

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>
DEPORTES Y JUEGOS
<b>AUTOR/A</b>
Juan Manuel Real Espinosa
<b>APARTADO (según el MCER):</b> <a href="http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm">http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm</a>
Competencias de la lengua: nociones. Nociones específicas: tiempo libre y entretenimientos.
<b>NIVEL</b>
C2-Maestría.
<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>
Secuencia de actividades o unidad didáctica centrada en la presentación y práctica de léxico referente a los campos semánticos de los deportes, los juegos y el entretenimiento.
<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Presentar vocabulario específico sobre deportes y juegos</li><li>- Permitir al alumno utilizar ese léxico de manera significativa a lo largo de la unidad</li></ul>
<b>DESTREZA QUE PREDOMINA</b>
Interacción oral y comprensión lectora
<b>CONTENIDO FUNCIONAL</b>
Expresar gustos e intereses. Expresar preferencias. Expresar aversión. Describir.
<b>CONTENIDO LÉXICO</b>
Ocio, deportes y juegos. Tiempo libre.
<b>DESTINATARIOS</b>
Adultos
<b>DINÁMICA</b>
Individual, parejas y grupo-clase
<b>MATERIAL NECESARIO</b>
Material que se adjunta
<b>DURACIÓN</b>
3-4 horas

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**EJERCICIO 1.** El léxico que se ofrece en este ejercicio proviene del inventario de nociones específicas, deportes y juegos, del *PCIC* (2006). En él aparecen una serie de términos referentes al fútbol. Coloca a tus alumnos por parejas o en pequeños grupos, de manera que en todos los grupos haya alumnos a los que les guste el fútbol. En caso de que los grupos de alumnos muestren problemas para inferir el significado de las palabras que aparecen en el recuadro, da tú definiciones de qué significan esas palabras: "el área técnica es una zona en la que el entrenador del equipo puede moverse libremente", por ejemplo. Es importante que los

alumnos tengan en cuenta que su portería es la de la parte inferior de la imagen, porque así podrán tener un punto de referencia para colocar al delantero centro o al mediapunta. Si no te gusta el fútbol, es recomendable que consultes la definición de estas palabras antes de entrar en clase. Si quieres, puedes plantear el ejercicio como un juego, dándole a la clase un tiempo determinado para que coloquen todas las palabras que sepan. También puedes hacer dos grandes grupos, dividir la pizarra en dos, y colocar a un alumno a cada lado de la pizarra. Pinta un campo de fútbol en cada lado, y deja que los compañeros les den instrucciones de donde tienen que colocar cada término. Gana el equipo que termine antes.

**EJERCICIO 2.** Previsiblemente, este ejercicio será fácil para tus alumnos. Aunque jamás hayan escuchado el término "balonmano", no les resultará difícil inferir de qué deporte se trata.

**EJERCICIO 3.** Lo que se pretende en este ejercicio es que los alumnos muestren sus gustos, preferencias y aversiones sobre los deportes y los deportistas. Puedes realizar este ejercicio con la dinámica que te parezca más adecuada: en pequeños grupos, debatiendo con toda la clase, en parejas...

