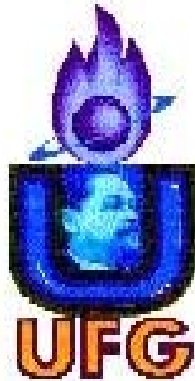


UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**PROPUESTA DE JUEGOS
DIDÁCTICOS**

SAN SALVADOR,

EL SALVADOR,

CENTROAMERICA.

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

Por : María Estela Escobar Cuadra

Marcos Humberto Portillo Polío

Los juegos se presentan en Idioma Inglés y Español y para cada caso agrupados de acuerdo a niveles y habilidades.

Contenido:

A. Juegos didácticos en idioma inglés

- A.1. **Nivel Principiante:** 1- Concentration, 2- Bingo, 3- Simon says, 4-Charades, 5- Categories, 6-Blind olympics, 7-Find the cup Relay Game, 8-Feel and Guess, 9- Magic bag, 10-Have, 11-Circle the number relay, 12-Slap it, 13-Find it (karuta), 14-Do it, 15-Rhymes, 16-Wolves and lambs, 17-Who am I?, 18-Musical chairs with a twist,
- A.2. **Nivel Intermedio:** 1-Describe and draw a picture, 2-Draw it, 3-Have you seen my sheep?, 4-Giant steps, 5-Arrangements, 6-I'm going to boston, 7-Do you have a pencil in your hand?, 8-What is there in the bag?, 9-What is he doing?, 10-What did you buy?, 12-Missing words, 13-Six eyes, 14-Out of order sentences, 15-Jumbled words, 16-Message to García, 17-The a to Z of Everything, 18-Interviewing a shoe, 19-Mimicry, 20-Songs and Poems
- A.3. **Nivel Avanzado:** 1-Interviews, 2-A words snake, 3-Find the difference, 4-Pass the card, 5-Frozen tag, 6-Poncho Carrancho, 7-Drawing blind, 8-Silly stories, 9-Confabulation or the key sentence, 10-Change the story, 11-The minister's cat, 12-Past tense knockout, 13-Ship or sheep, 14-Spelling bee, 15-Who are you?, 16-Secret code, 17-Surprise packet, 18-Think hard, 19-Think quickly, 20-Last word chain.

B. Juegos didácticos en idioma Español

- B.1. Nivel Principiante:** 1- Concentración, 2- Lotería, 3- Simon dice, 4- Categorías, 5- Juegos vendados, 6- Encuentra la taza, 7- Juego de relevo, 8- Sienta y adivine, 9- Bolsa mágica, 10- Tener, 11- Encierra el número de relevo, 12- Palméalo, 13- Encuéntralo (Karuta), 14- Hazlo, 15- Rimas, 16- Lobos y corderos, 17- ¿Quién soy?, 18- Sillas musicales giratorias
- B.2 Nivel Intermedio:** 1-Describe y dibuje un cuadro, 2-Dibújalo, 3-¿Han visto mi oveja?, 4-Pasos gigantes, 5-Colocaciones, 6-Voy a Boston, 7-¿Tienes un lápiz en tu mano?, 8-¿Qué hay en mi bolsa?, 9-¿Qué esta haciendo él?, 10-¿Qué compró usted?, 11-Palabras que faltan, 12-Seis ojos, 13-Oraciones desordenadas, 14- Palabras revueltas, 15-Mensaje para García, 16-De la “A a la “Z” de todo, 17- Entrevistando a un zapato, 18-Mímica
- B.3 Nivel Avanzado:** 1- Entrevistas, 2- Una culebra de palabras. 3- Encuentra la diferencia, 4- Pasar la tarjeta, 5- Tarjeta congelada, 6- Poncho Carrancho, 7- Dibujando vendado, 8- Historias necias, 9- Confabulación, o la oración principal. 10- Cambia la historia, 11- El gato del profesor 12- Tiempo pasado eliminado 13- Barco u oveja, 14- Abejas deletreando 15-¿Quién eres tu?, 16- Clave secreta, 17- Paquete sorpresa, 18- Pensar es difícil, 19- Piensa rápidamente. 20- La última palabra de la cadena

Juegos didácticos para nivel principiante en idioma inglés.

1. CONCENTRATION

Time	:	10 – 15 mins
Level	:	Beginners
Materials	:	Pairs of opaque cards (8 – 16 pairs)
Purpose	:	To review vocabulary, practice spelling, matching words to pictures, etc.

INSTRUCTIONS:

The cards are placed face down and mixed up students take turns turning over the card. As they turn over the first one they must say what it is or use it in a sentence.

They turn over another card. Again they have to use the word.

If the words match, they can keep the two cards

ALTERNATIVES:

Students have partners.

One person turns over one card tells the other person “ I have a- “

The partner tries to turn over the matching card.

2. BINGO

Time	:	15- 30 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	item list, bingo cards (students can make these)
Purpose	:	to review vocabulary, practice spelling and reading, Matching words to pictures, etc.

INSTRUCTIONS

Draw a 3x3, 4x4 or 5x5 square box (as in tic tac- toe) and ask students to draw a picture or write an item in each box (from item list).

You might like to draw each picture on the board in a random order and the students draw them in their grid. This is very useful since you can review the words together with the whole class as you go along, and help students with ideas of how to draw them).

Call out items and students cross them off.

ALTERNATIVES:

Have students say the items in a sentence when they cross them off.

3. SIMON SAYS

- Time : 5 – 10 minutes
Level : Beginners
Materials : list of action words or pictures (Optional)
Purpose : to practice action verbs while students do them

INSTRUCTIONS:

Teacher gives simple commands.

If the commands are prefaced with “Simon says...” then the students are to perform them, otherwise any students who performs the command loses a point.

ALTERNATIVES:

“Simon says” can be replaced with “please”

Students who are out start giving the commands in turn.

4. CHARADES

- Time : 5 – 30 minutes
Level : Beginners
Materials : list of action words or pictures
Purpose : to practice action verbs

INSTRUCTIONS:

Students break into groups of 4 – 6

One person is given the list of action

She mimes an action and others try to guess what she’s doing the group to get though all the actions the fastest wins The actor changes

5. CATEGORIES

Time	:	5 – 20 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	Picture to label (optional)
Purpose	:	to show memory strategy of grouping and share vocabulary

INSTRUCTION:

Students break into teams each team tries to come up with as many words as they can in a category.

6. BLIND OLYMPICS

Time	:	15 – 20 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	Classroom and classroom furniture, blindfolds
Purpose	:	to practice giving directions

INSTRUCTIONS

Rearrange class into an open space

Make two (or more) teams

In each team one person is blindfolded

The other students make the class into an obstacle course

Students from each group give directions to their candidate to reach the finishing line at end of the room.

Every time their competitor touches an item in the room they loose a point and if they touch the other competitor they loose two points (or any combination you like).

7. FIND THE CUP RELAY GAME

Time	:	15 – 20 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	12 paper cups
Purpose	:	to practice giving direction's, blindfolds

INSTRUCTIONS:

Buy 12 paper cups and number them on the bottom from 1 to 12- you can buy more or less, depending on the number of children.

Divide the children into two teams, although, for larger classes you could make three teams or more.

Students on each team are paired off.

One student is blindfolded and the other student becomes the guide.

Hide the cups all over the place but they shouldn't be under anything.

Give team one cups 1- 6 to find and team 2 cups 7- 12.

Students cannot touch or lead their partners by the hand, they can only give them directions, such as turn right, turn left, go straight, etc.

When they have found a cup, they must return it to the place that has been chosen by the teacher. (I have them stack each cup on top of the cup they have just found.)

They remain blindfolded until they have completed finding and returning the cup to the proper place.

Their partners must give them directions on where to put the cup that has been found.

As soon as a cup has been found and returned by one pair of students, the next pair goes, etc.

The cups must be found and returned in order.

The first team to find and return all cups is the winner.

You can play it again if you like.

8. FEEL AND GUESS

Time : 5 – 10 minutes

Level : Beginners

Materials : plastic or real food in a bag

Purpose : to practice simple concrete nouns.

INSTRUCTIONS:

The class is divided into teams.

A representative from each team comes to the board and teacher places a food item in their hands behind their back.

The first person to guess correct scores a point for their team.

Then new representatives come up.

9. MAGIC BAG

Time	:	15 – 20 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	a large bag
Purpose	:	practice asking questions with basic nouns

INSTRUCTIONS:

Collect items from the students in the class (preferably out of their bags without letting them see it.

So they have to guess)

Have them ask you Do you have a ... ?

If they guess correct their team gets a point.

After you put all the items on the table one team asks the other, Is this your.?

For every correct response add a point to the team.

10. HAVE

Time	:	5 – 10 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	2 coins for each student
Purpose	:	to practice using “have”

INSTRUCTIONS:

Each student receives 2 pennies/ cards.

All stand.

In turns, students make true statements beginning with the words “I have a... in my bag”.

All those who * have* the named object sit down.

Optionally, players can use one of their pennies to “buy” the chance to remain standing.

Last one standing wins.

11. CIRCLE THE NUMBER RELAY

Time : 5 – 10 minutes
Level : Beginners
Materials : whiteboard
Purpose : to practice numbers

INSTRUCTIONS:

Various numbers are written clearly and firmly on the board. They should be written at the height the learners can reach.

There are two teams.

One member from each team stands at the board, colored chalk in hand (each team has a different color).

Someone calls the numbers and the first to put a ring round the correct one scores a point for their team.

The replace the 2 representatives and do it again.

ALTERNATIVES:

Instead of numbers it can be clock times, dates, pictures, telephone numbers.

You can also make this a race game: when the number is called, the first in each team rushes to the board and circles the number.

12. SLAP IT

Time : 5 – 10 minutes
Level : Beginners
Materials : 10 – 15 pictures of different items for team of 4 to 6 people
Purpose : to listen for interpreting.

INSTRUCTIONS:

Put the cards on a desk and the students sit around the desk.

The teacher describes the item and when a student thinks they know the answer, they slap the card and say the word aloud.

If they are right, they get a point for their team. If they are wrong, they are out.

Or in each group each student plays for themselves and if they slap the correct picture they keep the card as a point.

The person or team with the most cards, points wins.

13. FIND IT (KARUTA)

Time	:	5 – 10 minutes
Level	:	Beginners
Materials	:	white/black board
Purpose	:	matching spoken words to written forms.

INSTRUCTIONS:

Write a list of words on the whiteboard (7 – 16 words that the students have studied before).

Students split into two teams and line up facing the board.

The teacher says a word.

The first two students compete to see who can find it first.

The first person to find it gets a point and a chance to say what it means.

If they get the meaning right, they get another point, if not, the other team gets a chance.

The team with the most point wins.

ALTERNATIVES:

Instead of a write board, cards can be used. In this way you can run a number of games simultaneously for bigger classes.

14. DO IT

Time	:	5 – 10 minutes
Level	:	Beginners

Materials : none
Purpose : to understand spoken commands.

INSTRUCTIONS:

This works better if the teacher has a list of commands in mind (7 – 16 that the students have studied before).

Students split into two teams.

The teacher says a command.

The first student to raise their hand stands up and performs the command.

If they get the meaning right, they get another point, if the other team gets a chance.

The team with the most points wins.

ALTERNATIVES:

The Teacher can act in front of the whole class who try to guess.

15. RHYMES

Time : 3 – 10 minutes
Level : Beginners
Materials : none
Purpose : build phonological awareness.

INSTRUCTIONS:

A base word is given students try to come up with as many rhyming words as possible.

ALTERNATIVES:

Do it in groups.

Allow nonsense words.

Use alliteration.

16. WOLVES AND LAMBS

Time : 5 – 15 minutes
Level : Beginners
Materials : 2 or 3 sets of the target vocabulary

Purpose : vocabulary review

INSTRUCTIONS:

The teams or groups sit in circles well apart from each other ‘wolves’ from other teams visit each team.

Each “wolf” has a list of picture/words to be recognized.

Anyone who does not know the words has to stand aside as a captive “lamb”

(The wolf may ask anyone, What’s this?)

After some time the ‘shepherd’ (teacher) chases the wolves away and the wolves take the ‘captives’ back to their groups.

