

## Los dos son un par

### **Público objetivo:**

Alumnos inmigrantes que necesitan aprender vocabulario profesional.

### **Contenido :**

Divertida actividad, juego de cartas relacionado con los oficios para aprender vocabulario relacionado con los oficios y construir frases utilizando el vocabulario aprendido.

### **Tiempo requerido**

**30 a 40 minutos**

### **Información básica para la lección:**

- Varía las herramientas didácticas para aportar una dimensión lúdica.
- Enriquece tu material didáctico.
- Amplía tus prácticas abriéndote a otros métodos de aprendizaje.

### **Habilidades profesionales**

- Ser capaz de reconocer obstáculos y dificultades de aprendizaje (desde un punto de vista cultural y lingüístico)
- Conocer diferentes tipos de métodos de enseñanza para hablantes no nativos.

### **Habilidades de comunicación y lenguaje (parte de la competencia social y personal)**

- Ser capaz de interactuar con los alumnos inmigrantes.

### **Resultados de aprendizaje :**

- Dominar vocabulario relacionado con nombres ocupacionales.
- Expresarse de forma clara con giros sintácticos sencillos en los que se utilice el vocabulario estudiado.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **Cohesión intercultural y social (competencia social)**

- Respetar las reglas en el grupo.
- Tomar la iniciativa de hablar con el profesor y sus compañeros (por ejemplo: ?)

### **Breve descripción de la lección.**

El vocabulario relacionado con las ocupaciones se ha estudiado previamente: nombres de ocupaciones, herramientas o ropa necesaria para determinadas ocupaciones, verbos de acción relacionados con las ocupaciones...

A través de este juego de cartas, los alumnos memorizarán y reinvertirán el vocabulario relacionado con los trabajos que han aprendido. Lo reinvertirán oralmente en frases sencillas que se repetirán a lo largo del juego y así se asimilarán.

Esta actividad se puede proponer de forma independiente si el profesor se hace cargo de otro grupo, al final de una lección para tener una actividad más lúdica.

### **Materiales**

- 5 barajas de 10 o más cartas, con imágenes y (cuantas más cartas, más interesante el juego)
- 1 baraja para los nombres de oficios, 1 para los nombres de instrumentos, 1 para los nombres de ropa, 1 para los nombres de cualidades, 1 para los nombres de lugares.
- Para evitar confundir las cartas, coloca una pegatina de color en cada baraja.
- Disponer las mesas en isla o en forma de U para fomentar el la interacción



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by  
the European Union

## **Reglas de uso:**

El docente se queda con una baraja de cartas y después de mezclar bien las otras cuatro, distribuye las cartas restantes a los alumnos.

- Una vez repartidas las cartas, el juego puede comenzar:

### **Juego 1: comprensión oral**

- El docente nombra una tarjeta, sin mostrarla.
- Si un alumno tiene una tarjeta idéntica, deberá mostrarla a todo el grupo.
- El alumno pondrá la carta ganadora a un lado.
- Luego se juega la siguiente carta.
- Al final del juego, se cuentan las cartas "ganadas" para determinar el ganador o ganadores del juego.

### **Juego 2: escuchar y hablar**

- Los alumnos se turnan para ser "líderes del juego": se da vuelta a una pila de cartas, un alumno saca una carta y la nombra sin mostrarla.
- Los otros alumnos buscan una carta idéntica en su mazo - el alumno que tiene la carta idéntica es quien puede nombrarla.
- El alumno que tenga la misma carta deberá nombrarla. Si la respuesta es correcta, el alumno apartará la carta ganadora.
- Los alumnos luego pasan a la siguiente tarjeta.
- Al final del juego, se cuentan las cartas "ganadas" para determinar el ganador o ganadores del juego.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by  
the European Union

### Juego 3: comprensión y producción oral

El docente solo se queda las tarjetas con los nombres de las profesiones, reparte a los alumnos las demás fichas (herramientas, ropa, lugares, cualidades....)

- el docente nombra una carta, los alumnos buscan una carta en su mazo que se pueda asociar a ella.

El alumno debe crear una oración como

**Cuando soy** albañil , **uso** una paleta.

**Cuando soy** albañil , **uso** zapatos de seguridad (o peto),

**Cuando soy** albañil , **tengo que ser** preciso.

**Cuando soy** albañil , **trabajo** en una obra de construcción.

Si el alumno formula correctamente la frase gana la tarjeta

- Variación: Los alumnos tienen la oportunidad de intercambiar una tarjeta a la vez, a ciegas, es decir, sin ver la tarjeta de su compañero de clase. Si el alumno muestra la tarjeta incorrecta, no obtiene ningún punto.

**Información adicional** (imagen, enlace, formulario, etc.)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by  
the European Union