

El preguntón

Nivel: B1 del MCER

Destinatarios: jóvenes y adultos

Destrezas implicadas: comprensión y expresión orales

Contenido funcional: hacer preguntas para conocer mejor a alguien

Contenido gramatical: interrogativas

Material necesario: fichas, tablero, peones y dados.

Duración prevista: 30 minutos

Descripción de la actividad:

Para empezar, avisaremos a los estudiantes de que vamos a trabajar con distintas estructuras para preguntar y les propondremos hacer un pequeño concurso para ir calentando motores. Por parejas o por grupos, ganará aquel equipo que sea capaz de formular la lista más larga de preguntas que podemos hacer para conocer a alguien mejor, pero sin repetir la estructura (si algún equipo, por ejemplo, hace una lista en la que aparecen estas tres preguntas: *¿qué haces por la mañana?*, *¿qué te gusta comer?*, *¿qué deporte practicas?*; solo contarían una vez, puesto

que en todas se repite la estructura con *¿qué..?*.

A continuación, entregaremos a cada equipo un juego de fichas. Deberán formar parejas de fichas que tengan sentido. Por ejemplo, la ficha “¿Por qué...” puede unirse con la ficha “...te ha dicho eso?”

El profesor circulará entre los distintos grupos para resolver cualquier duda que pueda surgir. Ten en cuenta que hay fichas con primeras partes que admiten más de una opción, así que advierte a los alumnos de que tienen que conseguir unir las fichas de tal manera, que todas tengan pareja.

Una vez que todos los equipos tienen preparadas sus parejas de fichas, les pediremos que presten atención a las preguntas que han construido con ellas: ¿hay alguna estructura que aparezca en las fichas y que no habían utilizado en la lista que hicieron para el concurso? Pondremos en común estas conclusiones y nos aseguraremos de que todo el grupo comprende cómo funcionan esas estructuras nuevas/que no recordaban.

Para acabar, jugaremos con el siguiente tablero. El objetivo del juego es llegar a la meta lo antes posible, haciendo el recorrido en zigzag desde

la salida.

El jugador que sale primero tira el dado y avanza tantas casillas como indique el dado. Si cae en una casilla que contiene una interrogativa, deberá usarla para formular una pregunta a un compañero. Si la pregunta está correctamente formulada, una vez que haya respondido el compañero, podrá seguir tirando; si no sabe cómo formularla o su pregunta no es correcta, deberá regresar a la casilla de la que viene.

Si cae en una casilla con dados vuelve a tirar. Si cae en la casilla con la calavera, deberá volver a la casilla de salida.

Durante el juego, el profesor irá circulando entre los distintos grupos para solucionar cualquier duda que pueda surgir.

Cuando el juego haya acabado, pondremos en común las cosas nuevas que hemos aprendido de los compañeros que más nos han sorprendido .