

DOMINÓ de cada día

¡Hola,
soy Abuelita Anita!
¿Sabías que soy la
protagonista de unas divertidas
lecturas ELI? ¡Descubre mis
fantásticas aventuras en la web
www.eligradedreaders.com!





Objetivos del juego

Aprender los verbos y saber conjugarlos dependiendo de cada situación es una fase importante y a veces difícil del estudio de la lengua española. Por eso, ELI ha elaborado un juego sencillísimo y muy eficaz para ayudar a los estudiantes de los niveles **A2-B1** a desenvolverse con soltura en el mundo de los verbos. El juego del **Dominó de cada día** será un método ameno y divertido para aprender a usar de forma adecuada las formas verbales.

Contenido

Se trata de un dominó de 48 tarjetas. En cada tarjeta se ve, en la parte izquierda, una imagen que representa una determinada situación; en la parte derecha, aparece escrita una frase descriptiva con el verbo en infinitivo. La primera tarjeta muestra en la parte izquierda un despertador que suena y, en la derecha, la frase “Abuelita Anita (*despertarse*)”.

Empezando por esta tarjeta y siguiendo el mecanismo del dominó tradicional, los jugadores tienen que relacionar la situación ilustrada con su descripción correspondiente, conjugar el verbo en el tiempo que haya indicado el profesor o quien dirija el juego (presente, pasado –pretérito perfecto o indefinido- o futuro) y reconstruir la jornada de Abuelita Anita.

Acciones y sus tiempos verbales:

- 1 (*despertarse*) se despierta, se ha despertado, se despertó, se despertará
- 2 (*levantarse*) se levanta, se ha levantado, se levantó, se levantará
- 3 (*ducharse*) se ducha, se ha duchado, se duchó, se duchará
- 4 (*lavarse*) se lava, se ha lavado, se lavó, se lavará
- 5 (*secarse*) se seca, se ha secado, se secó, se secará
- 6 (*peinarse*) se peina, se ha peinado, se peinó, se peinará
- 7 (*vestirse*) se viste, se ha vestido, se vistió, se vestirá
- 8 (*ponerse*) se pone, se ha puesto, se puso, se pondrá
- 9 (*desayunar*) desayuna, ha desayunado, desayunó, desayunará
- 10 (*tomar*) toma, ha tomado, tomó, tomará





- 11 (*coger*) coge, ha cogido, cogió, cogerá
- 12 (*abrir*) abre, ha abierto, abrió, abrirá
- 13 (*salir*) sale, ha salido, salió, saldrá
- 14 (*andar*) anda, ha andado, anduvo, andrá
- 15 (*sentarse*) se sienta, se ha sentado, se sentó, se sentará
- 16 (*hablar*) habla, ha hablado, habló, hablará
- 17 (*correr*) corre, ha corrido, corrió, correrá
- 18 (*ir*) va, ha ido, fue, irá
- 19 (*montar*) monta, ha montado, montó, montará
- 20 (*esperar*) espera, ha esperado, esperó, esperará
- 21 (*subir*) sube, ha subido, subió, subirá
- 22 (*bajar*) baja, ha bajado, bajó, bajará
- 23 (*visitar*) visita, ha visitado, visitó, visitará
- 24 (*hacer*) hace, ha hecho, hizo, hará
- 25 (*pagar*) paga, ha pagado, pagó, pagará
- 26 (*volver*) vuelve, ha vuelto, volvió, volverá
- 27 (*llamar*) llama, ha llamado, llamó, llamará
- 28 (*mandar*) manda, ha mandado, mandó, mandará
- 29 (*escribir*) escribe, ha escrito, escribió, escribirá
- 30 (*hacer*) hace, ha hecho, hizo, hará
- 31 (*escuchar*) escucha, ha escuchado, escuchó, escuchará
- 32 (*ver*) ve, ha visto, vio, verá
- 33 (*limpiar*) limpia, ha limpiado, limpió, limpiará
- 34 (*cocinar*) cocina, ha cocinado, cocinó, cocinará
- 35 (*dar*) da, ha dado, dio, dará
- 36 (*comer*) come, ha comido, comió, comerá
- 37 (*reír*) ríe, ha reído, rio, reirá
- 38 (*bailar*) baila, ha bailado, bailó, bailará
- 39 (*tocar*) toca, ha tocado, tocó, tocará
- 40 (*cantar*) canta, ha cantado, cantó, cantará
- 41 (*abrazar*) abraza, ha abrazado, abrazó, abrazará
- 42 (*despedirse*) se despide, se ha despedido, se despidió, se despedirá
- 43 (*desnudarse*) se desnuda, se ha desnudado, se desnudó, se desnudará
- 44 (*leer*) lee, ha leído, leyó, leerá
- 45 (*quitarse*) se quita, se ha quitado, se quitó, se quitará
- 46 (*apagar*) apaga, ha apagado, apagó, apagará
- 47 (*dormir*) duerme, ha dormido, durmió, dormirá
- 48 (*sonar*) suena, ha sonado, sonó, sonará





Cómo se juega

El **Dominó de cada día** es un pasatiempo divertido con el que se puede jugar en casa o también en clase, donde al profesor le servirá como perfecto instrumento didáctico para aprender y repasar las estructuras relacionadas con los tiempos verbales.