The team with the most captives wins.

17. WHO AM I?

Time : 5 – 10 minutes

Level : Beginners

Materials : none

Purpose : vocabulary review

INSTRUCTIONS:

Say “I’m thinking of job and guess what it is”

You can describe way of life, where they work, what they wear, etc., and they have to guess the job.

You can decide if you want to score this game or not, and how.

18. MUSICAL CHAIRS WITH A TWIST

Time : 5 – 10 minutes

Level : Beginners

Materials : tape and vocabulary cards

Purpose : vocabulary review

INSTRUCTIONS:

Put all the chairs in a circle and a tag with the target vocabulary (i.e. jobs) on each chair.

Play the music and the students move around

When the music stops all go for the chairs.

There is a chair for each students except one.

The IT (person in the middle) can ask anyone sitting down, “who are you?”

If they know what the tag represents then they remain sitting if not they must get up and they become IT.

This is continued 3 times and then the music is played again.

Juegos didácticos para el nivel principiante en idioma inglés español.

1. CONCENTRACIÓN

Tiempo : 10 – 15 minutos

Nivel : principiantes

Materiales : Pares de tarjetas obtusas (8 – 16 pares)

Objetivo: : Repasar vocabulario, practicar deletreo y lectura, juntando palabras o dibujos etc.

INSTRUCCIONES.

Las tarjetas son puestas en forma invertida y mezcladas.

Los alumnos (as) toman su turno poniendo las tarjetas al lado que corresponde, cuando le dan vuelta a la primera, deberán decir que es o para que se sirve en la oración. Le dan vuelta a otra tarjeta y tienen que usar la palabra.

Si la palabra coincide podrán quedarse con las dos tarjetas.

ALTERNATIVAS

Los alumnos se organizan en parejas, uno le da vuelta a la tarjeta y le dice a su compañero “Tengo un o una “

La pareja trata de dar vuelta a la tarjeta par.

2. LOTERÍA

Tiempo : 15 – 30 minutos.

Nivel : principiantes.

Objetivo Repasar el avance del conocimiento de letras y vocabularios .

Materiales : Lista de palabras de lotería (los alumnos podrán hacerlas.

INSTRUCCIONES:

Dibuje un cuadrado de 3x3, 4x4, 5x5 (mediana) y haga que los alumnos dibujen o escriban una palabra en cada cuadro (del listado de palabras)

Es preferible que estas figuras se dibujen en la pizarra desordenados y los alumnos/as dibujarán en su cuadrito; después que usted ha repasado las palabras junto con los estudiantes; pronunciarlas y los alumnos las tacharán.

3. SIMON DICE

Tiempo : 5 – 10 minutos
Nivel : Principiante
Material : Lista de verbos o dibujos (Opcional)
Objetivo : Practicar acciones de algunos verbos.

INSTRUCCIONES:

El maestro da una orden simple. Si las órdenes se pueden iniciar con “Simón Dice”. entonces los alumnos las presentarán; de otra manera, el alumno que no represente la orden perderá puntos.

ALTERNATIVAS:

“Simón Dice” Puede ser sustituido por “Por Favor”. Los alumnos que están fuera comienzan dando las ordenes por turnos.

4. ACERTIJO

Tiempo : 5 – 30 minutos
Nivel : Principiantes
Materiales : Lista de palabras o dibujos
Objetivo : Practicar algunos verbos.

INSTRUCCIONES:

Los alumnos se pondrán en grupos de 4 – 6 . Un alumno da la lista de verbos o acciones que imitarán y los demás tratarán de adivinar lo que se está haciendo el grupo que haga todas las imitaciones de los verbos más rápido gana. El participante de cada equipo se cambiará.

ALTERNATIVAS:

El profesor puede actuar en frente de la clase el alumno que adivine más rápido ganará.

5. CATEGORIAS

Tiempo	:	5 – 20 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	Clasificar dibujos opcional.
Objetivo	:	Mostrar estrategias de memorias en equipo e intercambio de vocabulario

INSTRUCCIONES:

Los alumnos forman equipos, cada equipo trata de dar una idea de tantas palabras como ellos pueden en una categoría (repaso de verbos, sustantivos, adjetivos etc.)

6. JUEGOS VENDADOS

Tiempo	:	15 – 20 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	Salón de clases, objetos del salón de clases, vendas.
Objetivos	:	Dar direcciones.

INSTRUCCIONES:

Arreglar el salón, dejando espacio suficiente para 2 ó más equipos. De cada grupo, un alumno está vendado, los otros alumnos de la clase participan obstaculizando el paso.

Los alumnos de cada equipo dan direcciones a sus compañeros para alcanzar la línea terminal al final del aula.

Cada vez que un competidor toque un objeto en el aula pierden un punto, si tocan al otro competidor pierden dos (o cualquier combinación que desee)

7. ENCUENTRE LA TAZA JUEGO DE RELEVO

Tiempo	:	15 – 20 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	Vasos de papel.

Objetivo : Practicar dirección vendados.

INSTRUCCIONES

Compre 12 vasos de papel y enumérelos por debajo del 1 al 12, dependiendo del número de alumnos.

Formar 2 equipos 3 o más según el número de alumnos. Los alumnos de cada equipo se pondrán en parejas, un alumno es vendado y los otros son los guías. Esconda los vasos en distintos lugares accesibles para que ellos los encuentren dé al equipo unos 6 vasos, al equipo dos de 7 a 12 vasos, los demás no pueden tocar o conducir los compañeros con la mano solamente podrán darles direcciones : gire a la izquierda, gire a la derecha, vaya recto, avance etc.

Cuando los alumnos encuentren un vaso lo regresarán al lugar escogido por el maestro y se pondrán uno sobre otro los que se vayan encontrando.

Los alumnos permanecen vendados hasta que hayan completado el encontrar y retornar los vasos que han sido encontrados.

Cuando una pareja encuentre un vaso sigue la próxima pareja de estudiantes.

El vaso tiene que ser encontrado y regresado en orden.

El primer equipo que encuentre y regrese los vasos será el ganador, pueden repetirse las parejas si así lo desean.

8. SIENTA Y ADIVINE

Tiempo : 5 – 10 minutos

Nivel : Principiantes

Materiales : Frutas, vegetales plásticos o reales en una bolsa.

Objetivo : Practicar nombres simples y concretos.

INSTRUCCIONES.

Dividir la clase en equipos, un representante de cada equipo va a la pizarra y el profesor pone un vegetal o fruta en sus manos atrás de la espalda. La primera persona que conteste correctamente ganará un punto para su equipo luego los demás alumnos participan preguntando a sus compañeros.

9. BOLSA MÁGICA

Tiempo : 15 – 20

Nivel : Principiantes
Materiales : Una bolsa grande
Objetivo : Practicar haciendo preguntas con nombres comunes.

INSTRUCCIONES:

Coleccione objetos de los alumnos en clase preferentemente (Fuera de su bolsa. Sin permitirle a ellos que los vean, ellos tendrán que adivinar.

Hacer que ellos le pregunten ¿Tiene usted un.?

Si ellos adivinan correctamente ellos ganan un punto después que usted pone los objetos sobre la mesa; un equipo le pregunta al otro. ¿Es este tu...?

Por cada respuesta correcta dar un punto al equipo.

10. TENER

Tiempo : 5 – 10 minutos
Nivel : Principiantes
Materiales : 2 monedas por cada estudiante.
Objeto : Practicar el uso del verbo “Tener”

INSTRUCCIONES

Cada estudiante recibe 2 centavos ó tarjetas todos se ponen de pie en turnos, los alumnos hacen oraciones afirmativas comenzando con las palabras “Yo tengo un... en mi bolsa” Todos los que tengan el objeto nombrado usan una de esas monedas para “comprar” la oportunidad de mantenerse de pie. El último que quede de pie gana.

11. ENCIERRE EL NÚMERO DE RELEVO

Tiempo : 5 – 10 minutos
Nivel : Principiantes
Materiales : Pizarra blanca
Objetivo : practicar los números

INSTRUCCIONES

Varios números son escritos clara y firmemente en la pizarra a la altura de los alumnos de manera que puedan alcanzar.

Hay dos equipos. Un miembro de cada equipo se para por la pizarra, con yeso de colores en sus manos. Cada equipo tiene color diferente.

Un alumno pronuncia los números y el primero en poner un círculo alrededor del resultado correcto ganará un punto para su equipo.

Después reemplazar los dos representantes.

ALTERNATIVAS.

En vez de números pueden ser relojes, fechas dibujos números de teléfono etc.

También puede hacer una competencia, cuando el número es nombrado, el primero de cada equipo corre a la pizarra y encierra el número después pasará el segundo participante y otro número es nombrado.

Los alumnos se dividirán en dos equipos y formarán en frente de la pizarra el maestro dirá una palabra.

12. PALMÉALO

Tiempo	:	5 – 10 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	10 a 15 diferentes temas para cada equipo de 4 a 6 alumnos
Objetivos	:	Escuchar para interpretar.

INSTRUCCIONES

Ponga las tarjetas en el escritorio y los alumnos se sentarán alrededor de él.

El profesor describe los temas y cuando el alumno cree que sabe la respuesta golpea la tarjeta y dicen la palabra.

Si ellos aciertan consiguen un punto para su equipo, si están equivocados salen del juego o en cada equipo cada alumno juega por si sólo y si ellos golpean la tarjeta correcta se quedan con ella y ganan un punto.

El alumno o el equipo con la mayoría de tarjetas gana el juego.

13. ENCUÉNTRALO (KARUTA)

Tiempo	:	5 – 10 minutos
Nivel	:	principiantes
Materiales	:	Pizarra de cualquier color
Objetivo	:	Unir palabras en forma oral y pasarlas a la forma escrita.

INSTRUCCIONES:

Escriba una lista de palabras en la pizarra (7 a 16 palabras que los alumnos tendrán que estudiar anteriormente). Estos se dividen en 2 equipos frente a la pizarra. El docente dice una palabra.

Los dos primeros estudiantes que compitan uno de ellos tratará de encontrar primero la palabra. El primer alumno que la encuentre ganará un punto y la oportunidad de decir lo que significa.

Si ellos dicen el significado correcto, consiguen otro punto, si no, el otro equipo tiene la oportunidad.

El equipo con más puntos gana.

ALTERNATIVAS.

En vez de pizarra pueden usarse tarjetas de esta manera usted puede realizar un número de juegos simultáneamente para clases más grandes.

14. HAZLO

Tiempo	:	5 – 10 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	Ninguno
Objetivo	:	Entender órdenes habladas.

INSTRUCCIONES

Este trabajo es mejor si el profesor tiene una lista de órdenes en mente (de 7 a 16 que los estudiantes hayan estudiado previamente).

Los alumnos divididos en dos equipos. El profesor da una orden el primer estudiante que levante su mano se para y realiza la orden.

15. RIMAS

Tiempo	:	3 – 10 minutos
Nivel	:	Principiantes
Materiales	:	Ninguno

Objetivo : Construir información fonológica

INSTRUCCIONES

Se da una palabra base y los alumnos tratan de elaborar tantas palabras con rima como sea posible.

ALTERNATIVAS

Hacerlo en equipos, evitar palabras sin sentido, usar palabras que se repita la primera sílaba.

16. LOBOS Y CORDERO

Tiempo : 5 – 15 minutos

Nivel : Principiantes

Materiales : 2 ó 3 listado de vocabulario que memorizará.

Objetivo : Repasar vocabulario.

INSTRUCCIONES:

Los equipos se sientan en círculos separados uno del otro.

Lobos de un equipo visitan los otros, cada lobo tiene una lista de dibujos ó palabras para ser reconocidas.

Alguno que no sepa las palabras tiene que pararse a un lado como un cordero prisionero, el lobo puede preguntar a alguien, ¿Qué es esto?

Después de algún momento el pastor (el profesor). Caza los lobos y éstos regresan los prisioneros a sus grupos. El equipo con menos prisioneros gana.

17. ¿QUIÉN SOY YO?

Tiempo : 5 – 10 minutos.

Nivel : Principiante

Material : Ninguno

Objetivo : Repasar vocabulario

INSTRUCCIONES:

El docente dice “Estoy pensando en un empleo y adivina que es”.