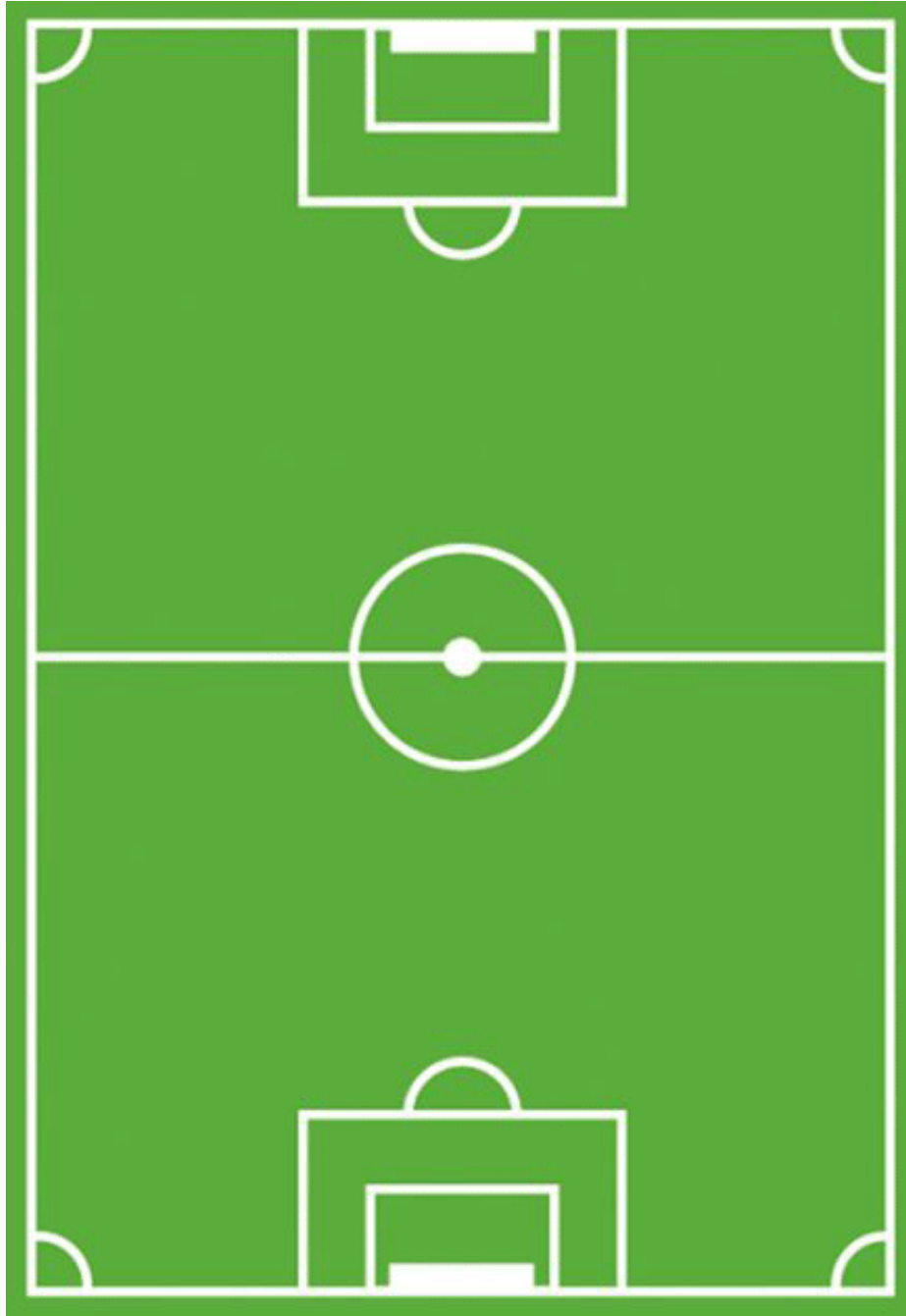
**EJERCICIO 4.** Nos preparamos para un juego con palabras. Primero, los alumnos tienen que asociar cada palabra con una imagen y una definición. Para asegurarte de que todo se desarrolla con normalidad, una buena idea es que juntes en un gran grupo a todos los alumnos que tengan la ficha de trabajo ALUMNO A, y en otro gran grupo a todos los que tengan la ficha de trabajo ALUMNO B. Una vez que hayan concluido, haz una puesta en común por separado en los grupos y asegúrate que todo está en orden.

**EJERCICIO 5.** En este ejercicio tienes que colocar en parejas a los alumnos A y los alumnos B. En el propio ejercicio se explica el procedimiento del juego, popularizado por algunos concursos televisivos. Básicamente, se trata de que el alumno oiga la definición y trate de descubrir a qué palabra corresponde. Como ayuda, tiene las tres primeras letras de cada una de esas palabras. Puede oír hasta tres veces cada definición, con la puntuación que se especifica abajo: 5 puntos si descubre la palabra tras oír por primera vez la definición, 3 puntos tras oírla por segunda vez (además, en la segunda lectura de la definición el alumno contará con una letra más, las cuatro primeras letras de la palabra), y 1 punto si necesita oírla por tercera vez (en esta última lectura el alumno contará con una quinta letra de la palabra). Lógicamente, no se consigue ningún punto si tras la tercera definición el alumno sigue sin saber de qué palabra se trata. Lo recomendable es que primero sea el alumno A el que lea las doce definiciones, una por una, a un ritmo pausado. Una vez hecho esto, que sea el alumno B el que lea. A continuación, el alumno A procedería a la segunda lectura, y así sucesivamente. De esta manera los dos alumnos intercambian sus papeles con cierto dinamismo, y el juego no se vuelve aburrido.

**EJERCICIO 6.** Por último, se clasifica en cajas todo el vocabulario anterior, las 24 palabras que han aparecido en el ejercicio número 5, y algunas más. En algún caso pueden darse entre los al interpretaciones divergentes sobre dónde colocar cada palabra. Si se da esta circunstancia, deja que la clase debata al respecto.

