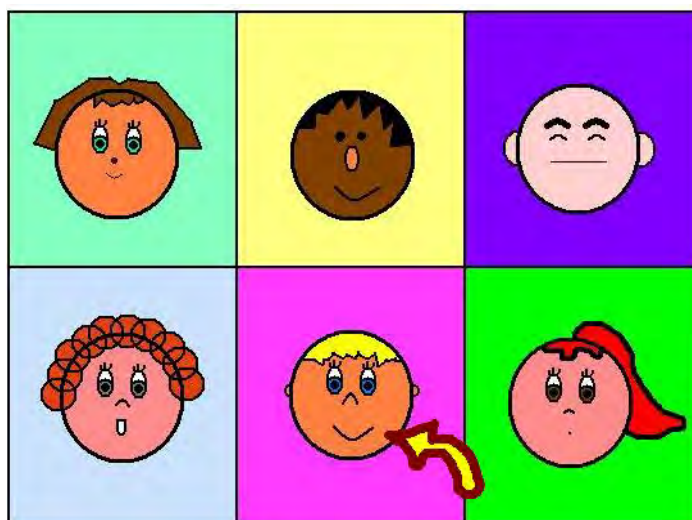
se introducen también algunos países. Así que este es un buen momento para enseñar el resto de ellos o por lo menos los más importantes. Pareciera que es un poco tedioso, ya que cada individuo sólo habla dos veces a lo largo de su desarrollo, pero no es así. Los alumnos de primer ingreso siempre están ávidos de conocimiento y este juego es benéfico para comenzar a ver sobre todo la pronunciación adecuada de los países. Por lo general las tarjetas pueden venir repetidas, así que el alumno que escuche su país dicho por otro pondrá atención para observar la diferencia de dicción.

Los grupos de básico uno siempre son demasiado numerosos, así que, si se tiene cuarenta o más personas en el salón, es mejor organizar dos equipos para que no se lleve tanto tiempo en realizar este ejercicio. Después de terminar con la dinámica y que ya estén un poco más claras las estructuras, se puede hacer otro ejercicio oral del mismo tipo, donde ahora el estudiante tenga que decir la información de dos o tres personas que hayan estado en su mismo grupo. De igual forma se podrá cambiar la situación, pidiéndole al estudiante utilizar su información verás. Por ejemplo: ***“Hallo, ich heiße Ernesto. Ich komme aus Michoacán, aber ich wohne in Mexiko-Stadt.”***

Si no se cuentan con tarjetas que contengan los países, se les puede decir simplemente a los participantes o anotarlos en el pizarrón, para que escojan dos de ellos. Sin embargo, las tarjetas son mejores tanto para él como para sus compañeros, pues cualquiera puede consultarlas en todo momento.

HÖRVERSTEHEN

Nombre del juego	<i>Adjektivlotto</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• <i>Adjektivdeklination</i>
Nivel	Intermedio
Duración	Aprox. 20 Min.
Número de jugadores	A partir de dos Jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none">✓ Cartoncillos con diferentes personajes.✓ Tarjetas con las descripciones de los dibujos.✓ Bolitas de papel.✓ Moderador
Objetivo del juego	El jugador que llene primero su cartoncillo gana.
Objetivo lingüístico	Repaso de la declinación de los adjetivos
Reglas del juego	<p>Este juego es como una lotería normal, sólo que en vez de distintas figuras, sólo habrán rostros de personas.</p> <p>Cada alumno recibirá un cartoncillo con los dibujos. Un voluntario pasará al frente y leerá las tarjetas que contendrán una descripción del personaje al que deban marcar:</p> <div data-bbox="491 1460 1189 1859" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><p>Er hat blondes kurzes Haar, blaue Augen, spitze Nase und einen langen Mund. </p></div>



Cada vez que la descripción concuerde con uno de los personajes del cartón, se colocará una bolita de papel sobre la imagen. Cuando un alumno logre llenar toda su planilla, gritará “*Bingo*”, para indicar que ha ganado.

Adjektivlotto es un juego que creé al observar los problemas del alumno para entender adecuadamente la declinación de los adjetivos. Este tema ha sido siempre de gran dificultad para los estudiantes hispanohablantes, ya que al no tener esta forma gramatical en su lengua materna confunden recurrentemente las terminaciones correctas de los adjetivos, llevándolos a una incorrecta expresión oral y escrita. Un ejemplo de lo anterior se puede observar en un texto como el siguiente, realizado por un alumno de intermedio uno, un día después de haber visto la declinación de los adjetivos en clase:

“Das ist Mafalda. Sie ist erst acht Jahre alt. Sie ist kleine und schön. Heute trägt sie eine blauen Hose und eine gelben Bluse. Sie trägt schwarzen Schuhe...”

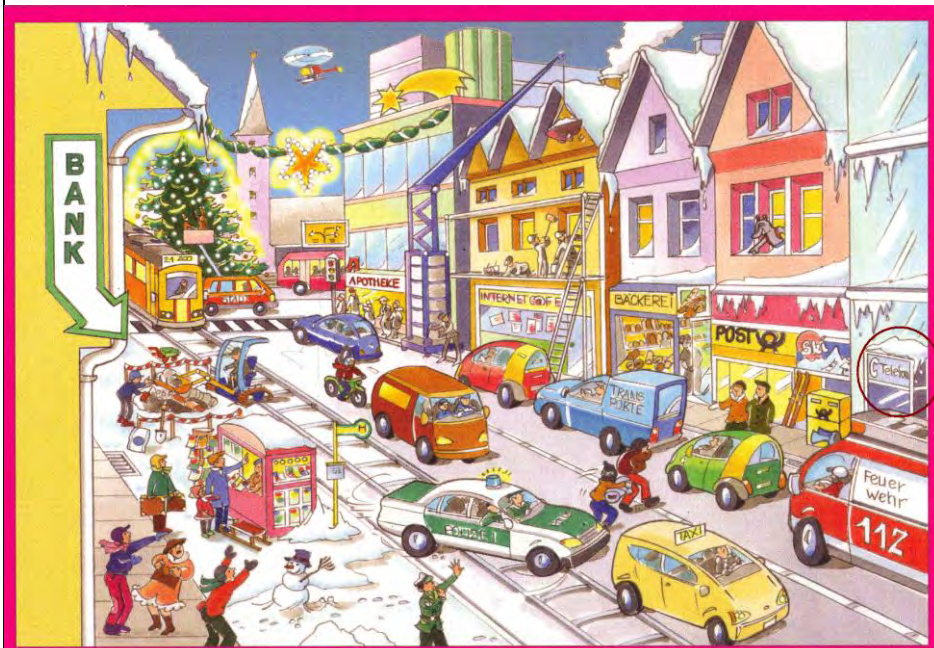
Es todo un reto lograr que los estudiantes comprendan al cien por ciento la esencia de las declinaciones. Con *Adjektivlotto* se puede ejercitar la comprensión auditiva y la expresión escrita de este tema, entregando a los alumnos los cartoncillos con los personajes uno o dos días antes, pidiéndoles de tarea que ellos mismo realicen las tarjetas con las descripciones de las imágenes, así la atención se centrará exclusivamente en el manejo adecuado de las declinaciones, ya que al momento de la actividad en clase, tomarán en cuenta sólo la parte del cuerpo con el adjetivo que se mencione y no la declinación en sí.

Por ejemplo de la oración “*Er hat blondes kurzes Haar*” notarán únicamente *blond*, *kurz Haar*, para marcar al personaje correcto y no la desinencia de éste.

MÜNDLICHER AUSDRUCK/HÖRVERSTEHEN

Nombre del juego	<i>Sprechdachs</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wechselpräpositionen / Situativergänzung</i>
Nivel	Intermedio
Duración	Mínimo 30 Min.
Número de jugadores	A partir de 2 jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartoncillos con escenarios ✓ Tarjetas con detalles de las imágenes y vocabulario de los tableros ✓ Tablero ✓ Fichas ✓ 1 dado
Objetivo del juego	El jugador que llegue primero a la meta gana.
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar y reforzar el <i>Situativergänzung</i> • Reforzar vocabulario
Reglas del juego	<p>Todas las fichas se colocan en la zona de salida del tablero. Delante, a la vista de todos, se colocan los escenarios boca arriba y las tarjetas de vocabulario boca abajo. Uno de los jugadores arroja el dado para ver cuántas casillas avanzará, si acierta en su pregunta. Después cierra los ojos o se voltea de espaldas. La persona a su derecha toma una de las tarjetas de vocabulario y observa la imagen que debe de buscar en alguno de los escenarios. Al encontrarla tiene que describir su ubicación.</p> <p>Por ejemplo: „<i>Es liegt im rosa Bild, hinter dem Feuerwehrauto</i>“.</p>

El jugador que está de espaldas puede ahora observar el escenario rosa y tratar de encontrar el objeto que está detrás del camión de bomberos. Si acierta avanzará el número de casillas que indicó el dado, de lo contrario, permanecerá en su lugar.