Puedes describir la forma de vida donde ellos trabajan ¿Qué usan ellos? Etc.

Los alumnos adivinan el trabajo

El maestro decidirá si quiere calificar este juego o no.

18. SILLAS MUSICALES GIRATORIAS

Tiempo	:	5 – 10 minutos
Nivel	:	principiantes
Materiales	:	Cinta y tarjetas con vocabulario
Objetivo	:	Repaso de vocabulario

INSTRUCCIONES

Colocar las sillas en círculo y una tarjeta con vocabulario referido a profesiones y oficios en cada silla, encienda la música y los estudiantes se mueven al rededor cuando la música se apaga todos van por la sillas, hay una silla para todos excepto uno. El alumno que queda sin silla puede preguntarle a alguien sentándose.

“¿Quién eres tú?” si ellos saben la palabra representada entonces permanecerán sentados si no se levantarán y ellos se quedarán de pie.

Esto se repite 3 veces y luego la música se enciende otra vez.

Juegos didácticos para el nivel intermedio en idioma inglés

1. DESCRIBE AND DRAW A PICTURE

Skills	:	Listening speaking,
Level	:	Intermediate
Time	:	15-20 minutes.
Materials	:	Magazine pictures or line drawings, paper and pencils Chalkboard in variation.
Purpose	:	To develop reading, writing, listening and oral expression with the help of drawing.

PREPARATION:

Select from magazines and pictures which show number of different objects. The object should be clear in shape and the pictures should preferably not include people. Is a musing if the objects are bizarre in some way but this is not essential.

Alternatively, the language can be limited if the original is a simple line drawings or the language may be specialized if the origin is a technical diagram.

For each pair of learners you will need one picture, a piece of paper and pencil.

PROCEDURE:

Pair work

One learner describes the picture to the other who must try to draw in. The other must not see the original, e.g.

Learner 1 : There is a square table in the picture. Is in the middle of the picture.

Learner 2 : About here?

Learner 1 : Yes, well a little further down

Learner 2 : Is it like that?

Learner 1 : No, not quite, the legs are too long.

When the artist and his patron, have done as much as they can, the original and the copy should be compared. e.g.

Learner 2 : Oh, the table legs are too long

Learner I : I told you they were. But you wouldn't change them.

2. DRAW IT

Time : 5-10 minutes

Skills: Speaking Listening

Level: intermediate

Materials: Drawings materials

Purpose: to practice description

Instructions: Students are paired

A students are given a picture and drawing materials are given to B students

A students have to describe the picture while B students draw it

The first group to draw an acceptable picture wins.

3. HAVE YOU SEEN MY SHEEP

Time : 5-10 minutes

Skills: Speaking Listening

Level : Intermediate

Materials: None

Purpose: description

Instructions:

A circle is formed, but one played, called IT, is outside the circle.

She moves around the outside of the circle and taps somebody on the shoulder, asking "Have you seen my sheep (or dog, cat, goat..).

STUDENT: Yes I have

IT asks, "What's it wearing? " or "How is it dressed?"

STUDENT begins to describing someone in the circle e.g. green shirt, brown shoes, long hair.

As soon as the one described recognizes themselves, she must run around the outside of the circle away from IT.

If she is caught before getting back to her place, she takes the place of IT.

4. GIANT STEPS

Time: 5-10 minutes

Level: Upper Beginner to Intermediate

Materials: none

Skills: Speaking & Listening

Purpose: to practice requesting permission

Instructions:

One person is the teacher and must be addressed as the teacher (Miss... or Mr..)

Other is turn request permission to advance using the requested forms. Miss... may I go to School?

The teacher says, "You may take (1,2,3, giant, baby, jumps...)

Each student must ask permission before moving if they don't and the teacher doesn't give them permission they must go back to start.

(A simple version may be to just say "May I go" and the teacher will respond, "You may go 1,2,3,... steps").

5. ARRANGEMENTS

Time: 3-10 minutes

Skills: Writing, speaking, Listening.

Level: Intermediate

Purpose: vocabulary review.

Instructions:

The teacher says a verb and the students in groups have to write down as many object's name related with the verb, said by teacher.

After X minutes the teacher calls "pencil down" and the students must call out the words they wrote down.

The team who can call out the most is the winner.

6. I'M GOING TO BOSTON

Level: intermediate

Purpose: To practice nouns and the pronunciations of the names of towns in English-speaking countries. In the alternative game the aim is to practice adjectives and nouns.

Skill: Speaking, listening.

Preparations:

A geography lesson might be useful short before the game is to be played in order to review the names of towns.

This game can be played either by two teams or in pairs. Team one, or number one in the pair, thinks of a town and say, for example. "I'm going to Boston". The other team – or person – then asks. "Please buy me some beans", choosing something that with the same letter as the town.

Other examples:

Teams 1: I'm going to New York.

Teams 2: Please buy me some nuts.

Teams 2: I'm going to Los Angeles.

Teams 1: Please buy me some lamps.

And so on.

Change each time, so that the team that asked for something names a town the next time.

Allow no more than the seconds for a team to think of a town something to buy.

Scoring: one point for a town, one point for something you can buy.

Both towns and articles must be given a sentence:

I'm going to...

Please buy me some.

Comment: Student must choose towns in English-speaking countries.

Alternative: In order to practice adjectives and add to the difficulty of the game, each noun can be preceded by an adjective starting with the same letter as the noun. The example above could then become:

Please buy me some baked beans.

Please buy me some nice nuts.

Please buy me some lovely lamps.

7. DO YOU HAVE A PENCIL IN YOUR HAND?

Level: intermediate

Purpose: To practice nouns with “Do you have?.. and “Yes, I do”, “no, I don’t”

Preparations: A number of small objects must be available in the classroom.

Skill: Listening and speaking.

This is a very popular guessing game- one student holds something hidden in their hands, and the others try to guess what it is.

It often takes a long time for the students to guess correctly. The way to avoid this difficulty is to limit the number of objects to about five or six.

Let the class see all the objects and hide them in a drawer, under your desk, or on a chair outside the classroom. One student goes forward, chooses one of the objects, and hides it in their hands.

Do you have a ball in your hand?

No, I don’t.

Do you have a pencil in your hand?

Yes, I do.

Whoever guesses correctly chooses the next object. In this way the number of objects and guesses is limited and the game moves quickly.

Alternatives (i) Put the objects on a chair in the hall. Place a hat beside the objects, one player goes out, chooses an object, puts it on their head, and then hides it by putting on the hat. When the player comes back into the classroom, the class tries to guess what is under the hat.

Do you have a mouse under your hat?

No, I don’t.

Do you have a pencil under your hat?

Yes, I do.

The game proceeds accordingly. Note that if young students are playing, be sure that the objects do not have point, sharp edges, etc.

(ii) The game is also suitable for practicing the third person form: “Does he have an eraser on his head?” or “Does she have a crayon under her hat? Two student’s work together, one of them hiding the object and the other answering questions about what is hidden.

8. WHAT IS THERE IN THE BAG?

Level: Intermediate

Purpose: To practice the question “is there ... ? or “Are there..... ?”, with appropriate information.

Preparation: A number of objects and a bag. If the alternative is to be played, there must be two or more of each object.

Skills: Speaking and Listening.

Show the students a number of objects. Then hide them put them on a chair behind the teacher’s desk, for example. One student comes to the front, takes one of the objects, and puts it in a bag. The others try to guess what is in the bag.

Is there a ball in the bag?

No, there isn’t

Is there a tiger in the bag?

No, there isn’t

Is there a monkey in the bag?

Yes, there is.

The student who guesses correctly comes to the front, takes the object out of the bag, and chooses another object to put in.

Alternative. To practice the plural form “Are there...”, use two or more objects of the same kind. First play the game in the singular only, then in the plural, then with the singular and the plural mixed. At this last stage the game becomes much more difficult.

Comment: Always be careful to practice intonation in the questions before the game starts. It will ruin the fun if you have to interrupt the students to correct their intonation.

9. WHAT IS HE DOING?

Level: Intermediate

Purpose: To practice the present continuous singular form common verbs, first in the third person, then, in the alternative, in the first and second persons.

Skills: Speaking and listening.

A student comes to the front and mimes a little scene; that is, he or she “acts” without saying. The actor pretends, perhaps, that he or she is getting up in the morning. The rest of the class tries to guess what the actor is doing. The class asks the teacher or another student:

Is he riding a bike?

The teacher, or student, answers:

No, he isn't

Is he reading?

No, he isn't

And so on until they guess:

Is he getting up?

Yes, he is.

The another student comes to the front. At first the teacher whispers to the actor what he or she is to do. Example:

Drink a glass of water

Ride a bike

Drive a car.

Later the students can decide what to do themselves. Some suggestions for actions:

Get up in the morning

football

Ride a skateboard

Drive a car

tennis/golf

Iron your clothes

Go to bed	Play basketball	clean the windows
Ride a horse	the trumpet	Paint a picture
Ride a bike	The piano	Sell hot dogs.

Alternative: This game can also be used to practice the first and second person singular.

The questions are put directly to the student who is doing the time:

Are you driving a car?

No, I'm not.

Are you reading?

No, I'm not.

Are you getting up?

Yes, I am.

10. WHAT DID YOU BUY?

Level Intermediate

Purpose: To practice the past tense of irregular verbs.

Skills: Speaking and listening.

The teacher, or a student, asks a question using an irregular verb, The answer given must contain at least one word that starts with the same letter as the verb in the past tense. For example:

What did you buy?

I bought a book.

When did you go to the zoo?

I went on Wednesday.

Who did you see?

I saw Susan.

When the students are familiar with the way the game is played, they can work in pairs

The game can be made more difficult by asking for two or three words in the answer starting with the same letter as the verb. For example:

What did you buy?

I bought a brown book.
When did you go to the zoo?
I went on Wednesday last week.
Who did you see?
I saw Susan, standing in the street.

11. MISSING WORDS

Skills: All.

Level: Intermediate.

Time: 10-15 minutes

Materials: Photocopies of text at an appropriate level,

Purpose: to complete through interpretation and reading.

Preparation:

Take two photocopies of the same text. Write out different words in each text on if you want to give the learners additional problems. Write out same words in some cases, but not in all. Photocopy each of the resulting. white out text in equal numbers, sufficient for copy of the two different texts to be given to each pair or learners in the class.

Procedure:

Pair work.

Each learner has one text and does not let his/her partner see it. Through reading and discussion they compile a complete text and write it down.

12. SIX EYES

Skills: All.

Level: Intermediate.

Time: 30 minutes

Materials: A piece of paper for each learner

Purpose: To make statement related to a famous person using present simple verbs and adverbs of frequency, eg: often, usually, always.

Preparation: None

Procedure: Group work.

The learners should know each other quite well. each learner write his/her name on a small piece of paper. These are then folded and jumbled. Each learner takes one of the pieces of paper and tries to imagine that are that person. They must then complete the following sentences:

I always (enjoy reading a good book).

I often (study and think about thing).

I usually (go to work by car).

I occasionally (go to England).

I rarely (eat beans).

I never (ride on camels).

Then everyone tries to guess who the learner has presented to be. The learners who has been represented by those should then have an opportunity to comment.

13. OUT - OF ORDER SENTENCES

Level: Intermediate:

Purpose: To practice and evaluate reading comprehension.

Preparation: Take a passage the student know well, and change the order of the sentences. Arrange them in a list. Make stenciled copies of the list.

Skills: Reading and writing.

Give each student a copy of the list of jumbled sentences. They must rearrange the sentences to make a coherent narrative. To make the sentences shorter and the task not quite so easy, the teacher may rephrase the story a little before jumbling the sentences.

Here is an example:

Bad luck again.

John went out of the booth, wondering what to do.

He went in and searched his pockets for a dime.

He found one in Baker Street.

Ring - ring. Ring - ring.

He hung up and the tried again.

No answer.

He looked around for a phone booth.

He found one, put it in the slot, and dialed the number.

John wanted to call his friend Martin.