## DEPORTES Y JUEGOS

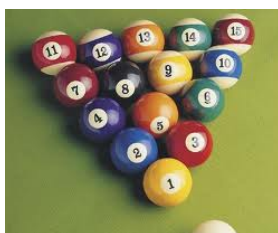
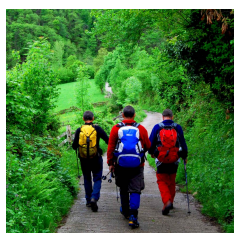
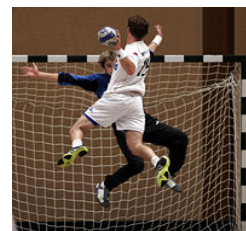
1. ¿Preparados para hablar de fútbol? Sitúa sobre el terreno de juego los elementos de la caja. Ojo: TU PORTERÍA ES LA DE ABAJO:



árbitro	área	área técnica	balón	banda
banderín	banquillo	cal	central	córner
delantero	delantero centro	escuadra	esférico	extremo
guardameta	interior	juez de línea	larguero	lateral
línea de banda	línea de meta	masajista	mediapunta	medio campo
mediocentro	portería	portero	poste	

2. Aquí abajo tienes algunas imágenes relacionadas con el deporte y los juegos. Intenta relacionarlas con las palabras del recuadro:

atletismo      balonmano      béisbol      bolos      billar      ciclismo  
 dardos      esgrima      natación      senderismo      videojuego      voleibol



3. Vamos a hablar un poco ahora. Completa la tabla de abajo con las preguntas que se hacen.

Mi deporte favorito	
El deporte que menos me gusta	
Soy bueno jugando a...	
Soy muy malo jugando a...	
Un deporte que practico o he practicado	
Un deporte que me gustaría practicar	
El deportista que más admiro	
Un deportista que me cae muy mal	
Mi opinión sobre las apuestas	
Mi equipo favorito (cualquier deporte)	

## ALUMNO A

4. JUGAR CON PALABRAS Primero, vamos a conocer las palabras con las que va a jugar nuestro compañero. Relaciona cada palabra con una imagen y una definición.

aficionado	apuesta	balón	calentar	canicas	columpios
crupier	chándal	chutar	dado	empate	entrenador



dado



Arriesgar cierta cantidad a que un juego tendrá tal o cual resultado.

Asiento suspendido con cuerdas atadas a un eje y que sirve para balancearse.

dado

Cubo usado en los juegos de azar en cuyas caras hay señalados puntos de 1 a 6.

Desentumecer los músculos antes de practicar un deporte.

Dos o más jugadores o equipos que se enfrentan y obtienen igual puntuación.

En el fútbol, lanzar fuertemente el balón con el pie hacia la meta contraria.

Juego de niños que se hace con bolas pequeñas de vidrio u otra materia dura.

Pelota grande, usada en juegos o con fines terapéuticos.

Persona cuyo oficio consiste en preparar personas para practicar un deporte.

Persona que dirige el juego, reparte las cartas, controla las apuestas, etc.

Ropa deportiva que consta de un pantalón y una chaqueta o jersey amplios.

Que siente afición por un espectáculo y asiste frecuentemente a él.

**5. DESCUBRE QUÉ PALABRA ES.** Tu compañero te va a leer unas definiciones, a un ritmo lento. Detrás de cada definición, tienes que intentar completar la palabra de la que está hablando. Abajo tienes las tres primeras letras de las 12 palabras que componen el juego.

tob	est	fic	gim
gol	gua	les	lot
quin	tar	tab	pen

En la primera vuelta (lectura de todas las definiciones), tendrás solo las 3 letras que ves ahora; en la segunda vuelta tu compañero te dirá una letra más, la 4ª letra de cada palabra, y en la tercera y última vuelta te dirá la 5ª letra de cada palabra. Las palabras que aciertes en la primera vuelta valen 5 puntos, las que aciertes en la segunda valen 3 puntos, y 1 punto las que aciertes en la tercera y última. Anota en la tabla de abajo las palabras que acierta en cada vuelta.