Uno de los temas más difíciles para los alumnos es sin duda las *Wechselpräpositionen*²⁶. Al no tener una comparativa con el español, es muy común que los estudiantes se confundan con los casos que estas preposiciones manejan. Este juego es bueno para reforzar el uso del dativo. El alumno, después de unas cuantas rondas, utilizará

²⁶ *Wechselpräpositionen*. Preposiciones que pueden emplearse con el caso acusativo o dativo, dependiendo del verbo.

correctamente su declinación, concibiendo la idea del complemento de lugar (*Situativergänzung*). Ya más adelante se pondrá en práctica estas preposiciones con declinación en acusativo, para que se entiendan bien sus diferencias.

Al igual que el juego de “*Wo sind die Verben?*”, las imágenes son muy importantes. Si no sabemos dibujar, podemos buscar en revistas o internet para encontrar diferentes lugares, como un hospital, un restaurant o un parque. Es importante que cada uno de ellos contenga gran variedad de objetos para darle dinamismo a la actividad.

De igual manera las tarjetas pequeñas que contengan el vocabulario de los escenarios, deberán tener la misma imagen, aunado al sustantivo con su artículo, para que



sea más sencillo de encontrar en el cuadro más grande. El grupo o los equipos deben ser distribuidos de forma que todo mundo pueda ver los escenarios sin problema.

MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	<i>Was bin ich?</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario variado.
Nivel	Intermedio
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	Mínimo 2 jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas con imágenes ✓ Una balerina o resorte con sujetador. En caso de no contar con ella, simplemente se podrá pegar la tarjeta a la espalda del jugador con cinta adhesiva.
Objetivo del juego	El alumno que adivine más palabras gana el juego
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de vocabulario • Repaso y afianzamiento de la declinación de adjetivos
Reglas del juego	<p>Uno de los alumnos pasa al frente. Colocándose de espaldas, se pondrá el resorte en la frente. Otra persona le sujetará a ella, sin que nadie vea, una de las cartas con una imagen. Después el jugador se dará la vuelta para que todos puedan mirar su carta y preguntará: <i>Was bin ich?</i></p> <p>Ahora todos deberán dar pistas al jugador, sin mencionar la palabra clave, para que pueda adivinar de lo que se trata. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>“Du bist Braun.”</i> • <i>„Du kannst auch weiß oder schwarz sein.“</i>

- „Du wohnst im Wald“.
- „Du isst nicht nur Fleisch, sondern auch Obst und Insekten“.

Cuando el alumno tenga una idea podrá preguntar, por ejemplo: Bin ich ein Affe? En este caso sus compañeros sólo podrán responder “ja” o “nein”. El jugador tendrá tres oportunidades para adivinar y ganar un punto que se irá sumando, de lo contrario lo perderá.



El vocabulario a reforzar en este juego puede ser modificado, dependiendo de lo visto en clase. Se puede enfocar en un solo tema, por ejemplo, los animales, muebles, etc. O juntar varios grupos para hacerlo más complicado. A pesar de que parece una actividad muy sencilla, no puede ocuparse demasiado en niveles básicos, pues requiere de un poco más de conocimientos para lograr descripciones correctas.

Para niveles más avanzados se pueden hacer variantes con personajes famosos. De igual forma se pueden cambiar los papeles, siendo el jugador de la tarjeta el que haga las preguntas, dejando a los demás el papel de decir sólo *ja* o *nein*.

Por lo general, el alumnado se predispone bien al juego sin perder atención, ya que si no está escuchando, está pensando en lo que va a preguntar. Dependiendo del nivel y los temas estudiados en el salón de clase se pueden exigir ciertas estructuras al realizar la oración. A un estudiante, por ejemplo de intermedio 2, siguiendo el programa de estudios de la institución

politécnica, se le pedirá que incluya las declinaciones de los adjetivos: ***“Du bist braun, obwohl du auch einen weißen oder schwarzen Pelz haben kannst.”***

Mientras tanto al aprendiente de intermedio 4 se le solicitará las oraciones relativas: ***“Du bist ein Tier, das im Wald wohnt”.***

De esta forma no sólo se limitará la actividad al repaso de vocabulario sino a la revisión de estructuras recién aprendidas para su solidificación.

También se puede dirigir la actividad lúdica hacia una introducción de nuevos vocablos, utilizando las palabras de un solo campo semántico. En este caso, si el alumno aún no tiene conocimiento en alemán del concepto que se le describe, puede decirlo en español y pegar en el pizarrón la tarjeta para después escribir su significado y anotarlo en el cuaderno.

Al final se puede encargar a los alumnos hacer pequeños textos de las tarjetas que a cada quien le tocaron con las descripciones, para después leerlas en voz alta en clase y así reforzar el nuevo léxico.



„Ich bin braun, aber ich kann auch schwarz oder weiß sein. Ich wohne im Wald, mir schmecken die Insekten, Obst und der Honig. Ich fische auch gern und schlafe unter den Bäumen.“

MÜNDLICHER AUSDRUCK/WORTSCHATZ/GRAMMATIK

Nombre del juego	<i>Chaos im Kinderzimmer</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wechselpräpositionen</i> • Vocabulario de diversos sustantivos
Nivel	Intermedio
Duración	Mínimo 15 Min.
Número de jugadores	Mínimo cuatro, máximo diez jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fichas redondas con el dibujo de tres objetos ✓ Figura de Gnomo de madera
Objetivo del juego	Juntar el mayor número posible de fichas.
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar <i>Wechselpräpositionen</i> • Práctica de vocabulario
Reglas del juego	<p>Todos los jugadores se sientan, formando un círculo. Sobre la mesa o suelo se colocan todas las fichas volteadas. En el centro, a una distancia que todo mundo pueda tomarlo en un momento dado, se pone al gnomo de madera.</p> <p>Cada ficha contiene tres imágenes de las cosas que un niño puede tener en su cuarto, por ejemplo, un libro, un soldadito de juguete y calcetines. El alumno que empiece debe girar una ficha y ver rápidamente los objetos que contiene. Inmediatamente el segundo jugador lo sigue con otra pieza, y así todos los alumnos sucesivamente hasta terminar el círculo. El juego debe ser muy rápido para crear caos entre los estudiantes, ya que resulta mucho más difícil identificar las imágenes de las tarjetas que se voltean</p>

apresuradamente. Al momento en que un objeto se repita en dos fichas distintas, todos tendrán que tratar de tomar al muñeco de gnomo que está en medio. La persona más rápida tendrá que decir a todos qué cosa es la que se repite y en dónde está situada. Por ejemplo:



Der Fernsehapparat. Er ist unter dem Kind und neben der Zitrone.

Si acierta en su oración, podrá conservar las dos fichas, de lo contrario deberá regresarlas y revolverlas con las otras.

El juego termina cuando todas las piezas han sido viradas.

Variantes

Después de que ya se ha aprendido a jugar, se puede esperar ahora a que los objetos se repitan tres veces o buscar juegos de algo

contenido en dos tarjetas, junto con otra cosa que esté en tres.
--

Chaos im Kinderzimmer es una actividad que favorece el repaso de las *Wechselpräpositionen*. Los alumnos deben de tener necesariamente las bases de la gramática antes de jugar para poder aprovechar al máximo la dinámica. El vocabulario puede reforzarse y aprenderse simultáneamente, ya que las imágenes que presenta este juego son muy versátiles. El profesor anotará, según su criterio, el nuevo vocabulario en el pizarrón o entregará a cada uno una copia con la lista del vocabulario, ya sea antes o después de la actividad, pues también está la opción de enseñar las palabras sólo oralmente para ir las introduciendo en el léxico del alumno.

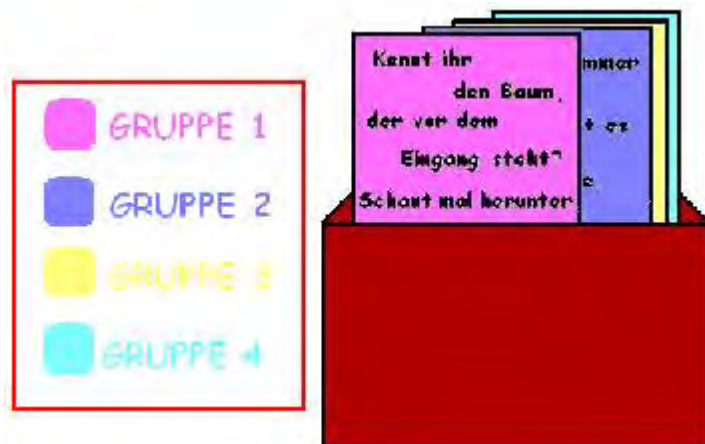
Este juego es muy divertido y continuamente crea controversia. Además de mantener siempre el interés de los alumnos, ya que al momento de que alguien diga su oración, los otros podrán robarle las tarjetas, gritando “*falsch*”, si la persona se ha equivocado y otro la corrige.