John wanted to call his friend Martin. He looked around for a phone booth. He found one in Baker Street. He went in and searched his pockets for a dime. He found one, put it in the slot, and dialed the number. Ring-ring. Ring-ring. No answer. He hung up and the tried again. Bad luck again. John went out of the booth, wondering what to do.

Alternatives: (i) Unknown texts may be used to see if the student can put them together in a logical order.

(ii) After some practice, the student can jumble sentences themselves and give them to each to solve.

14. JUMBLED WORDS

Level: Intermediate

Purpose: To practice spelling.

Preparation: The teacher must prepare a number of groups of jumbled words, each groups relating to a theme.

Skills: Reading writing.

Game The student work individually or in teams to identify the words within a given time, say one minute for each group of words. The winner is the one with the most word correct.

Examples:

This is what I ate for breakfast:

SOTAT CRONSLAFEK

TRUBET KLIM

AJM GARUS

(Toast, butter, jam, cornflakes, milk, sugar).

In the classroom you can see:

LOBOACKADB SOKOB

KLACH ECRATHE

OROD SDENDNSUTT

(Blackboard, chalk, door, books, teacher, students).

In a city, you cant find:

TROSES TOSATIN

SVIMOE GNIRKAP OTL

YCTI LAHL RABILYR

(Stores, movies, city hall, station, parking lot, library).

Alternative: Let each team work out a list of jumbled words which the other teams can try to solve. Each group of words should have a commons theme until the class is very skilled, when single, difficult words may be used. This is very skilled, when single, difficult word may be used. This is a good way to encourage students to learn the new words in a text.

15- MESSAGE TO GARCIA

Skill : Speaking

Suggested level: Intermediate

Time : 10 – 15 minutes

Purpose : To improve oral expression

This is a very simple game. Make two teams or groups stand in line about 5 meters Hawaii from one to another. The director/teacher writes

down a message. He asks the first two in line to come close to him, and slowly reads the message to them twice.

After that, the two listeners go back to their lines and tell the message to the second ones in line; the second tell the message to the third ones and so on until the end of the lines.

The fastest team in handing the most faithfully written message to the director judge will be the winner.

16- THE A TO Z OF EVERYTHING

Skill : Writting and speaking

Suggested level: intermediate

Time : 10 – 15 minutes

Purpose : to improve the spelling

This game is designed to widen vocabulary and improve spelling; at the same time it is fun, and can be competitive.

The game begins with the person telling his neighbor a letter of the alphabet. That person then has to give the name of, for instance, a work of literature, an animal or plant, a country, a famous person and a type of food, all beginning with that letter within a time limit (one minute). For example: letter “B”

	Book	Animal	Country	City	Fruit
B	Bible	Bear	Bolivia	Balboa	Banana
C					
D					
E					

When they have completed the task successfully, that person may choose a letter for the next person. If the player fails to complete the tasks, a penalty may be imposed according to the type of people playing. The game works better with a group of five or more people.

17- INTERVIEWING A “SHOE”

Skill : Speaking
Suggested level: intermediate beginners
Time : 15 minutes
Purpose : to improve oral expression

This is another “fun” alternative to the above questionnaires. The students are asked to prepare questions for a “shoe” that the teacher has placed in the middle of the circle. It takes some minutes of work in silence depending on the level and the kind of work – individual or group work – while the participants write their questions. An example can be as follows:

- How old are you?
- Are you single or married?
- How far have you walked until now?
- Are you happy with your owner?
- How often are you slept under a bed different from your owner’s?
- Have you ever been in love with a web?
- How long is left before you retire? Etc.

Finally, when the learners are ready to start with the “interview”, one student will be picked out to give spontaneous answers for the shoe. The artificial situation will lead to an almost real conversation, that is, to real communication, which is ultimately the aim of these purposeful classroom activities. As this alternative development requires a certain level of performance and competence in terms of language, it must be presented to intermediate level of performance and competence in terms of language, it must be presented to intermediate level learners.

18- MIMICRY

Skill : writing and speaking
Level : intermediate
Time : 15 minutes
Purpose: to develop vocabulary

Follow the suggested steps to carry out this interesting mime activity:

1. The teacher/student tells the story with the appropriate mime.
2. The teacher/student retells the episode, this time pausing at the mimed gestures for the students to supply the words.
3. The teacher/student only mimes and the students supply the words.
4. the students try to reconstruct the whole episode with words and mime in small groups.

THIS IS THE EPISODE:

I was driving home one evening when it began to rain, so I put on the windscreen-wipers and leaned forward to try and see more clearly. I wanted to turn left and so I put on my turn signal and slowed down. An old woman stepped out in front of me. I stepped on my breaks and blew the horn loudly. She didn't move. I got out of the car to talk to her then I noticed that my turn signal wasn't working. It was my fault.

19- SONGS AND POEMS

Time	:	15 minutes
Level	:	Intermediate
Purpose	:	to explore a SONG or a POEM in some new ways.
Skills	:	Oral expression, writing
Material	:	tape recorder

- A. Sign it, learn the words (whole groups or teams)
- B. Teacher writes it down AND LEAVES BLANKS for students to fill in the missing words.
- C. Teacher writes it on the blackboard or a large sheet of paper. MAKE ERRORS ON PURPOSE WHICH THE STUDENTS MUST CORRECT.
- D. Discuss the THEMES and MEANINGS.
- E. Act out the STORY of the SONG or POEM, LITERALLY (Act. Out the actual words).
- F. Act out the STORY of the SONG or POEM, METAPHORICALLY. (Develop an improvisation based on the SUMBOLIC MEANING and NOT on the actual words).
- G. Translate it.
- H. Notice and discuss the GRAMMAR STRUCTURES in it.
- I. Notice and discuss the VOCABULARY in it.
- J. Investigate and discuss the VOCABULARY in it.
- K. Notice and discuss the ATMOSPHERE created by it.
- L. Notice and discuss the RHYTHMS in it.
- M. DRAW OR PAINT the ideas or characters in it.
- N. SCULPT the ideas or characters in it with clay.
- O. DANCE the MEANING of it, using its characters.

Juegos didácticos para el nivel intermedio en idioma español

1. DESCRIBA Y DIBUJE UN CUADRO

Los dibujos se describirán, haciendo preguntas, comparaciones, elogios, críticas, motivando a la participación.

- Tiempo : 15 – 20 minutos
- Nivel : intermedio
- Materiales : Dibujos de revistas o líneas dibujadas, papel y lápiz, pizarra
Y otros.
- Objetivo : Desarrollar lectura, escritura, audición y expresión oral
Mediante dibujos.
- Habilidades : Audición y expresión oral

Instrucciones:

Seleccionar dibujos de revistas en los que se pueda ver diferentes objetos; los dibujos serán de forma clara, de preferencia no incluir dibujos de personas. Es divertido si los dibujos son raros para los alumnos; pero esto no es esencial.

Alternativas:

El lenguaje puede ser limitado de acuerdo al modelo de dibujo; si es una simple línea dibujada o si es un diagrama técnico, el lenguaje tiene que ser adecuado.

Cada pareja de alumnos necesitará un dibujo el cual tratará de dibujarlo. El otro no debe ver el modelo del dibujo.

Mientras dibuja, el otro compañero hará las descripciones del dibujo de acuerdo al modelo.

Al final escribirán si el dibujo es exacto o parecido al original.

2. DIBÚJALO

- Tiempo : 5 – 15 minutos
- Nivel : Intermedio
- Materiales : Material para dibujar

Objetivo : Practicar la descripción
Habilidades : Expresión oral y audición

Instrucciones:

En parejas, se dará a los alumnos un dibujo y material para dibujar. El estudiante “A”
Describirá el dibujo mientras el alumno “B” lo dibuja.

El primer grupo que dibuje aceptablemente gana.

3. ¿HAN VISTO MI OVEJA?

Tiempo : 5 – 10 minutos
Nivel : Intermedio
Materiales : ninguno
Objetivo : describir
Habilidades : Expresión oral y audición

Instrucciones:

Un alumno forma un círculo llamado IT; el mismo está fuera del círculo.

El alumno se mueve por fuera alrededor del círculo y toca a alguien en el hombro
preguntando ¿has visto mi oveja? ¿(o perro, gato, cabra...)?

Alumno “si la vi”.

IT pregunta ¿Que lleva puesto a como esta vestida?.

El alumno comienza a describir a alguien en el círculo ejemplo:

Camisa verde, Zapatos cafés, cabello largo, etc.

Tan pronto uno de los descritos sea reconocido por los demás, ella/ él debe correr
alrededor o lejos de IT.

Si es atrapado (a) antes que llegue al lugar, El/ Ella toma el lugar de IT.

4. PASOS GIGANTES

Tiempo : 5 – 10 minutos
Nivel : intermedio
Materiales : ninguno

Objetivo : Practicar pidiendo permiso.

Habilidades : Expresión oral y audición

Instrucciones:

Una persona es el maestro y debe ser tratado como el profesor (señora...o señor) otros en turnos piden permiso de avanzar usando las formas solicitadas.

¿La señorita... puedo ir a la escuela?

El maestro dice “puedes llevar (1,2,3... gigantes, niños, saltos...)

Cada estudiante pide permiso antes de moverse del lugar si no lo hace o el profesor no da permiso debe regresar a su lugar y comenzar.

Una versión simple es decir solamente ¿ puedo ir”? y el profesor responderá, tu puedes ir: 1,2,3 pasos.

5. COLOCACIONES

Tiempo : 3 – 10 minutos

Nivel : intermedio

Materiales : ninguno

Objetivo : Repasar vocabulario

Habilidades : Escritura, expresión oral y audición.

Instrucciones:

El maestro dice un verbo y los alumnos en equipo tienen que escribir varios nombres de objetos relacionados con el verbo dicho por el profesor.

Después de algunos minutos el maestro dice “lápiz abajo”.

Y los alumnos deberán decir las palabras que escribieron.

El equipo que haya dicho más palabras es el ganador.

6. VOY A BOSTON

Tiempo : 10 – 15 minutos

Nivel : intermedio

Materiales : lista de vocabulario de nombres de ciudades países y Adjetivos.

Objetivo : Practicar nombres y la pronunciación de los nombres de ciudades.
Habilidades : Expresión oral y audición.

Instrucciones:

Los alumnos deberán escoger los nombres de ciudades o países con la finalidad de practicar los adjetivos, cada nombre deberá ir precedido por un adjetivo que comience con la misma letra del nombre por ejemplo:

Por favor cómprame unas lámparas lindas, una camisa celeste.

Este juego puede ser realizado en dos equipos o en parejas. El equipo 1 o el número 1 de la pareja piensa en una ciudad y dice por ejemplo, "Voy a Boston". El otro equipo, o el otro alumno, después dice "por favor cómprame una blusa".

Se anota un punto por el nombre de la ciudad y otro por el objeto que comprará el que anote más puntos gana.

7. ¿TIENES UN LÁPIZ EN TU MANO?

Tiempo : 10 – 15 minutos
Nivel : intermedio
Materiales : Un número de objetos pequeños que pueda estar disponible en el salón de clases.
Objetivo : Practicar nombres con ¿Tienes tú...? y "si tengo" "no tengo".
Habilidades : Expresión oral y audición.

Instrucciones:

Un alumno tiene algo escondido en su mano, y los otros tratan de adivinar que es. Se dará oportunidad para que los estudiantes adivinen correctamente. La manera de evitar esta dificultad es limitando el número de objetos 5 ó 6.

Permita a los alumnos ver todos los objetos y después escóndalos en un gavetero debajo de su escritorio de una silla fuera del salón de clase. Un alumno escoge un objeto, y lo esconde en sus manos.

¿Tienes una pelota en la mano?

No, no tengo.

¿Tienes un lápiz en tu mano?

“si , tengo.”

El que adivine correctamente escogerá el próximo objeto. De esta manera el número de objeto y el número de adivinadores es limitado y el juego se moverá más rápidamente.

Alternativas:

También se puede usar un sombrero escondiendo objetos debajo de él y que los alumnos traten de adivinar haciendo preguntas con las frases previas ejemplo: ¿Tiene usted un ratón debajo del sombrero?

No, no tengo. ¿tiene usted un borrador debajo del sombrero? Sí, si tengo.

