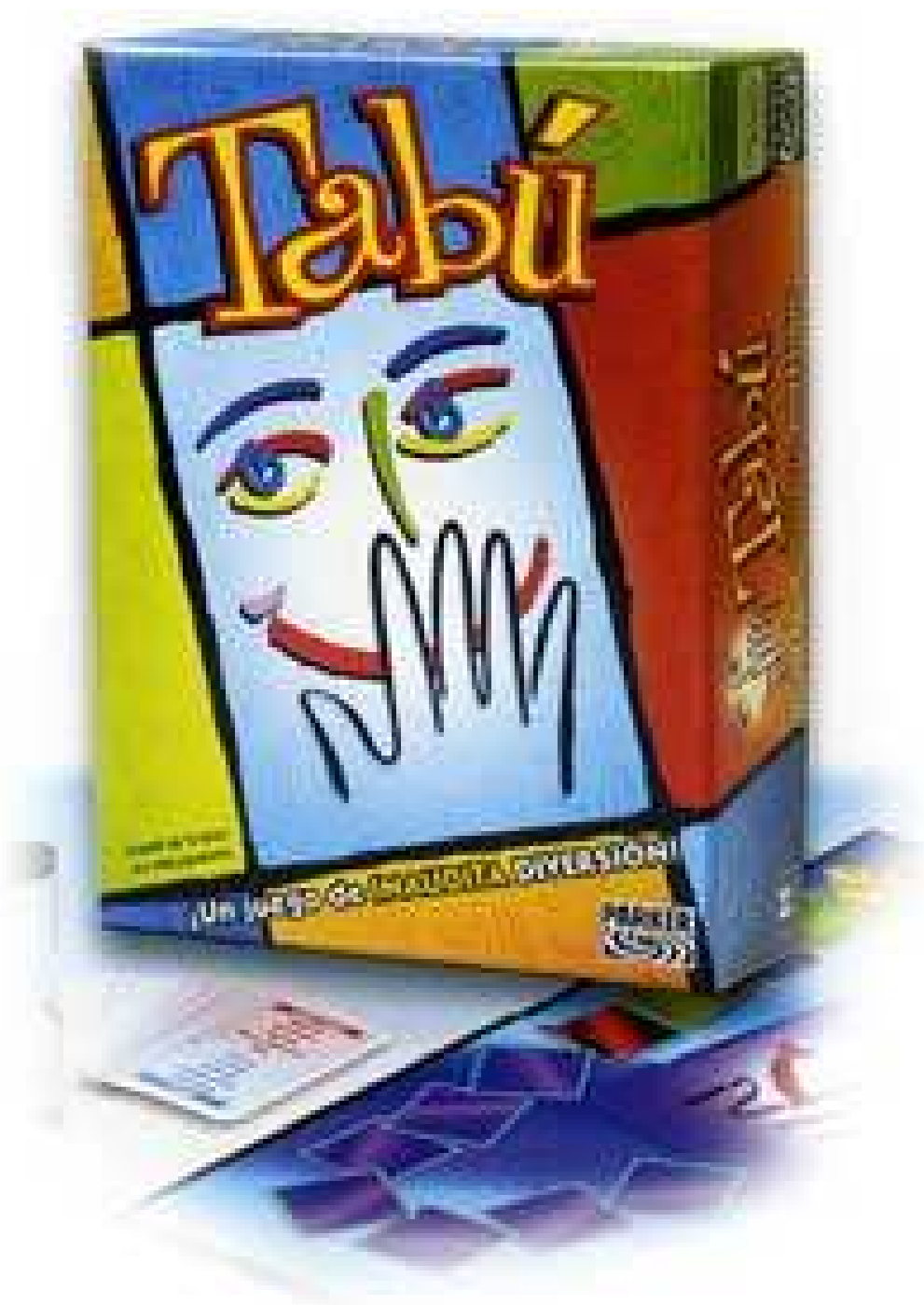


El juego del tabú



1. Nivel:

Esta actividad está enfocada para dirigirse a un alumnado de 2º ciclo de Primaria, entre 3º y 4º (entre 8 y 9 años).

2. Tema:

El tema de esta actividad está enfocado al aprendizaje, uso, refuerzo del diccionario.

3. Contenidos:

- Manejo del diccionario en las aulas, el orden alfabético y el aprendizaje del buen uso de este.
- Aspectos sobre la ortografía debido al uso del diccionario.
- Morfosintaxis:
 - Clases de palabras: adjetivos, nombres...
 - Conjugaciones verbales.
- Definición de palabras:
 - Palabras homónimas.
 - Palabras polisémicas.
- Relaciones léxicas entre palabras:
 - Sinónimos.
 - Antónimos
 - Hiperónimos
 - Hipónimos.
 - Familias léxicas.