Las estructuras del *Lokalergänzung* quedan más que claras con este juego. A su vez, se puede proponer decir oraciones utilizando el *Direktivergänzung* para practicar las dos posibilidades, pues sabemos que estos temas son de gran dificultad para el alumno, ya que tiende a confundir su uso.

El libro *Themen Aktuell 1* en su quinta lección comienza a introducir las *Wechselpräpositionen*, llegando a su totalidad en la lección ocho. Sin embargo, los ejercicios propuestos son escasos y muy superficiales. El alumno requiere necesariamente de entender bien este tema para no caer en los ya mencionados embrollos. Con este juego se disipan los problemas, pues al ser repetitivo, los estudiantes van comprendiendo el uso del dativo y acusativo poco a poco.

LESEVERSTEHEN

Nombre del juego	Rally
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• Todos los elementos aprendidos en el salón de clases se ponen a prueba en este juego.
Nivel	Avanzado
Duración	Mínimo 20 Min.
Número de jugadores	A partir de dos jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none">✓ Tarjetas de colores con las instrucciones✓ Sobres de colores que coincidan con los de las tarjetas.
Objetivo del juego	El primer equipo que encuentre todas las tarjetas gana.
Objetivo lingüístico	Practicar y reforzar vocabulario y diferentes estructuras gramaticales.
Reglas del juego	<p>El profesor o el moderador habrán escondido ya todos los sobres en toda la escuela. Cada uno contendrá una pista para cada equipo describiendo en forma de acertijo el lugar en donde se encuentra el siguiente sobre.</p> <p>Los estudiantes se dividirán en equipos, dependiendo del número de ellos que participe. Cada grupo escogerá un color. El primer sobre con la pista número uno, se les entregará en mano. Al encontrar los sobres, sólo podrán tomar la hoja del color que les corresponde, de lo contrario serán descalificados.</p>



Por ejemplo, si uno de los sobres está escondido en el salón de clases detrás del ventilador, la pista podría decir: *“Heute lernst du Deutsch, aber es ist dir sehr heiß. Was kannst du machen, um dieses Problem zu lösen. Denk mal und dann kannst du die folgende Spur finden ”*

Definitivamente este es una de las actividades más divertidas para los alumnos de niveles avanzados en donde se pone a prueba su comprensión de lectura. El diccionario está permitido, aunque ellos mismos saben que es tiempo perdido cada vez que se utiliza.

Lo primero que hay que tomar en cuenta al realizar este juego es la disposición de las autoridades, ya que se debe realizar dentro de todas las instalaciones, siempre y cuando hagamos conscientes a nuestros alumnos de no molestar a los otros profesores ni oficinas académicas con ello. Tomando en cuenta esto se podrá desarrollar el juego adecuadamente.

Si hay algún alumno que no quiere participar se le podrá proponer ser uno de los vigilantes para evitar que los estudiantes hagan trampa. En cada escondite estarán los sobres

de todos los equipos, pero lógicamente no en el mismo orden. Así pues, por ejemplo, donde el grupo uno encuentre la segunda pista, hallará el grupo tres la quinta.

En este caso los moderadores observarán que los jugadores lleven el orden correcto de las tarjetas y de que no obtengan ayuda externa, pues se ha dado el caso de que los guardias de seguridad, personas de intendencia y alumnos de otras lenguas terminan tomando parte en el juego, desvirtuando el verdadero objetivo.

Aquí no se tendrá que meditar en la dificultad de la redacción de las tarjetas, ya que el alumno no tendrá, en teoría, dificultades para entenderlas. Sin embargo, se puede también modificar el contenido para realizar la actividad en un nivel más bajo, por ejemplo para reforzar las *Wechselpräpositionen*, teniendo cuidado de utilizar vocabulario conocido por los alumnos.

Para un nivel más bajo tendríamos, por así decirlo, la siguiente pista, tomando en cuenta que ésta se encuentre en el salón de clases, debajo de una de las sillas:

Im Klassenzimmer gibt es fünfzig Stühle.

Such mal unter einem Stuhl!

Vielleicht kannst du etwas finden.

WORTSCHATZ / HÖRVERSTEHEN/MÜDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	Maratón
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<ul style="list-style-type: none">• Todos los conocimientos adquiridos se ponen a prueba en este juego.
Nivel	Todos
Duración	Mínimo 60 Minutos
Número de jugadores	<ul style="list-style-type: none">• A partir de dos jugadores• Un moderador
Material	<ul style="list-style-type: none">✓ Cinta adhesiva para formar el tablero gigante en el suelo✓ Dado gigante✓ Block de preguntas y respuestas✓ Ruleta de castigos
Objetivo del juego	El jugador que llegue primero a la meta gana.
Objetivo lingüístico	Repaso de vocabulario y todas las estructuras aprendidas hasta el momento del juego.
Reglas del juego	Todos los alumnos se ponen en la zona de salida del enorme tablero que fue formado anteriormente con la cinta adhesiva. El primer participante debe lanzar el dado gigante y avanzar el número de casillas que indique. Al llegar a su objetivo, será cuestionado por el moderador con una pregunta de conocimientos generales sobre el hombre, las cuales tendrán tres niveles de dificultad. Por ejemplo:

- **Grundstufe:**

Auf welchem Kontinent leben die meisten Menschen?

- **In Asien. (hier leben mehr als 60% der Weltbevölkerung)**

- **Mittelstufe:**

Wie nennt man die Berufskämpfer, die im alten Rom vor zahlreichen Zuschauern in einer Arena miteinander oder gegen wilde Tiere kämpften?

- **Gladiatoren.**

- **Oberstufe:**

Was ist die Pubertät?

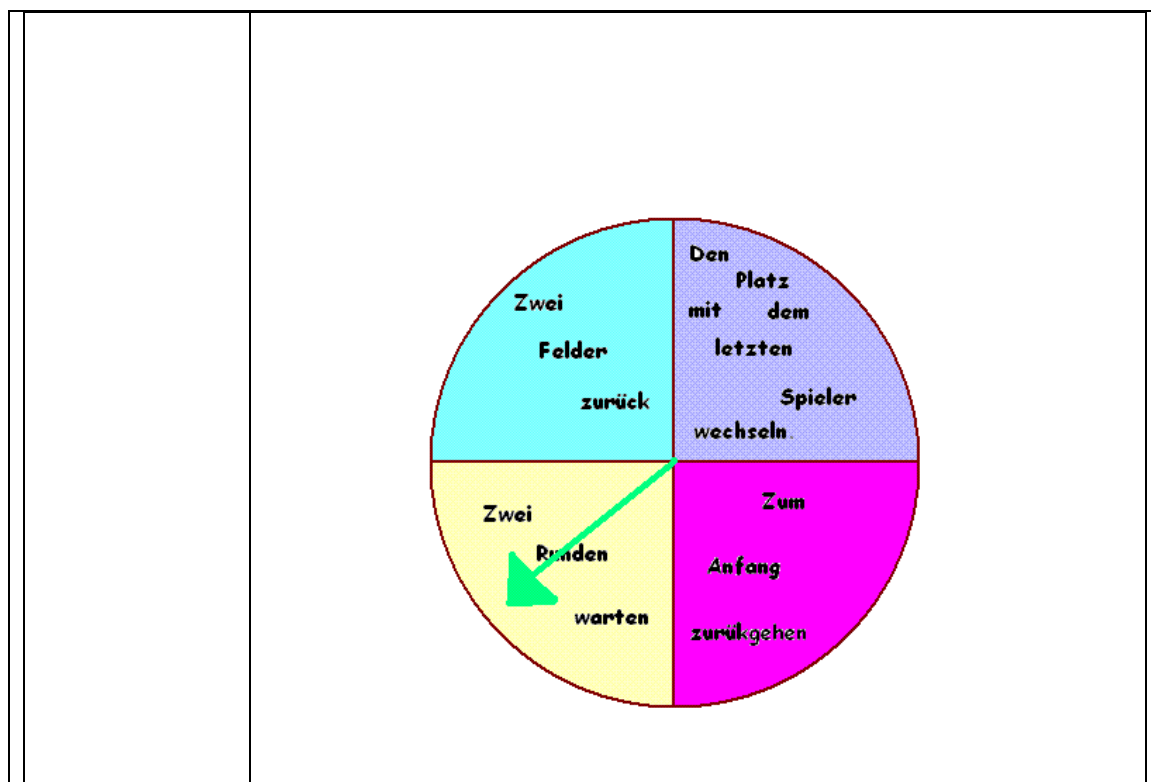
- **Pubertät nennt man die Zeit, in der aus einem Kind ein junger Erwachsener wird. Sie setzt zwischen dem 9. und 14. Lebensjahr ein.**

Si el alumno acierta, puede continuar en la casilla, de lo contrario deberá regresar.