8. ¿QUÉ HAY EN LA BOLSA?

Tiempo : 10 – 15 minutos

Nivel : intermedio

Materiales : un número de objetos y una bolsa.

Objetivo : practicar la forma interrogativa
“is there...” o ¿Are there? Con apropiada entonación.

Habilidades : Expresión oral y audición.

Instrucciones:

Muestre a los alumnos un número de objetos luego escóndalos, póngalos sobre una silla atrás del escritorio. Un alumno va al frente toma un objeto y lo pone dentro de la bolsa.

Los otros tratan de adivinar. ¿Qué hay en la bolsa?

Ejemplo: ¿Hay una pelota en la bolsa? No, no hay.

¿Hay un tigre en la bolsa?

No, no hay.

¿Hay un mono en la bolsa? Si hay un mono.

Los alumnos que adivinen correctamente van al frente sacan los objetos de la bolsa, y escogen otro objeto para ponerlo dentro.

Alternativas:

En este juego podemos practicar también la forma plural.

Are there..? Usar 2 o más objetos de la misma clase. Primero jugar usando la forma singular, después la plural.

Prestar atención a la entonación de las preguntas. No interrumpir a los alumnos para corregir entonación, sino hasta el final.

9. ¿QUÉ ESTA HACIENDO ÉL?

Tiempo	:	10 – 15 minutos
Nivel	:	intermedio
Materiales	:	lista de 20 a 30 verbos
Objetivo	:	practicar el presente continuo en forma singular, 1° y 3° Persona después como alternativa 1° y 2° persona.
Habilidades	:	Expresión oral y audición.

Instrucciones:

Un alumno va al frente y hace la mímica de una pequeña escena; él o ella “actúa” sin decir nada. El actor pretende demostrar que él, ella se está levantando por la mañana. El resto de los alumnos tratan de adivinar que es lo que este está haciendo.

Los alumnos preguntan al profesor o a otro alumno (a): Esta él/ ella conduciendo una bicicleta?

El maestro, o alumno, contesta: No él no está conduciendo.

¿Está él leyendo...?

No él no está...

Y así sucesivamente hasta que adivinen.

10. ¿QUE COMPRÓ USTED?

Tiempo	:	10 – 15 minutos
Nivel	:	intermedio
Materiales	:	una lista de verbos irregulares y algunos adjetivos.
Objetivo	:	Practicar el pasado de verbos irregulares.
Habilidades	:	Expresión oral y audición.

Instrucciones:

El maestro o un alumno hace una pregunta usando un verbo irregular. La respuesta dada debe contener por lo menos una palabra que comience con la misma letra del verbo en tiempo pasado. Por ejemplo:

¿Qué compró usted?

Compré un libro

¿Cuándo fué al Zoológico?

Fuí el miércoles

¿A quién vió usted?

Ví a Susan de pie en la calle

Cuando los alumnos se familiarizan con el juego, pueden trabajar en parejas.

El juego puede hacerse más fácil preguntando 2 ó 3 palabras comenzando con la misma letra del verbo en la respuesta por ejemplo:

¿Qué compró usted?

Compré un libro café.

11. PALABRAS QUE FALTAN

Tiempo : 10 – 15 minutos

Nivel : intermedio

Materiales : Fotocopias de textos apropiados al nivel.

Objetivo : Completar a través de la interpretación y lectura.

Habilidades : Todas .

Instrucciones

Tome 2 fotocopias del mismo texto una irá completa y la otra no. Uno de los alumnos leerá en voz alta sin dejar que su compañero (a) lea el texto y a través de la lectura y discusión entre ambos recopilarán el texto completo y lo escribirán.

12. SEIS OJOS

Tiempo : 30 minutos

Nivel : intermedio

Materiales	:	Una hoja de papel por alumno.
Objetivo	:	Hacer oraciones relacionadas con personas usando el Presente simple de verbos y adverbios de frecuencia (a menudo, usualmente, siempre).
Habilidades	:	Todas

Instrucciones:

En equipos los alumnos se conocerán mejor.

Cada alumno (a) escribe su nombre en un pequeño pedazo de papel. Estos son doblados y revueltos. Cada alumno entonces toma uno de los pedacitos de papel y trata de imaginar que ellos son la persona del papelito.

Luego deberán de completar las siguientes oraciones.

Yo siempre disfruto leyendo un buen libro. A menudo estudio y pienso a cerca de las cosas usualmente voy al trabajo en carro.

Ocasionalmente voy a Inglaterra.

Raramente como frijoles.

Nunca monto en camello.

Luego todos tratan de adivinar quién es el alumno que ha pretendido ser.

El alumno que ha sido representado en esas oraciones podría entonces tener la oportunidad de comentar.

13. ORACIONES DESORDENADAS

Tiempo	:	10 – 15 minutos
Nivel	:	intermedio
Materiales	:	lista de oraciones desordenadas
Objetivo	:	practicar y evaluar la comprensión de la lectura.
Habilidades	:	Lectura y Escritura

Instrucciones:

Dar a los alumnos una copia de una lista de oraciones mezcladas. Ellos deben arreglar las oraciones dándole coherencia narrativa.

Para hacer las oraciones más cortas y que la tarea no sea tan fácil, el profesor puede repetir la historia o párrafo un poco antes de mezclar las oraciones.

Juan quiso llamar a su amigo Martín buscó una cabina de teléfono en los alrededores. Encontró una en la calle del Panadero entró y buscó una moneda de diez centavos en la bolsa. Encontró uno y lo puso en la ranura, y marcó el número. Ring – Ring –Ring. No contestan. Mala suerte, otra vez. Cuelga y trata de llamar.

Juan salió de la cabina. Imaginando que hacer.

14. PALABRAS REVUELTAS

Tiempo	:	10 – 15 minutos
Nivel	:	intermedio
Materiales	:	grupo de palabras revueltas relacionadas con el tema.
Objetivo	:	practicar deletreo
Habilidades	:	Escritura y lectura

Instrucciones:

Los alumnos trabajan individualmente o en equipo para identificar las palabras en el tiempo dado de un minuto para cada grupo de palabras.

El ganador es el que corrige más palabras.

Ejemplo:

Esto es lo que comí en el desayuno.

SOTAT, TRUBET, AJM. FLAKESCORN KLIM, GARUS (Toast, butter, jam, cornflakes, Milk, sugar). El grupo de palabras desordenadas irán de acuerdo con los temas que quieran repasar.

Alternativas:

Un equipo puede ayudar a otro a ordenar las palabras. Cada grupo de palabras debe tener un tema común.

15- MENSAJE PARA GARCÍA

Habilidad	:	Expresión Oral
Nivel	:	Intermedio
Tiempo	:	10-15 minutos

Objetivo : Mejorar la expresión oral

Este es un juego muy simple. Se hacen dos equipos de alumnos, los cuales se pondrán de pie y separados ambos grupos.

El docente escribe un mensaje y llama a los dos primeros de cada fila para que se acerquen a él, y les lee el mensaje despacio dos veces.

Después de eso, los dos alumnos regresan a su fila y dicen el mensaje a los segundos participantes el segundo lo dice a los terceros y así sucesivamente hasta el último de la línea.

El equipo más rápido en pasar el mensaje según lo considere el docente es el quién decide cuál equipo será el ganador.

16- DE LA “A” A LA “Z” DE TODO

Habilidades : Escritura y expresión oral

Nivel : Intermedio

Tiempo : 10 a 15 minutos

Objetivo : Mejorar el deletreo

Este juego se diseñó para mejorar el vocabulario como también el deletreo, al mismo tiempo que se divierten y se da la competencia.

El juego comienza cuando un compañero dice una letra del alfabeto al alumno más cercano, el alumno (a) ha dado el nombre de, por ejemplo, un trabajo de literatura, un animal, o planta, un país, una persona famosa y una clase de alimento, todos comenzando con esa letra dentro de un tiempo limitado (un minuto) por ejemplo: la letra “B”.

	A.	Book	Animal	Country	City	Fruit
B		Bible	Bear	Bolivia	Balboa	Banana
C						
D						
E						

Cuando ellos han completado la tarea exitosamente, ese alumno puede escoger una letra para el próximo. Si el participante falla en completar la actividad, se puede imponer una sanción de acuerdo con la clase de alumnos que estén jugando.

El juego funciona mejor con un grupo de 5 ó más alumnos:

17- ENTREVISTANDO A UN ZAPATO

Habilidades	:	Expresión Oral
Nivel	:	Intermedio
Tiempo	:	15 minutos
Objetivo	:	Hacer oraciones en inglés.

Esta es otra alternativa divertida sobre todo para cuestionarios. Los alumnos prepararán preguntas, que son dirigidas a un “zapato” que el profesor ha colocado en medio del círculo se toman algunas minutos para trabajar en silencio dependiendo del nivel y la clase individual o en grupo de trabajo.

Mientras los participantes escriben sus preguntas, un ejemplo podría ser el siguiente:

¿Qué edad tienes?

¿Eres soltero o casado?

¿Qué distancia has caminado hasta ahora?

¿Eres feliz con tu dueño?

¿Estas húmedo a menudo?

¿Cuántas veces has dormido debajo de una cama diferente a la de tu dueño?

¿Has estado enamorado de alguna bota?

¿Eres feliz con tu color?

¿Cuántas veces te lustran durante la semana?

Finalmente, cuando los estudiantes están listos para comenzar “La Entrevista”, un estudiante es seleccionado para dar una respuesta espontánea del zapato. La situación artificial lleva a una conversación real, la cual es últimamente de esta actividad.

Como esta alternativa requiere cierto nivel de actuación y competencia en términos de lenguaje, debe ser presentado a estudiantes de nivel intermedio.

18- MÍMICA

Habilidades	:	Escritura y expresión oral
Nivel	:	Intermedio
Tiempo	:	15 minutos
Objetivo	:	Desarrollar el vocabulario

Sigue los pasos sugeridos para realizar esta actividad interesante de mímica.

1. El docente o un estudiante dice una historia haciendo la mímica adecuada.
2. El maestro o alumno repite el episodio, pasando los gestos de los estudiantes y dice las palabras representadas.
3. El docente o alumno/a solamente hace la mímica y los demás proveen las palabras.
4. Los alumnos tratan de reconstruir todo el episodio con palabras y mímicas en grupos pequeños.

ESTE ES EL EPISODIO

Estaba manejando a casa una tarde cuando comenzó a llover, luego puse los cricos del parabrisa, inclinado hacia delante para tratar de ver más claramente. Quise girar hacia la izquierda y puse las vías y disminuí la velocidad.

Una señora mayor de edad se detuvo en frente de mí frené, soné el pito. Ella no se movió. Me salí del carro y caminé hacia ella y luego noté que la vía se había arruinado, fue mi culpa.

19- CANCIONES Y POEMAS

Habilidades	:	Expresión oral y escrita
Nivel	:	Intermedio
Tiempo	:	15 minutos
Materiales	:	Grabadora
Objetivo	:	Mejorar la expresión Oral.

Contar una canción corta o leer un poema, el maestro escribirá la canción o el poema dejando algunos espacios en blanco que los alumnos llenarán o el docente puede escribirlo en un papel o en la pizarra cometiendo errores a propósito y que los alumnos los corrijan. Discutir el tema, el significado. Pedir a los alumnos que dramatizen la canción o el poema. Mencionar partes gramaticales incluidas, los personajes, el ambiente y la rima.

Juegos didácticos para nivel avanzado en idioma inglés.

1. INTERVIEWS

Purpose: to practice fluency in a question and answer situation.

Preparation: Student should each choose a well known historical person and find out a certain amount about him or her before the game.

Time: 10-15 minutes

Level: Advanced

Skills: Listening, speaking

A group of three or four students work together. One of them takes the part of well-known person, the others interview him or her. Later they can exchange roles.

They can ask about the person's private life, family, and the work he or she has done; also why he or she did certain things, etc.

The rest of the class can retell what they have heard in the interview.

Alternatives: The whole class can represent a press conference where an unlimited number of reporters can ask questions.

The group or class can think up an imaginary situation as the reason for the interview. for example:

The president after a burglary at the White House.

A well known movie star who has just become a senator.