1ª VUELTA (5 PUNTOS)	2ª VUELTA (TRES PUNTOS)	3ª VUELTA (1 PUNTO)

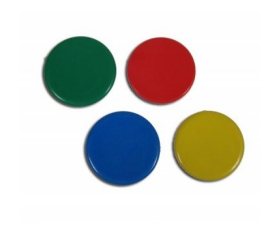
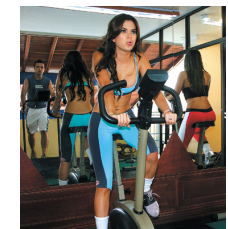
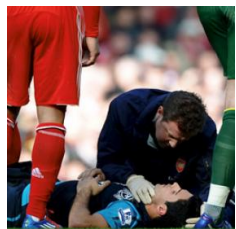
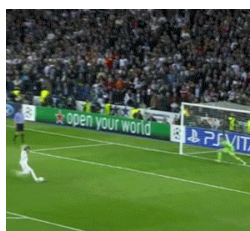
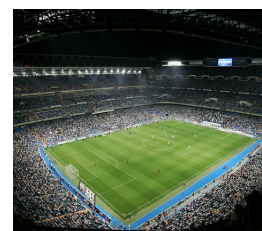
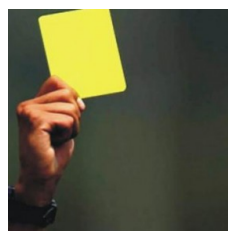
## ALUMNO B

4. JUGAR CON PALABRAS Primero, vamos a conocer las palabras con las que va a jugar nuestro compañero. Relaciona cada palabra con una imagen y una definición.

tobogán	estadio	ficha	gimnasio	goleada	guantes
lesión	lotería	quinielas	tarjeta	tablere	penalti



tablero



	Recinto con gradas para espectadores, destinado a competiciones deportivas.
	Apuesta en la que se pronostican los resultados de los partidos de fútbol.
	Cubierta para proteger la mano, hecha de caucho, goma, cuero, etc.
	Daño corporal causado a un deportista por una herida o un golpe.
	Deslizadero declinado por el que las personas se dejan resbalar por diversión.
	Máxima sanción que se aplica en el fútbol, por falta en el área.
	Gran diferencia de goles por la que un equipo gana a otro.
	Juego público en que se premian al azar algunos boletos de los vendidos.
	Lugar destinado a ejercicios gimnásticos.
	Cartulina de color amarillo o rojo que acarrea sanción.
	Pieza pequeña, plana y delgada, que se usa para jugar a diferentes juegos.
tablero	Tabla dibujada y coloreada a propósito para jugar a varios juegos.

**5. DESCUBRE QUÉ PALABRA ES.** Tu compañero te va a leer unas definiciones, a un ritmo lento. Detrás de cada definición, tienes que intentar completar la palabra de la que está hablando. Abajo tienes las tres primeras letras de las 12 palabras que componen el juego.

afi	apu	bal	cal
can	col	eru	chá
chu	dad	emp	ent

En la primera vuelta (lectura de todas las definiciones), tendrás solo las 3 letras que ves ahora; en la segunda vuelta tu compañero te dirá una letra más, la 4ª letra de cada palabra, y en la tercera y última vuelta te dirá la 5ª letra de cada palabra. Las palabras que aciertes en la primera vuelta valen 5 puntos, las que aciertes en la segunda valen 3 puntos, y 1 punto las que aciertes en la tercera y última. Anota en la tabla de abajo las palabras que acierta en cada vuelta.

1ª VUELTA (5 PUNTOS)	2ª VUELTA (TRES PUNTOS)	3ª VUELTA (1 PUNTO)

6. Finalmente, vamos a distribuir todas estas palabras en las siguientes categorías.

LUGARES	ACCIONES POSITIVAS	ACCIONES NEGATIVAS	PERSONAS	ACTIVIDADES DEPORTIVAS
JUEGOS DE AZAR	JUEGOS DE NIÑOS	COMPETICIONES Y SUS FASES	OBJETOS	OTROS

acertar adversario aficionado apuesta atletismo balón balonmano barajar béisbol billar bolos calentar campeonato campo de fútbol canicas casilla certamen ciclismo clasificarse columpios comba concurso consola	cortar crupier cuartos de final chándal chutar dado dardos derrotado eliminar eliminatoria empate encuentro entrenador entrenar equipo escondite estadio fallar fan ficha final forofó ganar	gimnasio golear grada guantes hincha instalaciones deportivas juego lesión lesionar liga lotería natación olimpiada oponente pabellón palacio de deportes partido perder piscina pista de tenis plantarse puzzle quinielas	regatear rematar repartir retirarse un deportista rompecabezas sacar sacar una tarjeta sancionar seguidor semifinal senderismo ser campeón socio tablero tirar un penalti tobogán torneo tribuna triunfo turno vencer victoria videojuego voleibol
--	--	---	---