Algunas casillas tendrán la señal de castigo.

Strafe

La persona que caiga ahí, tendrá que rodar la ruleta y hacer lo que ella le indique:



Indudablemente este juego pone a prueba todos los conocimientos adquiridos por el alumno a lo largo de los años, ya que además de las preguntas de opción múltiple se manejan, a su vez preguntas abiertas que lo obligan a aclarar un concepto o situación con sus propias palabras. La clasificación de la dificultad no sólo se basa en el contenido, vocabulario y estructuras gramaticales que la pregunta encierra, sino también en los problemas que enfrentará el alumno al responderla. Así pues, tenemos en los ejemplos antes mencionados que la pregunta respecto a la pubertad podría ser desde el punto de vista de la estructura, la más sencilla, pero a su vez la más complicada al ser abierta.

Ésta es una actividad muy dinámica, ya que ayuda a consolidar todos los elementos aprendidos y a su vez muy divertida para los alumnos, quienes nunca pierden el interés por entender al cien por ciento la pregunta, pensar la respuesta y tratar de decirla. Además se presta mucho a correcciones entre los mismos participantes.

LESEVERSTEHEN/WORTSCHATZ

Nombre del juego	Chitón
Gramática y/o Vocabulario reforzado	Vocabulario de substantivos y verbos variados
Nivel	Todos
Duración	Mínimo 30 Min.
Número de jugadores	De 4 hasta 18 jugadores y un moderador
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas con las categorías, que se refieren a la actividad que realizará el alumno y al puntaje que puede ganar o perder según sea el caso. (tarjeta de <i>joker</i> y <i>minus zwei Punkte</i>) ✓ Una bolsa pequeña ✓ Dos dados ✓ Una plastilina ✓ Un plumón para pizarrón, o gis ✓ Cuatro cartones con el vocabulario y las oraciones ✓ Cronómetro
Objetivo del juego	El equipo que obtenga más puntos gana el juego
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de vocabulario • Repaso de verbos • Repaso de estructuras sintácticas.
Reglas del juego	Los alumnos se dividen en dos o tres equipos. Cada grupo recibe un cartón con el vocabulario y las oraciones. Al centro de todo se coloca el moderador con los dados y la bolsa que contiene las

tarjetas de las categorías. Éstas son:

- Rolle spielen
- Zeichnen
- Knetgummi

Junto a las categorías, en la misma bolsa también estarán las tarjetas que indican premio y castigo, éstas son:

- Joker
- Minus zwei Punkte

Por turnos cada equipo deberá escoger a un representante para la ronda. Éste pasará con el moderador para meter la mano sin ver en la bolsa y sacar una tarjeta que le mostrará lo que debe de hacer. A continuación tirará los dados para saber cuántos puntos se jugarán en su partida. Por ejemplo, si el dado muestra tres, serán tres puntos los que gane el equipo, si realiza bien su actividad. Si la tarjeta muestra *Minus zwei Punkte*, automáticamente se descontarán de la cuenta principal. El *Joker*, por el contrario le dará los puntos que muestren los dados. Cuando salga alguna de estas dos tarjetas (*Minus zwei Punkte* o *Joker*) el alumno ya no tendrá que hacer ninguna de las actividades. Las demás tarjetas dirán si tiene que actuar, dibujar o modelar con la plastilina. En el caso de actuar, serán dos oraciones completas las que se tendrán que interpretar; en dibujar serán cinco palabras sueltas, ya sean sustantivos o verbos; y en moldear, al ser lo más complicado, será sólo un sustantivo.

Al saber la categoría que va a jugar, se acercará con el equipo contrario, quien le dirá (en secreto) las palabras u oración con las que deberá trabajar, todas ellas contenidas en los cartoncillos de vocabulario:

ZEICHNEN/KNETEN	ROLLE SPIELEN
Klavier	Ich backe einen Kuchen.
laufen	Er geht ins Kino.
Bier	Wir spielen Gitarre.
kochen	Sie macht die Hausaufgabe.
Hund	Mein Vater repariert den Wagen.
schlafen	Der Nachbar arbeitet im Garten.
Tür	Ich schreibe einen Brief.

Posteriormente se dirigirá a su propio equipo y formará algo con la masa, dibujará las palabras o actuará la oración en el tiempo de un minuto sin hablar ni hacer ruidos. Si sus compañeros adivinan lo que trata de decir, ganarán los puntos que muestran los dados, de lo contrario continuará el juego.


Este juego apoya el repaso de vocabulario y gramática de los aprendientes. Se puede trabajar a su vez con una amplia variedad de palabras y oraciones con dificultad distinta. En el caso de los ejemplos dados el campo semántico es variado, sin embargo, dependiendo de las

necesidades de los alumnos y del profesor, éstos pueden enfocarse a uno solo, teniendo así vocabulario por ejemplo, exclusivamente de las partes del cuerpo, u oraciones en perfecto de actividades de la vida diaria. No importa el nivel de los equipos, normalmente da resultados positivos y es muy buena opción para hacer ejercicios orales, rompiendo así con la monotonía y el aburrimiento.

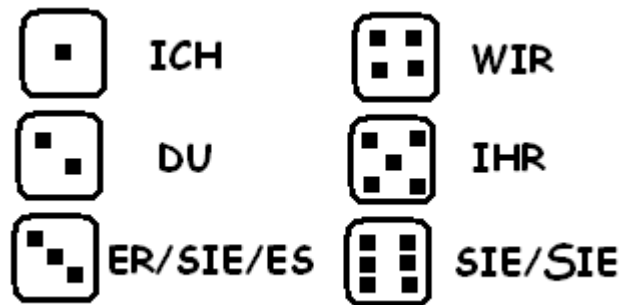
En niveles más avanzados es benéfico para repasar ciertos temas de gramática. Por ejemplo, para un grupo de intermedio tres, del Centro de Lenguas Extranjeras Unidad Santo Tomás, es un poco complicada la introducción del *Konjunktiv II*, porque el libro *Themen Aktuell 2* en su tercera lección contiene sólo dos ejercicios al respecto. Este juego se puede adaptar entonces, en la categoría de *Rolle spielen*, a este contenido. Así los alumnos tendrán que lidiar con oraciones como: “*Wenn ich ein Hund wäre, würde ich viel schlafen.*” o “*Ich würde ein großes Haus kaufen, wenn ich viel Geld hätte.*”.

Es muy fácil de elaborar, se puede hacer todo a mano y no requiere material extra que sea difícil de conseguir. En caso de no contar con demasiado tiempo se puede pedir ayuda a los alumnos con la plastilina, y las tarjetas de categorías. De ningún modo podrán realizar las listas de verbos y oraciones, pues sería una ventaja y se desviaría el objetivo.

GRAMMATIK / MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	<i>Das Perfektspiel</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<i>Verbkonjugation</i>
Nivel	Todos
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	De dos jugadores a seis jugadores
Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tablero ✓ 2 Dados
Objetivo del juego	El alumno que llegue primero a la meta gana.
Objetivo lingüístico	Reforzamiento de la estructuras de distintos tiempos verbales, como el <i>Präsens</i> , <i>Präteritum</i> , <i>Perfekt</i> o <i>Plusquamperfekt</i>
Reglas del juego	<p>Se coloca el tablero en medio de los jugadores donde todos puedan verlo. Cada casilla contiene un verbo, ya sea solo o con un complemento, como se puede observar en la imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Cada jugador colocará su ficha (la cual puede ser cualquier cosa</p>

que traigan consigo, como una moneda o una goma) en el inicio (Start). Uno de ellos tirará sólo uno de los dados, el cual indicará las casillas que debe avanzar. Allí verá el verbo que tenga que conjugar con el pronombre personal que muestre el segundo dado, al tirarlo. Si no comete errores, podrá permanecer en su lugar, de lo contrario, regresará a donde estaba:



Dependiendo del nivel en el que se encuentre el grupo, será el tiempo en el que se conjugue el verbo, que puede ser desde *Präsens* hasta *Plusquamperfekt*. De igual forma esto definirá los verbos que se seleccionen para el juego, ya sean verbos que utilicen *haben* como verbo auxiliar o *sein*.