Choose a character from a book that the pupils have read and interview him or her.

Comments perhaps you should not pay too much attention to spelling in this game, since fluency is more important, it is possible, however, to take away one point for a spelling mistake but to leave the remaining points if the sentence is otherwise correct.

Alternative: The game is much more difficult if the sentences have to fit together to make complete context.

2. A WORD SNAKE

Purpose: To practice spelling.

Skills: Reading, Writing.

Level: Advanced

Time: 10-15 minutes

This game is similar to make a crossword, but it is easier to adjust to different rules and levels of teaching.

Each student need several snakes drawn snakes.

The teacher must determine the number of squares. if the students prepare the “snake” check that they all have the same number of squares

The students fill the snake with properly spelled words so that there are no empty squares and no letters, outsides the snakes. The competition is to see how many can fill the snake with correctly spelled words whitin a limited time, for instance, three or four minutes. Played this way, the game it’s used once or twice at an early stage. It is also possible to play the game in pairs or in groups of three or four, the pairs or groups competing with each other.

Give point for each correctly spelled word, one point for each letter, and take off point for spelling mistakes.

3. FIND THE DIFFERENCE

Level: Advanced

Player: in pairs

Time: 3-5 minutes for each pair of pictures

Purpose: to practice descripcion

Skill: Listening, speaking

Description: Each player takes one of a pair of pictures. The pictures are similar but not identical. players may not look at each other’s picture. By describing their own picture and asking questions about the other player’s picture they must find a number of differences. When they have reached this number they may then look at each other’s pictures and discuss any other differences they can see.

Material: Pairs of pictures or simply line drawing for beginners.

4. PASS THE CARD

Time very short

Skills: Speaking, Listening, reading

Level: Advanced

Materials: card (or other small, easily passable item)

Purpose: various review, fluency.

Instructions: Students arrange themselves in a circle. The teacher says a vocab item and passes a card representing the item to the next student who repeats the process until the card gets back to the teacher. The card doesn't have any relation to the word except that the teacher arbitrarily assigns it.

Alternatives: send the next card before the first one comes back.

Send card in opposite directions.

5. FROZEN TAG.

Time: 5 minutes or more

Skills: reading, speaking, listening

Level: advanced

Materials: card (with words or picture representing vocabulary), space.

Purpose: various review, fluency.

Instruction: Hand out cards, one to each student and practice the vocab so that everyone know their own word. One person is "it". When they touch another person, they become frozen (cant's move) but their friends can unfreeze them. To do this, the friends tells the frozen person what's on their card.

The frozen person then either repeats or acts out the item. Then they are free.

Alternatives: from time to time have students switch cards and teach each other their own vocabulary and change the person who is "it".

6. PONCHO CARRANCHO

Time: 15 minutes or more

Level: Advanced

Materials: None

Purpose: various review

Instructions: Assign the name of a food, to every student and write the names on the board. The teacher is also assigned a food, let's say turkey". Have the students say in a loud voice what they are.

The teacher starts the game by saying, "poncho Carrancho doesn't eat turkey. He eats rice"-

The student who is rice has a few seconds to react. Her response should be "no, Poncho Carrancho doesn't eat rice, he eats spaghetti".

Alternatives:

Verbs: Poncho Carrancho doesn't _____, he _____.

Verbs: Past tense: Poncho Carrancho didn't _____, he _____.

Family: Poncho Carrancho looks like his _____

Jobs: Poncho Carrancho wants to be a _____.

7. DRAWING BLIND

Skills: Listening and speaking

Control: Free

Level: Advanced

Time 5-10 minutes

Materials: OHP or large piece of paper.

Purpose: to develop Oral Expression and Audition

Preparation:

Prepare a large drawing on paper or OHP transparency. The drawing should be of one or two quite simple and clearly defined objects.

Procedure:

Class work

A volunteer is blindfolded and, without ever seeing your picture, tries to draw in on the board following instructions called from the class.

8. SILLY STORIES

Skills: Listening and speaking

Level: advanced.

Time: 5-10 minutes

Materials: None

Purpose: To develop Oral Expression and Audition

Preparation

None, unless you would like to think of some beginnings for stories (see procedure).

Procedure:

Class work

Begin the story with the first half of a sentence. Then ask the class to think of a continuation. e.g.

Teacher: I saw a horse sitting

Learner : in the kitchen

Teacher: It was eating

Learner 2: A piece of cake

Learner 3: And drinking a cup of tea?.

Teacher: I said

Learner 1: Don't you have milk in your tea?

9. CONFABULATION, OR THE KEY SENTENCE

Skill: All

Control : Free

Level: Advanced

Time: 30-40 minutes

Materials: None

Purpose: To construct sentences.

Preparation

You may like to prepare a list of unlikely sentences (see Procedure).

Procedure:

Group or pair work, leading to class work

Each group or pair is given an unlikely sentence which is kept in a secret from the others, e.g.

I always eat trout for breakfast.

I opened the door and saw an elephant.

So replied, Never on a Sunday.

Each group prepares story or a play which includes the sentence exactly as it has been given, as naturally as possible, the groups tells the story or acts out the play for the others, who have to try to spot the given sentence.

10. CHANGE THE STORY

Skills: All the skill, based on writing

Level: Advanced

Time. 30-40 minutes

Purpose: To develop written skills

Materials: Paper and pencil/pens.

Preparations: None.-

Procedure: Group work

Each learner writes a short story or description. He/she must underline all the verbs in the story. The group then compiles a list of about twenty verbs at random. Then each learners in the group supply a verbs random from the list.

Alternatively, each learner substitutes a verb at random from the list.

Alternatively, each learner substitutes a verb at random into the text before reading it. The result can be very amusing.

11. THE PROFESSOR'S CAT

Level: Advanced

Time: 5-10 minutes

Skill: Listening Speaking

Material: None

Purpose: To Practice adjectives in alphabetic order

Description: Player take in turn to say something about the professor's cat.

“The professor's cat is an athletic cat.

“The Professor's cat is a beautiful cat”.

Going through the alphabet with the adjectives inserted in the sentence.

The last player in is the winner.

12. PAST TENSE KNOCKOUT

Level: Advanced

Time: 5 minutes

Skills: Speaking, Listening

Materials: None

Purpose: To practice: the verb tenses.

Description: Player stand, in a ring if possible, and the teacher gives each in turn the present tense or past participle or other part of irregular verb as a similitude for then to produce the correct past for, any player who makes a mistake is criminated and must sit down. The last player left “in” is the winner answer the teacher does not give the correct answer but passes to the next player in the ring.

Option: Player can simply be given the present stem and be required to respond, eg. Buy bought”, but it is better to put the verbs into a sentence. Exchanges such as “have you seen tom this week?

Yes I saw him yesterday. Have you bought a newspaper this week?. Yes I bought a newspaper this week?. Yes I bought one yesterday or “are you seeing your freind today? No, I saw him yesterday.

13. SHIP OR SHEEP?

Level: Advanced

Time: 5 minutes.

Skills: Speaking, Listening

Materials: Picture, cards to cue students if they are to signal by pointing.

Objective: To practice oral expression using minimal pair.

Minimal pair as appropriate to student’s need, eg/I vs/i/or/p/vs/b.

Description: The caller says one of a pair of words distinguished by only one sound, eg. “ship” or “sheep” “bin” or “pin”. Players indicate which word they think he said, one point for each correct answer. There should be visual cues so that this can be easily done 2 picture or flash cards with the 2 words should be shown as the caller says the word players could point to the card they think is correct, or else make a signal to show which sound they think they heard, eg. Hands on heads for i hands desks for I.

Option: One member of each team can answer in turn, or the whole team can signal silently as above and the teacher take the majority answer.

14. SPELLING BEE

Level: Advanced

Time: 5-10 minutes

Skills: Speaking Listening.

Purpose: To practice Oral Expression.

Description: The two teams stand up to begin the game. The teacher reads a word to one member of the first team. The player must spell correctly. If he fails he must sit down and the word passes to the other team if it is spelled correctly the teacher reads out another word. Teams take it in turns to start. The game ends when whole of one team has been eliminated, and they are all sitting down

With the right class atmosphere, students within each group will share the knowledge that they have and will query each other's ideas about the correct spelling of a word, for example as they try to amass more words than the other groups in the follow up stage after the word collection is over, each.

15. WHO ARE YOU?

Skills: All

Level: advanced.

Time:6-8 minutes

Purpose: To develop Oral Expression and Audition

Materials: Each should have a piece of paper or card about 20 cm x 30 cm; for the variations a picture showing at least four people will required for each group.

Preparation:

Cut cards to size. For the variation, select suitable pictures.

Procedure

Individual work leading to class work and pair work.

This game or activity is divided into three steps.

- 1- Each learner makes biographical card of a well known person the illustration and writing should be on one side only. The following information might be included: appearance (including a photograph or drawing), verbal descriptions, age, family, job (including a few details), other interests, hobbies, etc.
- 2- All these biographical cards are displayed. All the learners study the cards on display and write down the names. They must try to remember the information.

3- Learners work in pairs. Give learner all of the biographical card, not necessarily the one he/she made. Then, working in pairs, the learners question each other to find out the name.

Each learner is then allowed one guess at the name on the other learner's biographical card.

Variation

Group work

Each group of learners has a magazine picture or photograph showing at least four people. One learner who it is. They must question him/her to find out which it is. You may decide to limit the number of questions that may be asked.

16. SECRET CODES

Time	:	Five minutes or less
Level	:	Advanced
Materials	:	Black board chart or individual sheets
Skills	:	Reading, writing
Objective	:	Practice, writing, syntax and semantic

Instructions:

Messages containing information or even surprises are to be decoded by the members of each team. The first team to decipher the messages wins. E.g. the message. we shall have games again next week, may be written in the following code. Again next games week shall have we.

17. SURPRISE PACKET

Time	:	Ten minutes or less
Level	:	Advanced
Materials	:	Paper to write messages
Skill	:	Listening, speaking
Objective	:	Improve oral expression

Instructions:

A small present is wrapped in up to 30 pieces of newspaper depending on the number of pupils in the class, and between each layer of newspaper and the next there is a small piece of paper with a message on it, e. g. Give this to the girl with the longest hair” The girl with the longest hair receives the parcel, tears away another layer of paper, and finds the next message. She reads it aloud: “Give this to the boy who has the biggest smile” etc. Till, at last, someone receives the present, which may be a pen, a pencil, an eraser, or a ruler.

18. THINK HARD

Time	:	Five minutes or less
Level	:	Advanced
Materials	:	Blackboard, chart, or individual sheets
Skill	:	Writing, listening
Objective	:	Practice vocabulary writing

Instructions

The teacher write a word or sentence on the blackboard, and the pupils are required to write as many words as possible from that word or sentence, excluding proper names. For example, advantage: age, gate, ant, etc. The team that writes the most correct words wins.

19. THINK QUICKLY

Time	:	five minutes or less
Level	:	Advance
Materials	:	Black board, chart or individual sheets
Skill	:	Writing, listening
Objective	:	Practice writing

Instructions:

The teacher calls out a word, e.g., " Tree!" one member of each team runs to his team's black board and writes down ten words rhyming with "tree"

(No help from the other team members') The first to supply the ten words correctly wins a point for his team.

20. LAST WORD CHAIN

Purpose: To practice fluency in writing correct sentences.

Level: Advanced

Skills: Reading, Speaking, Listening, Writing.

Time: 10-15 minutes

Instructions

This game can be played orally, but the written form is much easier. It should be played in groups of five or six. Each member of the group writes a short sentence. Then the sentences are passed on to the person sitting on the left. Everyone now writes a new sentence beginning with the last word of the first sentence. Thus, in a group of six each member writes six different sentences. For examples:

Today is Friday

Friday is a long day at school.

School takes too much time

Time is money

Money is good to have.

Have you finished your sentence yet?

Scoring: Five points for each correct sentence.

Juegos didácticos para el nivel avanzado en idioma español.

1. ENTREVISTA

Tiempo	:	10- 15 minutos	habilidades. Audición Expresión oral
Nivel	:	Avanzado	
Materiales	:	Ninguno	
Objetivo	:	Practicar la expresión oral	

Instrucciones:

Los alumnos deberán escoger el nombre de una persona muy conocida.