4. Metodología:

A través del juego del tabú se tratará el tema y uso del diccionario y algunos aspectos sobre la ortografía.

Será precisa la implicación del alumnado y del profesor que la lleve a cabo y les guíe hacia la consecución de los objetivos de la actividad.

Esta actividad se basará en la consecución y aprendizaje del uso del diccionario, como constante apoyo para buscar las mejores palabras más apropiadas a la hora de desarrollar la actividad de manera cooperativa y en forma de juego, para que el niño comprenda que se puede aprender jugando y respetando al compañero, al profesor y sus posibles errores.

5. Materiales:

- Varios diccionarios (uno por grupo).
- Tarjetas previamente preparadas por el profesor.
- Reloj de arena o cronómetro (para medir el tiempo).
- Cuaderno y bolígrafo para apuntar las puntuaciones.

6. Tiempo:

La actividad tendrá lugar a lo largo de dos sesiones, una teórica y una práctica.

7. Objetivos:

- Asimilar y reforzar el uso del diccionario.
- Empleo correcto de sinónimos y antónimos para adivinar la palabra tabú.
- Aprender a trabajar en equipo de manera cooperativa para conseguir ganar el juego, pero también saber perder, pues lo importante es participar y aprender jugando.
- Fomentar el respeto y el compañerismo entre los compañeros y el profesor, para que la actividad se desarrolle con éxito.

8. Desarrollo de la actividad:

En la primera sesión el profesor se encargará de hacer una breve introducción sobre el uso del diccionario, pero sin explicarle la teoría, pues ellos mismos la irán trabajando a medida que se vaya realizando la actividad, que tendrá lugar también en esta primera sesión.

Esta actividad será realizada como un pequeño tabú, el juego de mesa.

La actividad consiste en que un miembro de un equipo debe conseguir que su compañero acierte una palabra antes de que se agote el tiempo marcado. Para ello, el miembro del equipo le irá dando pistas.

Está prohibido decir las llamadas palabras tabú. Las palabras tabú son palabras relacionadas con la palabra que el compañero debe adivinar y que se encuentran explícitas en la tarjeta que se les entregarán y que irán sacando por turnos, al azar.

Para ello será necesario que los alumnos utilicen el diccionario, pues para definir las palabras y que su compañero las adivine será necesario que busque una buena definición evitando las palabras “tabú”.

Partiremos a la clase, por ello, en varios grupos (número par) que “competirán” entre ellos para ganar el juego haciendo uso de su ingenio y creatividad, consiguiendo que aprender a usar el diccionario se convierta en un juego.

Las palabras que hemos acordado son:

ESCOPETA

Arma
Cazador
Disparo
Coto
Venado

BOLÍGRAFO

Tinta
Escribir
Colegio
BIC
Azul

CONEJO

Animal
Comida
Bugs Bunny
Orejas
Zanahoria

IGLESIA

Rezar
Virgen
Dios
Cura
Bautizo

HUEVOS

Gallina
Frito
Aves
Cáscara
Pollo

FRESA

Rojo
Fruta
Pepitas
Nata
Yogur

POLICÍA

Pistola

Profesión

Esposas

Seguridad

Comisaría

RELOJ

Hora

Agujas

Minuto

Alarma

Tiempo

COLEGIO

Edificio

Profesor

Alumno

Aprender

Estudiar

ORDENADOR

Pantalla

Ratón

Internet

PC

Teclado

COCHE

Automóvil

Rueda

Volante

Acelerador

Transporte

LÁMPARA

Bombilla

Luz

Interruptor

Oscuridad

Cable

La segunda sesión será dedicada a explicar de modo desarrollado la teoría que se trabajó en la actividad y a afianzar los conceptos desarrollados.

9. Evaluación:

En esta actividad se tomará en cuenta la participación, interés y respeto por parte de los alumnos de cara al juego del tabú.

No será una actividad calificable como tal, pero se tendrá en cuenta el proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos y no solo el resultado final, pues será importante el desarrollo de esta.

Por último se reflexionará con la guía del profesor sobre lo que se ha aprendido con esta actividad y todo lo que con ella se consigue trabajar.

10. Observación:

El profesor intentará que la actividad sea lo más amena y dinámica posible, haciendo que todos los alumnos participen en ella con un mismo grado de implicación y ayudándoles si fuera necesario.

11. Conclusiones:

Esta actividad pretende resultar atractiva para los alumnos, para demostrar que se puede aprender jugando.