En el juego hay dos casillas especiales. *Kaffeepause* en la cual se perderá un turno y *Der Tod*, donde si se cae en ella, se tendrá que regresar hasta el inicio del tablero.

Para los niveles avanzados, se pueden hacer tarjetas que indicarán en qué tiempo debe de construir su oración:

PRÄTERITUM	PRÄSENS
PLUSQUAMPERFEKT	PERFEKT

El *Perfekt* es uno de los temas gramaticales que no se comprenden del todo en un inicio. A pesar de haberse dado la explicación y hecho algunos ejercicios, el alumno continúa colocando mal el verbo y olvidando su *Partizip II*, sobre todo en los verbos irregulares. Esta actividad es, precisamente para afianzar estos conocimientos. Podemos pedirles en un principio que sólo digan el *Partizip II* del verbo al caer en la casilla, después la estructura completa del *Perfekt* y más adelante una oración completa. Así se irán familiarizando con las reglas e irán entendiéndolas poco a poco.

Si no se tiene el tiempo suficiente para hacer un tablero, se pueden realizar tarjetas sueltas, incluyendo *Kaffeepause* y *der Tod*, que nos ayudarán a hacer el camino del juego. De esta forma se pueden hacer varias categorías, por ejemplo, separar los verbos regulares, los irregulares, los separables, los que trabajan con “*haben*” o “*sein*” y los que no tienen la partícula “*ge*”.

Todo quedará más claro después de hacer estos ejercicios. Así mismo se puede proponer antes del examen para dar un repaso completo a todos los verbos.

Sin importar el número de alumnos, se pueden hacer varios grupos cada uno con su tablero, pues en este tipo de actividades se debe cuidar que no pierdan la atención al tener que esperar muchos turnos para tirar. También se pueden hacer tarjetas del tamaño de una hoja carta y pegarlas en el pizarrón para que todo el grupo, grande o pequeño, juegue junto, en este caso dividido en dos o más equipos.

HÖRVERSTEHEN/WORTSCHATZ

Nombre del juego	<i>Hundert Mexikaner haben auf deutsch gesagt</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	Vocabulario de diversos sustantivos y verbos
Nivel	Todos
Duración	Mínimo 40 min.
Número de jugadores	<ul style="list-style-type: none">• Dos equipos. Mínimo de tres, máximo de seis jugadores• De dos a tres moderadores
Material	<ul style="list-style-type: none">✓ Un tablero para poner las respuestas✓ Cubiertas para tapar las opciones✓ Tarjetas con preguntas✓ Letreros con las respuestas✓ Campanilla✓ Plumones o gises para el pizarrón
Objetivo	El equipo ganador es aquel que obtenga más puntos al final del juego.
Objetivo lingüístico	<ul style="list-style-type: none">• El alumno reforzará vocabulario ya aprendido.• Practicará su comprensión auditiva.
Reglas del juego	<p>Los moderadores del juego han puesto ya las respuestas en el tablero y las han tapado.</p> <p>Un representante de cada equipo pasa al frente, colocándose con las manos en la espalda cerca de la campana posada sobre la mesa. Ésta se puede sustituir también por un objeto, como un peluche pequeño para tomarlo fácilmente.</p>

Uno de los moderadores lee la pregunta. Por ejemplo:

Wir haben 100 Mexikaner auf deutsch gefragt: Was für ein Haustier hat man gern?

La tabla dice (todas las opciones están cubiertas):

Was für ein Haustier hat man gern?

<i>der Hund</i>	35
<i>die Katze</i>	25
<i>die Schildkröte</i>	20
<i>der Fisch</i>	15
<i>der Hamster</i>	5

El primer jugador que toque la campana o tome el peluche, podrá decir su opción. Si la respuesta dada es una de las posibilidades, le dará a su equipo el derecho a seguir contestando, siempre y cuando haya dado la respuesta número uno (*Hund*). De lo contrario el otro jugador podrá mencionar otra posibilidad para tratar de quitarle el turno diciendo una opción con más valor. Así por ejemplo, si la primera persona dijo gato (*Katze*) con veinticinco menciones, y la segunda al perro (*Hund*) con treinta y cinco, esta última será la que tome el turno con su equipo.

Ahora cada miembro del grupo dirá una respuesta que crea conveniente. Si la palabra está en el tablero, se irán sumando los puntos que cada una de las respuestas tiene. De no ser una de las opciones se acumularán “X” que al llegar a tres impedirán seguir al

	<p>equipo. En este momento el otro grupo tendrá oportunidad de robarle a su contrincante los puntos acumulados, si en una sola oportunidad dicen una de las respuestas del tablero que no se haya mencionado.</p> <p>Por ejemplo: el equipo que tiene el turno ha mencionado al perro (<i>Hund 35</i>), al gato (<i>Katze 25</i>), y al pez (<i>Fisch 15</i>), sumando así hasta el momento setenta y cinco puntos, pero no han mencionado ni a la tortuga (<i>Schildkröte</i>) ni al hámster (<i>Hamster</i>) y han perdido sus tres oportunidades. El equipo contrario tratará ahora de ganar esos puntos que el otro grupo había obtenido. Lo logrará si menciona a la tortuga o al hámster. Si no lo hace, los puntos permanecerán en el primer equipo.</p> <p>Los puntos de cada ronda se irán acumulando para dar un ganador al final.</p> <p>Para evitar que un equipo pierda la posibilidad de ganar y para mantener su motivación, cada dos o tres rondas se irán dando puntos dobles o triples. Esto es que cada puntuación de las palabras se multiplicará por dos o por tres.</p>
--	---

Este juego no es introductorio de léxico, sino un reforzador. Los alumnos practican, además de sus palabras, la comprensión auditiva al contestar las preguntas.

Hundert Mexikaner haben auf deutsch gesagt puede jugarse en cualquier momento que se desee hacer un repaso del vocabulario aprendido con anterioridad. Ofrece muy buenos resultados cuando se acercan los exámenes, ya que se puede elaborar con las palabras específicas de la evaluación, encomendando con anticipación al alumnado que estudie para

evitar el uso innecesario de diccionario durante la actividad y la posible frustración que experimenta al no poder seguir la dinámica del juego. Así mismo se fortalece el vocabulario, y con esto se reduce significativamente el índice de reprobación en el examen.

Este juego es muy versátil al poderse manejar en todos los niveles, formulando sencillamente preguntas más simples. Por ejemplo:

Teniendo como libro de texto el *Themen Aktuell 1*, en la lección 6 correspondiente al nivel básico 3, según el Centro de Lenguas Extranjeras unidad Santo Tomás, se maneja el glosario de las partes del cuerpo y enfermedades. En esta etapa, el alumno conoce también las palabras correspondientes a la comida, bebida, hobbies, electrodomésticos, vivienda y muebles. Con ello se pueden elaborar preguntas fáciles de comprender que le ayudarán a recordar lo aprendido.

Was trinkt man gern in Deutschland?	
<i>das Bier</i>	50
<i>der Kaffee</i>	20
<i>der Rotwein</i>	15
<i>das Mineralwasser</i>	10
<i>der Apfelsaft</i>	5

Welches Möbelstück oder Gerät gibt es in einem Schlafzimmer?

<i>das Bett</i>	55
<i>der Kleiderschrank</i>	15
<i>der Fernsehapparat</i>	12
<i>der Nachttisch</i>	10
<i>die Kommode</i>	8

Was kann dir wehtun?

<i>der Kopf</i>	60
<i>der Magen</i>	18
<i>der Zahn</i>	12
<i>der Hals</i>	7
<i>der Rücken</i>	3

Entre más alto sea el nivel de alemán de los alumnos más vasto será el léxico que se maneje, al igual que la complejidad de las preguntas. A un nivel intermedio o avanzado es factible preguntar por las mismas cosas que a un básico, pero de otro modo. Veamos la siguiente propuesta como ejemplo de los tres niveles:

- Nivel Básico

Was kannst du zum Geburtstag schenken?		
<i>Blumen</i>	35	60
<i>Schokoladen</i>	25	18
<i>die Grußkarte</i>	20	12
<i>die Kleidung</i>	15	7
<i>das Buch</i>	5	3

- Nivel Intermedio

Was würdest du schenken, wenn jemand Geburtstag hätte?

- Nivel Avanzado

Was für ein schönes Geschenk würdest du kaufen, um es jemandem zu geben, der Geburtstag hat?