En equipos de 4 los alumnos por turnos representan a una persona muy conocida.

Los otros la entrevistan después cambiarán su participación.

Pueden preguntar acerca de la vida privada de las personas familias y el trabajo que “él o ella hace; también por lo que él o ella hizo.

El resto de la clase deberá retener todo lo que han escuchado en la entrevista.

Alternativas:

Toda la clase puede presentar una conferencia de prensa en donde un grupo limitado de reporteros pueden hacer preguntas.

Este juego es más difícil si las oraciones se relacionan unas con otras para formar un contexto completo.

2. UNA CULEBRA DE PALABRAS

Tiempo	:	5- 6 minutos
Habilidades	:	Lectura escritura
Nivel	:	avanzado
Materiales	:	Papel y lápices de colores
Objetivo	:	Practicar deletreo.

Instrucciones:

Dibujar varias culebras y dividir las en cuadritos los alumnos llenarán la culebra con palabras deletreadas apropiadamente así que no se debe dejar ningún cuadrado vacío y ninguna letra afuera de la serpiente.

La competencia es ver como los equipos pueden llenar la serpiente correctamente con palabras deletreadas en tiempo limitado. Este juego puede ser realizado en parejas o en grupos, compitiendo unos con otros.

Dar puntos por cada palabra deletreada correctamente y un punto por cada letra. y quitar puntos por errores de deletreo.

3. ENCUENTRA LA DIFERENCIA

Tiempo	:	5- 10 minutos
Habilidades	:	Audición, expresión oral
Nivel	:	avanzado
Materiales	:	dibujos, avisos, dibujos similares pero no idénticos.
Objetivo	:	Practicar la descripción

Instrucciones:

En parejas, los alumnos tomarán un dibujo de cada par. Los dibujos son similares pero no idénticos. Los jugadores no podrán ver el dibujo de sus compañeros. Uno de los alumnos describirá su propio dibujo y preguntará a cerca de los otros jugadores, ellos deberán encontrar cierto número de diferencias. Cuando hayan alcanzado un número determinado, pueden ver los dibujos de los otros y discutir las diferencias observadas.

4. PASAR LA TARJETA

Tiempo	:	5 minutos o más
Habilidades	:	Expresión oral, Audición , lectura
Nivel	:	avanzado
Materiales	:	Tarjetas (u otro objeto fácilmente pasable)
Objetivo	:	Repasar la fluidez

Instrucciones:

Los alumnos se pondrán en círculo; el profesor dice una palabra que está escrita en una tarjeta la pasa a uno de los alumnos. Este repite el proceso hasta que la tarjeta llega nuevamente al profesor.

No es necesario que ésta tenga relación con la palabra a menos que el maestro lo decida.

5. TARJETA CONGELADA

Tiempo	:	5 minutos o más
Habilidades	:	Lectura, Expresión oral, Audición.
Nivel	:	avanzado
Materiales	:	Tarjetas con palabras o dibujos representando vocabularios.
Objetivo	:	Repasar fluidez.

Instrucciones:

Repartir a cada alumno una tarjeta y practicar el vocabulario de tal manera que cada uno conozca su propia palabra.

Un alumno representará la etiqueta. Cuando ellos toquen a otro, se congelarán y no (Podrán moverse) pero sus amigos pueden descongelarlos. Para hacer esto, el amigo pregunta a la persona congelada ¿ que hay en su tarjeta?.

La persona congelada entonces repite o dramatiza la palabra y se termina el juego.

Alternativas:

Los alumnos cambiarán tarjetas de vez en cuando y enseñarán a sus compañeros su vocabulario y cambia la persona que es etiqueta.

6. PONCHO CARRANCHO

Tiempo	:	15 minutos o más
Habilidades	:	expresión oral, Audición
Nivel	:	avanzado
Objetivo	:	Repasos varios

Instrucciones:

Asignar el nombre de un alimento a cada uno y escribir los nombres en la pizarra;

El maestro (a) se asignará también el nombre de un alimento, digamos pavo.

Que los estudiantes digan en voz alta lo que son . El profesor (a) comienza el juego diciendo “PONCHO CARRANCHO” no come pavo él come arroz.

El alumno que es arroz tiene unos segundos para contestar. su respuesta será

" no" Poncho Carrancho no come arroz él come macarrones.

Alternativas:

Verbos : Poncho Carrancho, No juega football, el juega Basketball.

Verbos : Tiempo pasado: Poncho Carrancho
No juega football, El juega Basketball.

Familia : Poncho Carrancho Se parece a

Empleos : Poncho Carrancho Quiere ser un

7. DIBUJANDO VENDADO

Tiempo : 5- 10 minutos

Habilidades : Audición, Expresión oral

Materiales : Yeso, retroproyector o un pliego de papel.

Nivel : avanzado.

Objetivo : Desarrollar la expresión oral y la audición.

Instrucciones:

Prepare un dibujo grande en un pliego de papel o en un acetato para usarlo con el retroproyector.

El dibujo tiene que ser de algo sencillo y claramente definido.

Un alumno voluntariamente será vendado y sin ver el dibujo, trata de dibujarlo en la pizarra, siguiendo instrucciones dadas por los demás alumnos.

8. HISTORIAS NECIAS

Tiempo : 5 - 10 minutos

Habilidades : Expresión oral, audición

Materiales : ninguno
Nivel : avanzado.
Objetivo : Desarrollar la expresión oral y la audición.

Instrucciones:

El profesor comienza la historia con la primera parte de una oración. Después pide a los alumnos continuarla

Ejemplo:

Profesor: Vi un caballo sentado.
Alumno 1: En la cocina.
Teacher: Esta comiendo.
Alumno 2: Un pedazo de pastel.
Alumno 3: y tomando una taza de tè.
Profesor: Dijo
Alumno 4: ¿Tienes leche en el té?.

9. CONFABULACIÓN O LA ORACION PRINCIPAL

Tiempo : 30 minutos
Habilidades : Todas
Nivel : Avanzado
Materiales : Ninguna
Objetivo : Construir oraciones.

Instrucciones:

Se puede preparar un listado de oraciones extrañas en equipo. Cada pareja debe mantener en secreto la oración.

Ejemplo:

Abro la puerta y ví un elefante.
ví y respondí nunca en un domingo.

Siempre como trucha en el desayuno

Cada equipo hará una historia, o un drama que incluya la oración dada exactamente tan natural como sea posible.

El equipo dice la historia o presenta el drama para los otros alumnos; los demás tratan de descubrir la oración extraña.

10. CAMBIA LA HISTORIA

Tiempo	:	30 minutos
Habilidades	:	Todas
Nivel	:	Avanzado
Materiales	:	Papel , lápiz, lapicero
Objetivo	:	Desarrollar habilidades orales y escritas basadas en los verbos.

Instrucciones:

En equipo cada estudiante escribe una historia corta o descripción, los alumnos deberán subrayar todos los verbos en la historia.

Luego el equipo recopila una lista de por lo menos 20 verbos al azar. Después cada equipo lee en voz alta su historia omitiendo los verbos. Se detendrán en el lugar donde está el verbo los otros alumnos dan un verbo al azar.

Alternativamente, cada estudiante sustituye un verbo en el texto antes de leerlo.

El resultado puede ser divertido.

11. EL GATO DEL PROFESOR

Tiempo	:	5 - 10 minutos
Habilidades	:	Expresión oral, Audición
Nivel	:	Avanzado
Materiales	:	Ninguno
Objetivo	:	Practicar los objetivos en orden alfabético.

Instrucciones:

Los alumnos por turnos dicen algo acerca del gato del profesor.

Ejemplo

El gato del profesor es atlético.

El gato del profesor es bello.

Los adjetivos que se usarán deben estar en orden alfabético en las oraciones

Si algunos no sabe usar el adjetivo o comete errores es eliminado

12. TIEMPO PASADO ELIMINADO

Tiempo	:	5 minutos o más
Habilidades	:	Expresión oral, Audición
Nivel	:	Avanzado
Materiales	:	Ninguno
Objetivo	:	Practicar el tiempo presente y el pasado de los verbos.

Instrucciones:

Dos alumnos se colocan uno a la derecha y el otro a la izquierda, simulando un "ring".

El alumno de la derecha dirá el tiempo presente y el de la izquierda el tiempo pasado.

El alumno que se equivoque es eliminado y deberá sentarse.

Cuando un alumno no puede dar la respuesta o se equivoque, el profesor no da respuesta correcta si no que pasa el próximo alumno al "ring"

Opciones:

Es recomendable que los alumnos digan los verbos en oraciones.

Ejemplo:

¿Compró frutas?

Sí compré frutas.

¿Esta usted viendo a su amigo?

No, lo ví ayer.

13. BARCO U OVEJA

Tiempo : 5- 10 minutos

Habilidades : Expresión oral, Audición

Nivel : Avanzado

Materiales : Dibujos en tarjetas

Objetivos : Practicar la expresión oral usando parónimas.

Instrucciones:

Un alumno dirá un par de palabras diferentes en un sonido.

Ejemplo:

" Ship " or " Sheep " - " bin " "or" Pin".

Los alumnos indican cual es la palabra que ellos creen que el ha dicho; se dará un punto por cada respuesta correcta.

Deberán haber señales visuales para que sea más fácil hacerlo.

Dos dibujos o tarjetas con dos palabras serán mostradas al alumno que las dirá. Los demás alumnos señalarán la tarjeta correcta que ellos creen que el ha dicho, o pueden hacer una señal para indicar cual es el sonido que ellos creen haber escuchado.

Ejemplo:

Hands or heads por [i]

Hands or desk por [I]

Recomendaciones:

Un alumno de cada equipo puede contestar por turnos o todo el equipo puede indicar en voz baja.

14. ABEJAS DELETREANDO

Tiempo : 5 - 10 minutos
Habilidades : Expresión oral, Audición
Nivel : Avanzado
Materiales : Listado de palabras
Objetivo : Practicar la expresión oral

Instrucciones:

El maestro dividirá la clase en dos equipos que se pondrán de pie al comenzar el juego.

El maestro lee una palabra a un alumno del primer equipo.

El alumno deberá deletrear correctamente. Si se equivoca deberá sentarse y la palabra pasa al otro equipo. El profesor leerá otra palabra. Los alumnos tomarán su turno para empezar. Cuando el juego haya terminado los perdedores quedarán sentados.

15. ¿ QUIÉN ERES TÚ ?

Tiempo : 30 minutos o más
Nivel : Avanzado
Habilidades : Todas
materiales : Dibujos o recortes de personas famosas.

Objetivo : Desarrollar la expresión oral y la audición.

Instrucciones:

Los alumnos en parejas o individualmente harán una biografía de una persona famosa y la ilustrarán con el recorte o dibujo. Los alumnos describirán según la edad, empleo, nacionalidad e incluso otros detalles que faciliten la identificación de la persona descrita. Un alumno o pareja pasa al frente de la clase y empieza a leer la biografía del personaje famoso sin mostrar el dibujo.

Al terminar de leer los demás alumnos de la clase adivinarán el nombre del personaje. Luego el alumno o la pareja mostrará el recorte o dibujo para comprobar que era la biografía de ese personaje.

16. CLAVE SECRETA

Tiempo : 5 minutos o más
Nivel : Avanzado
Materiales : Pizarra, cartel o páginas individuales.
Habilidades : Lectura y escritura
Objetivo : Practicar la escritura, la sintaxis y la semántica

Instrucciones:

Los mensajes contienen información o una sorpresa para ser decodificada por los integrantes de cada equipo.

El primer equipo que descifre el mensaje gana.

Ejemplo: El mensaje. Tendremos que jugar otra vez la próxima semana, puede ser escrito en la clave siguiente otra vez próximos juegos semana tendremos.

17. PAQUETE SORPRESA

Tiempo : 10 minutos o menos
Nivel : Avanzado
Materiales : Papel para escribir mensajes

Habilidades : Escuchar, hablar.
Objetivo : Mejorar la expresión

Instrucciones:

Un regalo pequeño se envuelve en más de 30 pedazos de papel dependiendo de el número de alumnos en la clase, y entre cada capa de papel hay un mensaje escrito.

