

JUEGO DEL PEINE

EDINA MEZÓ*

Nivel	Inicial-C1
Contenidos (léxico, gramatical, funcional)	léxico: operaciones matemáticas, cualquier tema o elemento gramatical
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ ampliación del vocabulario✓ desarrollo de las habilidades de lógica✓ adquisición de vocabulario, elementos gramaticales, etc.✓ aprender jugando
Destrezas que predominan	pensamiento creativo, habilidades cognitivas
Organización	2-6 minutos, dependiendo de la duración de la explicación del juego
Materiales necesarios	hoja de ejercicios impresa de la manera apropiada

El **Juego del peine** es un juego que puede desarrollarse perfectamente en una clase de 45 minutos, puesto que requiere solamente unos minutos y es fácil prepararlo. Se aplica muy bien en las clases en diferentes situaciones: para repetir, para profundizar vocabulario o gramática, para hacer competir a los alumnos, etc. Permite desarrollar diferentes destrezas y habilidades a la vez, ya que consta de dos partes principales: 1. operaciones matemáticas, 2. diferentes elementos de L2.

Desarrollo de la actividad

Los alumnos empiezan con la ficha llamada “START”. Hacen la operación escrita en la ficha y la abren. Según la pregunta o la definición dada buscan la respuesta o la solución entre las fichas que todavía no han usado, hacen la operación dada y así sucesivamente hasta llegar a la ficha llamada “FIN”. El objetivo es obtener – a través de la realización de las operaciones matemáticas – el resultado anteriormente calculado por el/la profesor/a. Si el resultado es correcto, significa que los alumnos han recorrido el camino adecuado y, si no, intentarán corregirse al hacer otra vez el ejercicio.

Se puede hacer el juego en diferentes temas, con diferentes palabras y preguntas. Las variaciones son infinitas (en los anexos 1 y 2 se pueden ver dos opciones). Es bueno formar parejas entre los alumnos y pueden competir quienes han calculado bien, o quienes han hecho el ejercicio más rápidamente.

Recomendaciones de edición y de impresión

Cada tabla consta de dos columnas y tantas líneas como se quiera (yo recomiendo como mínimo 6 líneas). Una hoja de ejercicios tiene dos tablas iguales, impresas en una hoja dúplex. Tras

* Estudiante de la Formación Continua del Profesorado. Las actividades se presentaron en *Cursos optativos de aprendizaje experiencial* para estudiantes de secundaria (año académico 2018/2019).

imprimirla, se corta cada línea hasta la mitad de la hoja, o sea, cada línea en la segunda columna. Después se dobla la hoja longitudinalmente (anexo 3).

ANEXOS

Anexo 1

	START Escribir el número 50 en la hoja y abrir la pieza.		Yo salir
	Vuelve Restar 6 y abrir la pieza.		Tú jugar
	Duermen Dividir entre 4 y abrir la pieza.		Él/Ella/Usted volver
	Juegas Sumar 11 y abrir la pieza.		Vosotros/Vosotras pedir
	Pedís Restar 10 y abrir la pieza.		FIN ¿Qué número tienes?
	Salgo Multiplicar por 2 y abrir la pieza.		Ellos/Ellas/Ustedes dormir

Anexo 2

	Start Escribe el número 10 y abre la pieza.		Es una comida procedente de Valencia, su base es el arroz.
	Cocido Divide entre 2 y abre la pieza.		¿Dónde se prepara la fabada?
	Paella Multiplica por 3 y abre la pieza.		Es una bebida alcohólica muy típica, se la prepara con muchas frutas.
	Merienda Suma 38 y abre la pieza.		¿Cómo se llama el plato en el que comemos la sopa?
	Asturias Resta 24 y abre la pieza.		Fin ¿Qué número tienes?
	Sangría Resta 17 y abre la pieza.		Desayuno, almuerzo, comida, cena
	Plato hondo/ Plato sopero Multiplica por 2 y abre la pieza.		Es un plato muy típico (sobre todo de Madrid), contiene garbanzos.

Anexo 3

	<p>Yo</p> <p>salir</p> <hr/> <p>Vuelve</p> <p>Restar 6 y abrir la pieza.</p>
	<p>Él/Ella/Usted</p> <p>volver</p> <hr/> <p>Juegas</p> <p>Sumar 11 y abrir la pieza.</p>
	<p>Pedís</p> <p>Restar 10 y abrir la pieza.</p>
	<p>Ellos/Ellas/Ustedes</p> <p>dormir</p>