El contexto de la pregunta fue el mismo, sólo se planteó de forma distinta. La disposición de los alumnos hacia esta actividad es muy buena, sugiriendo a veces ciertas discusiones por las respuestas, ya que cada equipo quiere ganar a toda costa. Los dos grupos deben estar todo el tiempo atentos, ya que si el adversario no completa el tablero, el otro podrá aprovechar la oportunidad y quitarle los puntos. A criterio del profesor se podrá usar diccionario, pero como ya se ha dicho, siempre funciona mejor si el alumno estudia un día antes para hacer más dinámico el juego.

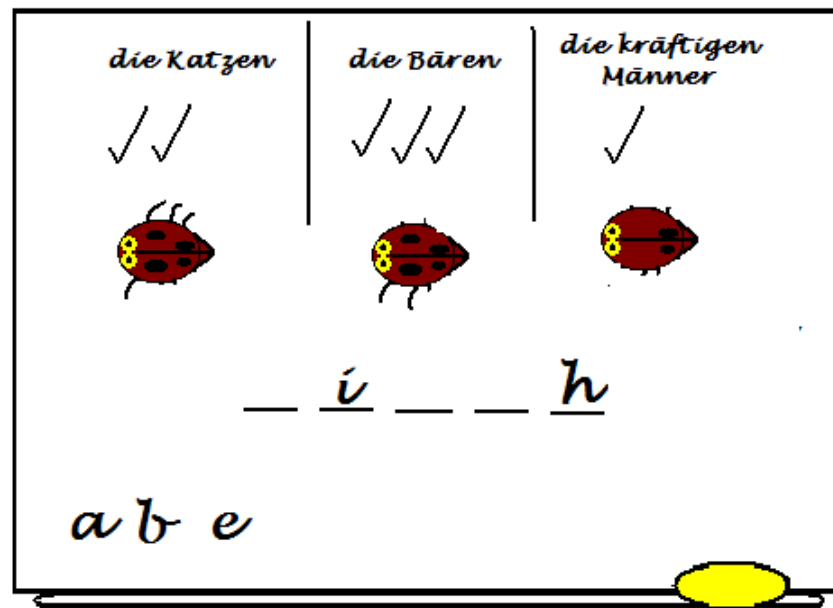
En caso de pensar que son demasiados materiales para su realización, se podrá emplear simplemente un plumón y el pizarrón, donde el moderador anotará las respuestas correctas que se vayan dando.

WORTSCHATZ

Nombre del juego	<i>Marienkäferspiel</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	Vocabulario de distinta índole
Nivel	Todos
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	A partir de dos
Material	Pizarrón, plumón o gis, hoja de papel y pluma
Objetivo del juego	El jugador o equipo que tenga más puntos gana
Objetivo lingüístico	Reforzar vocabulario aprendido en clase
Reglas del juego	<p>Los alumnos se dividen en equipos de uno o más jugadores. Se les darán cinco minutos para que escriban en una hoja de papel cinco palabras sueltas y cinco oraciones completas. Pasado ese tiempo, el profesor pasará a revisar rápidamente para corregir posibles errores. Cuando todos los equipos estén listos, uno de ellos erigirá a un miembro de su grupo para que pase al pizarrón. El profesor, por su parte, ya habrá trazado una tabla en el pizarrón con los nombres de cada equipo, dibujado debajo de cada columna una catarina con seis patas y cuatro manchas en su espalda.</p> <p>El alumno elegido pasará y trazará las líneas en el pizarrón, una por cada letra de su palabra. A continuación cada equipo dirá una letra que crea sea parte de la palabra. Si la letra es correcta, el alumno la escribirá sobre su respectiva raya (escribiendo tantas como se repita en la palabra u oración). Si por el contrario, la palabra no tiene esa letra, entonces el jugador borrará una de las</p>

patas o manchas de la catarina del equipo que se haya equivocado, escribiendo después la letra incorrecta ya dicha para que no sea repetida. El grupo que descifre primero cuál es la palabra misteriosa, obtendrá un punto y será el siguiente que anote su palabra, para darle así oportunidad a todos los demás de recuperarse. Las líneas y letras serán borradas y remplazadas por las nuevas, pero las catarinas se quedarán como están.

Las primeras cinco rondas serán con palabras, las otras cinco con oraciones completas. El equipo que tenga más puntos después de las diez rondas ganará el juego. Por el contrario, si la catarina de alguno se queda sin patas y manchas, ese equipo perderá automáticamente.



Este juego es uno de los preferidos de los alumnos, por la emoción que les causa el ir perdiendo partes de su catarina. Se puede proponer en cualquier momento, y si no se cuenta con el suficiente tiempo para que los alumnos escojan sus palabras, el profesor puede hacerlo rápidamente. También puede formar esta actividad parte de un círculo de actividades lúdicas,

dividiendo a los alumnos en equipos que acumularán puntos a lo largo de los juegos, hasta obtener un ganador. Por ejemplo, se pueden juntar en una clase, después de haber aprendido el *Perfekt* en su totalidad, los juegos de *Perfektspiel*, *Wo sind die Verben?* y por último *Marienkäferspiel*, todos enfocados a este mismo tema. En este caso, será el profesor el que presente los verbos solos y dentro de una oración en pasado, dándole a cada equipo la oportunidad de decir una letra, hasta que un equipo acierte.

De igual forma dentro de la clase, es un aliciente cuando, por decir, en un ejercicio auditivo no pueden distinguir los alumnos una palabra específica. En vez de aclararla en español o con algún ejemplo en alemán, se pueden dibujar las líneas en el pizarrón y la catarina, captando así la atención de los alumnos que prestan el doble de atención para tratar de entender la palabra.

MÜNDLICHER AUSDRUCK

Nombre del juego	<i>Rechnen</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	Números y cifras
Nivel	Todos
Duración	Aprox. 40 Min.
Número de jugadores	A partir de cuatro
Material	Pizarrón, plumón o gis, hoja de papel y pluma
Objetivo del juego	El equipo que tenga más puntos gana el juego
Objetivo lingüístico	Repaso y refuerzo de los números
Reglas del juego	<p>Los jugadores se dividen en equipos. Cada uno debe escribir en una hoja de papel dos sumas, de tres sumandos con seis números: $135,734 + 998,786 + 243,117 =$. Dos restas, con minuendo y sustraendo de seis cifras: $234,789 - 188,765 =$. Dos multiplicaciones con un multiplicando de cuatro números y un multiplicador de dos: $6574 \times 34 =$ y dos divisiones donde el dividendo contenga cuatro números y el divisor uno: $8572 / 3 =$</p> <p>Las operaciones deben anotarse con su resultado para la evaluación. Cuando todos tengan sus cuentas hechas, un grupo será elegido para que utilice una de sus operaciones, ese equipo no participará en esa ronda. Los otros equipos escogerán a dos de sus integrantes que pasarán al frente, siempre mirando al pizarrón. Uno de ellos será el que dicte la operación y el otro la resolverá después de anotarla.</p> <p>Uno de los jugadores del equipo que no participa en esa ronda</p>

	<p>se colocará detrás de las parejas con una de las operaciones (sin resultado) anotado en una hoja de forma que todos puedan verla fácilmente. A la cuenta de tres se darán vuelta, sólo los jugadores que dictarán la operación en alemán, utilizando aparte de los números, las palabras <i>plus</i>, <i>minus</i>, <i>mal</i> y <i>durch</i>. El otro la escribirá lo más rápido posible. Entre los dos la resolverán. Los otros miembros del equipo podrán ayudar en ese momento, siempre y cuando no utilicen calculadoras.</p> <p>El primer equipo que termine gritará <i>fertig</i>. En ese instante los demás dejarán de escribir y la persona que mostró la operación en la hoja, pasará a revisar si es correcto el resultado. De ser así, ese equipo obtendrá un punto, de lo contrario se le dará oportunidad al resto de los equipos de concluir la operación, hasta que haya un resultado correcto. Si después de revisar a todos los equipos, no hay ningún acierto, nadie se llevará el punto de la ronda.</p>
--	---

Esta actividad es ideal para practicar los números, no importando el nivel del grupo, pues es un buen reforzador para niveles más avanzados, que con el pasar del tiempo van olvidando cómo decirlos.

Con todas las parejas al frente y los alumnos que permanecen sentados, se arma un gran alboroto, porque unos quieren ayudar a su propio equipo, y los alumnos que pertenecen al equipo que está proponiendo la operación en ese momento, tratan de distraer a todos por igual, ya que les conviene que nadie obtenga el punto.

Dependiendo del nivel en el que se encuentren los alumnos, se podrá decidir cómo se dictarán las operaciones, ya sea número por número, o por cifra completa. Esta parte del juego

es a veces complicada para los estudiantes, especialmente los que deben de escribir, pues se confunden fácilmente con los números, ya sea por los nervios del juego o por la mala pronunciación de su compañero.