Ejemplo: " Entregue ésto a la niña del cabello más largo". La niña del cabello más largo recibe el paquete, quita otra capa de papel y encuentra el próximo mensaje. Ella lo lee en voz alta: Entregue ésto al muchacho que tiene la sonrisa más grande", etc. Hasta que el último recibe el paquete, lo que podría ser un lapicero, lápiz, un borrador, un dulce etc.

18. PENSAR ES DIFÍCIL

Tiempo : 5 minutos o más
Nivel : Avanzado
Materiales : Pizarras, carteles o páginas individuales
Habilidades : Escritura, audición
Objetivo : Practicar la escritura de vocabulario

El profesor escribe palabras u oraciones en la pizarra, y los alumnos escriben tantas palabras como sea posible de los ejemplos escritos por el profesor, incluyendo nombres propios:

Por ejemplo: ventana, edad, puerta, hormiga etc. El equipo que escriba la mayoría de palabras correctas gana.

19. PIENSA RAPIDAMENTE

Tiempo : 5 minutos o menos
Nivel : Avanzado
Materiales : Pizarra, cartel o páginas individuales
Habilidades : Escritura, audición

Objetivo : Practicar la escritura

El profesor dice una palabra, ejemplo. "tree" Un alumno de cada equipo corre hacia la pizarra y escribe 10 palabras que rimen con " tree"

¡ No se permitirá que los compañeros de otro equipo ayuden! Los primeros que escriban las palabras correctamente gana un punto para su equipo.

20. LA ÚLTIMA PALABRA DE LA CADENA

Tiempo : 10-15 minutos

Nivel : Avanzado

Materiales : Ninguno

Objetivo : Practicar la escritura.

Habilidades : Escritura, lectura, audición, expresión oral.

Instrucciones:

Esta actividad puede ser jugada oralmente pero la forma escrita es mucho más fácil.

Debería jugarse en equipos de 5 a 6. Cada miembro del equipo escribe una oración corta.

Después las oraciones son pasadas a la persona que esta sentada a la izquierda. Así, en un grupo de 5 a 6, cada uno escribe seis oraciones distintas. Ejemplo:

Today is friday.

Ahora es viernes

Friday is a long day at school.

Viernes es un día largo en la escuela.

School takes too much time.

La escuela toma demasiado tiempo.

Time is money.

El tiempo es dinero.

Money is good to have.

Es bueno tener dinero.

Have you finished your sentence yet?

¿Has terminado tu oración?

Anotación : 5 puntos por cada oración correcta.

ANEXO 1

GUÍA DE ENTREVISTA A ENCARGADOS DEL DEPARTAMENTO DEL IDIOMA INGLÉS DE LAS UNIVERSIDADES QUE SIRVEN LAS CARRERAS DEL PROFESORADO Y LICENCIATURA.

1. ¿Utilizan texto para la enseñanza del idioma inglés?
Si _____ No _____
2. ¿Se exige el uso del Texto?
Si _____ No _____
3. ¿Cuál es el nombre del o de los textos que utilizan?

4. ¿Ha recibido capacitación para el uso de estos textos?
Si _____ No _____
5. ¿Es reciente el uso de estos libros?
Si _____ No _____
6. ¿Están adecuados estos textos por niveles de aprendizaje?
Si _____ No _____
7. ¿Cubren estos textos las expectativas de enseñanza del Idioma inglés?
Si _____ No _____
8. ¿Ha observado usted si esos libros tienen suficiente juegos didácticos?
Si _____ No _____
9. ¿Utilizan los profesores textos complementarios que incluyen juegos didácticos?
Si _____ No _____ a veces _____
10. ¿Es accesible la compra de otros textos y materiales que refieren la enseñanza del idioma inglés?
Si _____ No _____

11. ¿Utilizan los mismos textos para el profesorado y licenciatura?
Si_____ No_____
12. ¿Les provee los textos la Universidad?
Si_____ No_____
13. ¿Practican los profesores de esta Universidad los juegos didáctico en clase?
Si_____ No_____
14. ¿Con que frecuencia utiliza los juegos didácticos?
Pocas veces _____ Bastante _____ nunca _____
15. ¿Considera usted que los juegos didácticos son recursos valiosos para la enseñanza del inglés?
Si_____ No_____
16. ¿Incluye usted los juegos en la planificación?
Si_____ No_____ A veces _____
17. ¿Cree usted que los juegos motivan al alumno a participar en la clase?
Si_____ No_____ A veces _____
18. ¿Cree usted que mediante los juegos didácticos se desarrollan contenidos de aprendizaje?
Si_____ No_____
19. ¿Cree usted que mediante la aplicación de juegos didácticos se propicia un ambiente relajado y adecuado para el aprendizaje?
Si_____ No_____

ANEXO N° 2

TABULACIÓN DE DATOS DE LA GUÍA DE ENTREVISTA

N° DE ENTREVISTA

UNIVERSIDADES

B.	N° de Pregunta	<u>Alternativa</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>Total</u>
	1	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	2	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	3	a) True Color		X					1
		b) New Interchange	X	X	X	X	X	X	6
		c) Echo				X	X		
	4	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	5	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	6	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	7	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	8	Si		X		X	X		3
		No	X		X			X	3
	9	Si							0
		No							0
		A veces	X	X	X	X	X	X	6
	10	Si							0
		No	X	X	X	X	X	X	6
	11	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0

C.	N° de Pregunta	<u>Alternativa</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>Total</u>
	12	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	13	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	14	Pocas veces	X	X		X	X	X	5
		Bastante			X				1
		Nunca							0
	15	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	16	Si	X	X					2
		No							0
		A veces			X	X	X	X	4
	17	Si	X	X	X	X			4
		No							0
		A veces					X	X	2
	18	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0
	19	Si	X	X	X	X	X	X	6
		No							0

Nota : 1. Significa : Universidad de El Salvador
2. Significa : Universidad Francisco Gavidia
3. Significa : Universidad Tecnológica
4. Significa : Universidad Pedagógica de El Salvador
5. Significa : Universidad Modular Abierta
6. Significa : Centro Universitario de Oriente

ANEXO N° 3

GUÍA DE ANÁLISIS DE TEXTOS POR NIVELES Y HABILIDADES

NOMBRE DEL TEXTO: _____

Habilidades	Expresión Oral	Audición	Lectura	Escritura
Niveles				
Principiante				
Intermedios				
Avanzados				

ANEXO 4

ÍNDICE DE INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

UNIVERSIDADES ESTATALES

1. U. DE EL SALVADOR

UNIVERSIDADES PRIVADAS

2. U. ALBERT EINSTEIN
3. U. AUTÓNOMA DE SANTA ANA
4. U. CAPITAL GRAL. GERARDO BARRIOS
5. U. CATÓLICA DE OCCIDENTE
6. U. CENTROAMERICANA "JOSÉ SIMEÓN CAÑAS"
7. U. CRISTIANA DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS
8. U. DE ORIENTE
9. U. DE SONSONATE
10. U. DON BOSCO
11. U. DR. ANDRÉS BELLO
12. U. DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO
13. U. DR. MANUEL MATÍAS DELGADO
14. U. EVANGÉLICA DE EL SALVADOR
15. U. FRANCISCO GAVIDIA
16. U. INTERAMERICANA SIMÓN BOLIVAR
17. U. LEONARDO DA VINCI
18. U. LUTERANA SALVADOREÑA
19. U. MODULAR ABIERTA
20. U. MONS. OSCAR ARNULFO ROMERO
21. U. NUEVA SAN SALVADOR
22. U. PANAMERICANA
23. U. PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
24. U. POLITÉCNICA DE EL SALVADOR
25. U. SALVADOREÑA ALBERTO MASFERRER
26. U. SALVADOREÑA ISAAC NEWTON
27. U. TÉCNICO LATINOAMERICANA
28. U. TECNOLÓGICA DE EL SALVADOR

Fuente: Departamento de Información de Educación Superior, Ministerio de Educación
Fecha, 3 de Abril año 2000.

ANEXO 5

Distribución de las Universidades que imparten la Carrera de Profesorado y Licenciatura en Idioma Inglés en El Salvador

Ver mapa en tesis impresa

- 1- Universidad de El Salvador
- 2- Universidad Francisco Gavidia
- 3- Universidad Pedagógica de El Salvador
- 4- Universidad Modular Abierta
- 5- Universidad Tecnológica
- 6- Centro Universitario de Oriente.

D. BIBLIOGRAFÍA.

- Agallo Barrio, Armando G. Dinámica de grupos.
Editorial Piedra Santa. Guatemala 1995.
- Case, Doug and Plum Design. English Puzzle 1.
Teachers Resource Book. Printed and bound by Thomson Litho Ltd. Great Britain 1994
- Chamberlin, Anthony and Kurt Stember.
Play and practice. Grates games for English, Language teaching. National Text Book Company.
United states of America 1986.
- Doff, Adrian. Teach English A Training Course for Teachers. Teachers Workbook. Printed by Scotprint Ltd. Great Britain 1993.
- English Teaching Forum. Volume XXIX. Number 3 July 1991. United States of America
- English Teaching Forum Volume XIX. Number 2 April 1991 United States of America. Páginas 22-26
- English Teaching Forum. Volume 31. Number 3 July 1993. United States of America páginas 10-55.
- Espinosa de los Monteros y Mancias, Orlando Juegos Didácticos y Activos.
- Editorial Pax México 1974.

- FEPADE - MINED – AID – HIID ¿Tu aprendes?, ¿Yo enseño?
Discurso y realidad en las Escuela Salvadoreñas, Estudio Nacional sobre Prácticas Educativas en las Escuelas de Educación Básica en el Sector Público. 1997.
- Forum Anthology, Selected Articles from The English Teaching Forum. Volume xiii. Number 3-4, United States of America 1975. Páginas 295-308.
- Forum Anthology, Selected Articles form The English Teaching Forum. Volume VI. United States of America 1984-1988. Páginas 9-55, 81-86, 182-185.
- Freman Larsen, Diane. Tecniques and Principles in Lenguage Teaching. Oxford University Press inc. United States of America 1986.
- García Rojas, Miguel Arcangel, let's play communicative activities for the classroom. Colección Aula Alegre. Cooperativa Editorial Magisterio, 2000.
- Glove, France and Leon I Bram. Fun and Wagnalls New Encyclopedia. Volume II. R.R. Donelley and Sons Company United States of America.
- Granger, Colin and John Plumb. Play Games Wiht English 3. Teachers Resource Book. Mac Millan Publishers Ltd. Great Britain 1998.-
- Guitard Aced, Rosa María 101 Juegos. Juegos No Competitivos. Colección Punto y Seguido. Editorial Graó, Serveis Pedagogics S.A.
- Hernández Sampieri R. Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista. Metodología de la Investigación. Mc Graw- Hill Interamericana Editores. S:A: de C:V: México D.F 1998.
- Howard, Diedre, Williams and Cynthia Herd.

Word Games with English. Teachers Resource Book. Thomson Lithi Ltd. Great Britain 1994.

- Howard, Diedre, Williams and Cynthia Herd. Word Games With English. Teachers Resource Book 2. MacMillan. Heinemann Publishers Ltd. Great Britain 1998.
- Kreidler, Carol I and Mac Ardle Lois. VISUAL AIDS for Teaching English to Speak of Other Languages.
- Luna, Manuel and Taylor James. Impact. Teachers Guide 1-3. MacMillan Editores S.A de C.V. 1994.
- Ministerio de Educación FEPADE-AID. AB. Sé Año 1. Número 2 Abril-Junio El Salvador 1998. Página 6.
- Murcia, Marianne Celce and Loise MacIntosh Teaching English As a Second or Foreign Language. Department of English ESL Section University of California, Los Angeles. 1979.
- Stevick, Earl W. Teaching and Learning Language. Press Syndicate of the University of Cambridge. United States of America 1982.
- Turtledove, Cindy Action Games. Editorial DELTI S. A. De C.V. México 1993.
- Wright, David Betteridge and Michel Buckby. Games for Languages Learning. Press Syndicate of the University of Cambridge. United States of America 1984