Las parejas que pasan al frente tendrán que cambiar con cada ronda para dar oportunidad a todos de participar y darle versatilidad al juego, pues siempre habrá alumnos que sean buenos con las matemáticas pero que les cueste trabajo la comprensión auditiva y viceversa.

WORTSCHATZ	
Nombre del juego	<i>Wer ist das?</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	Declinación de los adjetivos Vocabulario de la ropa y partes del cuerpo
Nivel	Intermedio
Duración	Aprox. 20 Min.
Número de jugadores	A partir de 10 jugadores
Material	Papel y lápiz
Objetivo del juego	Adivinar a quién se está describiendo para ganar un punto.
Objetivo lingüístico	Reforzamiento de la declinación de los adjetivos. Repaso del vocabulario de la ropa y las partes del cuerpo
Reglas del juego	El profesor dará 10 minutos para que cada alumno escriba una descripción de tres compañeros, sin que éstos se den cuenta. El profesor también puede ser descrito. Después de este tiempo los alumnos se pondrán de pie, formando un círculo, para que cada quien lea una de las descripciones sin mencionar nunca el nombre de la persona que está describiendo, y los demás tratan de adivinar de quién se trata.

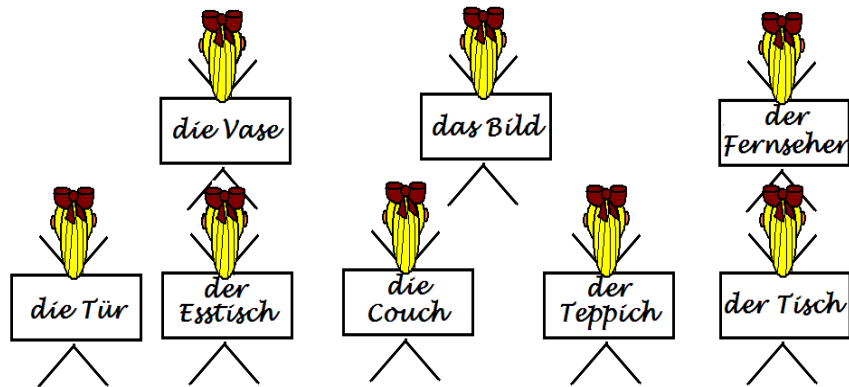
Esta actividad lúdica encaja muy bien cuando se acaban de ver las declinaciones de los adjetivos (*Adjektivdeklination*). En ese momento el alumno todavía no tiene claras las tablas de las declinaciones vistas, así que este ejercicio es una buena práctica. Dependiendo del tipo de declinación que se esté manejando, el ejercicio se podrá enfocar solamente en los artículos determinados (*bestimmte Artikel*): “*Die Person trägt die blaue Bluse und den roten Rock*”, en los indeterminados (*unbestimmte Artikel*): “*Die Person trägt eine blaue Bluse und einen roten*

Rock”, o hasta en los artículos posesivos (*Possessivartikel*): “*Die Person trägt ihre blaue Bluse und ihren roten Rock*”.

Si en el libro manejado, como en el caso del *Themen Aktuell 2*, se presentan las declinaciones en niveles más avanzados con comparativos y superlativos, se puede volver a proponer este ejercicio con oraciones más complejas: “*Die Person trägt eine schönere Bluse als ich*” o “*Die Person trägt den schönsten Rock*”. En estos casos no importa que las oraciones sean un poco disparatadas, pues la práctica de las declinaciones es lo primordial.

WORTSCHATZ

Nombre del juego	<i>Mein Schlafzimmer</i>
Gramática y/o Vocabulario reforzado	<i>Wechselpräpositionen y Lokalgängung.</i> Vocabulario de las partes de la casa y los muebles
Nivel	Intermedio
Duración	Aprox. 30 Min.
Número de jugadores	A partir de 10
Material	Imágenes de los cuartos de una casa amueblados Cronómetro
Objetivo del juego	El equipo que tenga más puntos gana
Objetivo lingüístico	Reforzamiento de las <i>Wechselpräpositionen</i> y <i>Lokalgängung</i> Repaso de vocabulario de muebles y partes de la casa.
Reglas del juego	<p>Todos los alumnos se dividirán en equipos. Cada uno de ellos pasará por turnos al frente. El profesor establecerá la perspectiva, es decir dirá cual es la derecha y la izquierda y desde dónde se observará el cuarto, después le entregará a cada miembro una tarjeta que tenga una explicación de qué mueble es él y en dónde se encuentra. Por ejemplo:</p> <p><i>Du bist eine Couch. Du bist in der Mitte des Wohnzimmers.</i></p> <p><i>Die Tür und ein Tisch stehen hinter dir. Davor liegt der Teppich. Ein Bild hängt links an der Wand.</i></p> <p>Después contará hasta tres para empezar a tomar el tiempo. Cada quien con su tarjeta tratará de encontrar su lugar en el cuarto, hablando con sus compañeros: <i>Bist du der Teppich? Ich stehe hinter dir.</i> Tendrán tres minutos para acomodarse.</p>



Si todos creen que han encontrado su lugar antes de los tres minutos, dirán *fertig* para detener el reloj. Cada quien dirá qué mueble es. El profesor mostrará entonces la imagen del cuarto para ver los aciertos de los alumnos.

Al final de todas las rondas, ganará el equipo que haya tenido más aciertos. En caso de un empate, el punto se lo llevará quien haya hecho menos tiempo.

Este juego tiende a ser muy divertido y caótico para los alumnos, quienes desesperados tratan de encontrar su lugar a tiempo. Es muy importante planear bien este juego, sobre todo considerar la perspectiva que se va a manejar, pues si no se hacen correctamente las tarjetas, quedarán desacomodados con respecto a la imagen que se va a mostrar, así que lo más sencillo es describir la posición de los muebles exactamente con la misma perspectiva que vemos en la imagen y pedirle a los alumnos que se coloquen viendo en dirección al pizarrón o

a donde se colocará la imagen, para que la derecha e izquierda de ellos coincida con la de imagen.

Si se quiere practicar en el ejercicio tanto el complemento de dirección, (*Direktiv*) como el de lugar (*Lokalgänzung*), podrían hacerse las primeras tarjetas, utilizando sólo el (*Direktivergänzung*), y ya acomodados los alumnos, pedirles que lean sus tarjetas, ahora con los cambios correspondientes del acusativo al dativo:

Du bist eine Couch. Jemand stellt dich in die Mitte des Wohnzimmers und stellt eine Tür und einen Tisch hinter dich. Davor legt man den Teppich. Jemand hängt ein Bild links an die Wand auf.

Ich bin eine Couch. Ich bin in der Mitte des Wohnzimmers. Die Tür und ein Tisch stehen hinter mir. Davor liegt der Teppich. Ein Bild hängt links an der Wand.

En caso de que los alumnos ya conozcan los pronombres reflexivos (*Reflexivpronomen*) se podrán utilizar en las descripciones para el (*Direktivergänzung*).

Du bist eine Couch. Stell dich in die Mitte des Wohnzimmers. Die Tür und ein Tisch stellen sich hinter dir. Davor legt sich der Teppich. Ein Bild hängt sich links an der Wand.

CONCLUSIONES

Las actividades lúdicas son un aliciente para el ambiente dentro del salón de clases, de las cuales, como ya hemos visto, se pueden extraer muchos beneficios, si logramos hacer de lado los prejuicios que podríamos tener de ellas.

A pesar de esto, se debe considerar y tener muy en cuenta que los juegos no lo son todo dentro de la clase de alemán; son una herramienta más que en conjunto con otras guían al alumno por el camino del aprendizaje exitoso de tan difícil idioma. Si no se conoce la gramática germana, no se puede llegar a la correcta comunicación, y una forma eficaz de su práctica es a través de estas actividades que dejan de lado la monotonía y la corrección explícita del alumno para llevarlo por el aprendizaje paralelo, automático e instintivo, que en algunos casos, al igual que un niño, resultará en la adquisición del idioma y no en su mero aprendizaje.

Si el ser humano es un ser lúdico por naturaleza, no le restemos importancia a esta herramienta y tratemos, de lo contrario, buscar fomentarla, sin abuso, para obtener resultados satisfactorios con nuestros alumnos. Y si de igual forma, sabemos que el humano también es competitivo, no olvidemos que un premio para el vencedor, por más pequeño que sea, será siempre un gran estimulante, ayudándolo a adentrarse más en la dinámica.

Las fichas lúdicas que expuse en este trabajo son sólo un compendio que ayudará a los colegas que así lo requieran, sin olvidar que estos juegos son sólo propuestas que podrán ser modificados en cualquier momento, según las necesidades de los alumnos, del profesor y del enfoque lingüístico.

APÉNDICE

LÁMINA 1

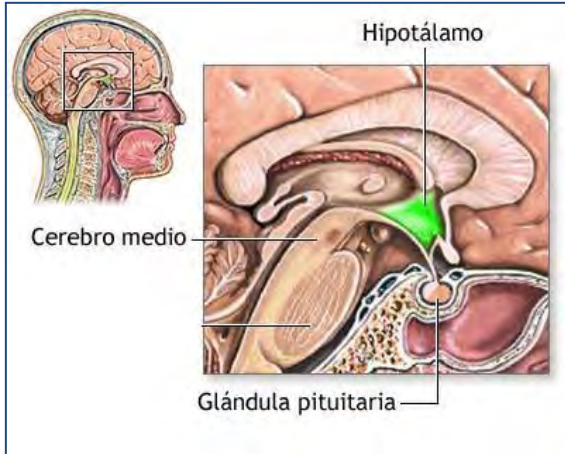


LÁMINA 2

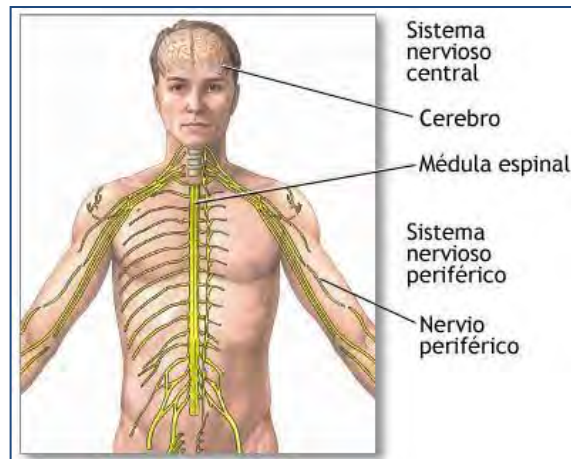


LÁMINA 3

LÁMINA 4

<i>Hemisferio izquierdo (Parte derecha del cuerpo)</i>	<i>Hemisferio derecho (Parte izquierda del cuerpo)</i>
Habla/verbal	Espacial/musical
Lógico, matemático	Holístico
Lineal, detallado	Artístico, simbólico
Secuencial	Simultáneo
Controlado	Emocional
Intelectual	Intuitivo, creativo
Dominante	Menor (apacible)
Mundano	Espiritual
Activo	Receptivo
Analítico	Sintético, Gestalt
Leer, escribir, nombrar	Reconocimiento facial
Ordenamiento secuencial	Comprensión simultánea
Percepción de un orden significativo	Percepción de pautas abstractas
Secuencias motoras complejas	Reconocimiento de figuras complejas

LÁMINA 5



Johann Sperl. Der Kindergarten.

LÁMINA 6



**Anton Dieffenbach.
Spielende
Kinder im
Wald.**

LÁMINA 7

Francisco de Goya.
Niños jugando a los soldados.



LÁMINA 8

TEST CUAL ES TU CANAL PREFERIDO

1. Preferiría hacer este ejercicio:

- a) Por escrito
- b) Oralmente
- c) Realizando tareas

2. Me gustaría que me regalaran algo que fuera:

- a) Bonito
- b) Sonoro
- c) Útil

3. Lo que me cuesta menos recordar de las personas es:

- a) La fisionomía
- b) La voz
- c) Los gestos

4. Aprendo más fácilmente:

- a) Leyendo
- b) Escuchando
- c) Haciendo

5. Actividades que más me motivan:

- a) Fotografía, pintura
- b) Música, charlas
- c) Escultura, danza

6. La mayoría de las veces prefiero:

- a) Observar
- b) Oír
- c) Hacer

7. Al pensar en una película recuerdo:

- a) Escenas
- b) Diálogos
- c) Sensaciones

8. En vacaciones lo que más me gusta es:

- a) Conocer nuevos lugares
- b) Descansar
- c) Participar en actividades

9. Lo que más valoro en las personas es:

- a) La apariencia
- b) Lo que dicen
- c) Lo que hacen

10. Me doy cuenta que le gusto a alguien:

- a) Por la manera en que me mira
- b) Por la manera en que me habla
- c) Por sus actitudes

11. Mi automóvil preferido tiene que ser sobre todo:

- a) Bonito
- b) Silencioso
- c) Cómodo

12. Cuando voy a comprar algo procuro:

- a) Observar bien el producto
- b) Escuchar al vendedor
- c) Probarlo

13. Tomo decisiones básicamente según:

- a) Lo que veo
- b) Lo que oigo
- c) Lo que siento

14. En exceso lo que más me molesta es:

- a) La luz
- b) El ruido
- c) Las aglomeraciones

15. Lo que más me gusta en un restaurante es:

- a) El ambiente
- b) La conversación
- c) La comida

16. En un espectáculo valoro más:

- a) La iluminación
- b) La música
- c) La interpretación

17. Mientras espero a alguien:

- a) Observo el ambiente
- b) Escucho las conversaciones
- c) Me pongo a andar, moviendo la mano

18. Me entusiasma que:

- a) Me muestren cosas
- b) Me hablen
- c) Me inviten a participar

19. Cuando consuelo a alguien procuro:

- a) Señalarle un camino
- b) Darle palabras de ánimo
- c) Abrazarlo

20. Lo que más me gusta es:

- a) Ir al cine
- b) Asistir a un concierto
- c) Practicar deporte

BIBLIOGRAFÍA

- Aceves Anta, Rocío. *Manual Cómo mejorar los niveles de concentración, atención y memoria*. México, 2007
- Caillois, Roger. *Los Juegos y los Hombres*. Fondo de Cultura Económica. México, 1994
- Dauvillier, Christa u. Lévy-Hillerich, Dorothea. *Spiele im Deutschunterricht*. Langenscheidt. Goethe Institut, München, 2008
- *Diccionario Enciclopédico*. Ediciones Grijalbo, Barcelona, España
- Dreke, Michael y Lind, Wolfgang *Wechselspiel, interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht*. Langenscheidt. Berlin und München, 2000
- Dreke, Michael y Salgueiro, Sofia. *Wechselspiel Junior. Bilder und mehr*. Langenscheidt. Berlin und München, 2004
- Edwards, Jango: *Clown-Theorie: «Der Clown ist der totale Schauspieler» (1980)* In: Brauneck
1993 a.a.O. S.451-457
- Huizinga, Johann.: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 2.Aufl. Hamburg: Rowohlt
1981. Niederländ. Originalausg.: „Homo Ludens“ 1938
- Jiménez Vélez , Carlos Alberto
La inteligencia Lúdica
Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación
Editorial Cooperativa editorial Magisterio. Bogotá Colombia 2005

- Navarro Jiménez , Manuel Jesús
Cómo diagnosticar y mejorar los sistemas de aprendizaje.
Asociación Procompal, 2008

- Sánchez, Juana. Sanz, Carlos u. Dreke, Michael. *Spielend Deutsch lernen.*
Langenscheidt. Berlin und München, 2001

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- Actividades comunicativas para promover el uso de una lengua extranjera: el juego como punto de partida.
http://www.uv.es/foroele/foro5/Rus_Diaz.pdf

- Carlos Alberto Jiménez Velez- Lúdica, creatividad y desarrollo humano
http://www.panuelosenrebeldia.com.ar/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=245
<http://www.///.pdf>

- Descubrimiento muestra cómo la dopamina activa el circuito cerebral
<http://www.hhmi.gob/news/pdf/schuman3-esp.pdf>

- Estructura y función de los receptores Acetilcolina de tipo muscarínico y nicotínico
<http://www.medigraphic.com/pdfs/revmexneu/rmn-2005/rmn054f.pdf>

- Johann Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura
http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf

- Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0256.pdf

- Spielen im Unterricht/ Felicitas Eckert u. Sabine Klemm/
www.ludolingua.de
<http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/04/wann.pdf>

- Spielerische Elemente im Unterricht
Ein Plädoyer für eine wenig geglaubte Lernform
http://www.kfh-mainz.de/downloads_professoren/orth/Spielerische_Elemente_Unterricht.pdf
- WIR WOLLEN SPIELEN !
Spiel- und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und Kulturbörse TU Berlin
<http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/03/deckblatt-und-inhaltsverzeichnis.pdf>

IMÁGENES

Lámina 1

<http://www.natalialuna.com.ar/imagenes/glandula%20pituitaria%20hipotalamo.jpg>

Lámina 2

<http://lomalindahealth.org/health-library/graphics/images/es/19515.jpg>

Lámina 3

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/images/ency/fullsize/8679.jpg>

Lámina 4

<http://i40.tinypic.com/28ai1z9.jpg>