Este dominó está caracterizado por llevar el verbo escrito entre paréntesis, que los alumnos tienen que conjugar siguiendo las instrucciones del profesor o de quien dirija el juego. Si, por ejemplo, un profesor desea practicar el presente de indicativo, antes de empezar a jugar dice:

«Es lunes por la mañana, ¿qué hace Abuelita Anita?». Luego, poniendo en el centro de la mesa la primera tarjeta, dice: «Son las 8, Abuelita Anita se despierta».

En cambio, si lo que quiere es repasar los pasados, elige otro tipo de frases.

Para el pretérito perfecto, puede decir: «Hoy el despertador ha sonado a las ocho», o para el pretérito indefinido: «¿Qué hizo ayer Abuelita Anita? El despertador sonó a las ocho». Para el futuro puede empezar así: «Qué hará mañana Abuelita Anita? El despertador sonará a las ocho...».

Juegos y actividades didácticas

Aquí tenéis algunas sugerencias para realizar divertidos juegos didácticos que servirán para monitorar el aprendizaje de los alumnos y transmitirles algunas estructuras lingüísticas sencillas.

Dominó

Pueden participar varios jugadores o varios equipos. El profesor o quien dirige el juego mezcla y reparte las tarjetas entre los participantes.





Empieza el jugador que tiene la tarjeta con el despertador que suena y la frase «Abuelita Anita (*despertarse*)». Después de conjugar el verbo en el tiempo indicado por el profesor o por quien dirige el juego, el jugador pone la tarjeta en la mesa.

Ahora le toca al jugador de su izquierda. Para seguir jugando, tiene que tener la tarjeta con Abuelita Anita que se despierta. Si no la tiene, dice «Paso» y el turno pasa al jugador que está a su izquierda; el juego sigue así hasta encontrar al jugador que tiene la tarjeta correcta.

Cada vez que se coloque una nueva tarjeta que sigue el dominó, el jugador tiene que decir la frase conjugando el verbo correctamente.

Si se juega en clase, el profesor dice si se ha conjugado bien el verbo. Si se juega en casa, quien dirige el juego puede comprobar la respuesta correcta en la lista de verbos de las páginas 2 y 3.

En ambos casos, si el jugador dice el verbo correctamente gana un punto. Si el jugador se equivoca, tendrá que cogerle una tarjeta a cada uno de sus contrincantes.

Ganará el jugador que termine antes todas sus tarjetas.

Juego de memoria

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos y pone en la mesa unas cuantas tarjetas para cada equipo. Luego, deja a los jugadores un par de minutos para observar las imágenes y memorizarlas. Pasado el tiempo establecido, tapa las tarjetas y pregunta: «¿Qué (hace-ha hecho-hizo-hará) Abuelita Anita?».

Los jugadores contestan a la pregunta por escrito, en una hoja ya preparada para ello. Cada frase correcta vale un punto. Gana el equipo que más puntos reúna.





Hacemos una hipótesis

El profesor divide la clase en dos equipos, luego elige dos tarjetas adecuadas para formular una hipótesis (por ejemplo la tarjeta del despertador que suena y la de Abuelita Anita que se despierta).

Luego, invita a los dos equipos a escribir una frase hipotética del primer tipo:

«Si el despertador suena, Abuelita Anita se despierta/se despertará».

Variante: Hipótesis improbable o imposible.

(Aconsejada para estudiantes del nivel B1-B2)

El profesor divide la clase en dos equipos y propone algunas hipótesis poco probables. Cada equipo escribe en una hoja una consecuencia probable. En este caso, las frases hipotéticas pueden ser sencillas o complejas, dependiendo del nivel de la clase.

Por ejemplo:

«¿Qué pasa si Abuelita Anita no se pone el casco para montar en skateboard?»

«¿Qué pasaría si Abuelita Anita bebiera diez cafés para desayunar?»

«¿Qué habría pasado si Abuelita Anita no se hubiera puesto las gafas por la mañana?».

Primero, después, más tarde

El objetivo del juego es utilizar los adverbios de tiempo: *primero, luego, después, más tarde, al final, para terminar...*

El profesor elige algunas tarjetas y las pone en la mesa. Luego les pide a los estudiantes, por turnos, que elijan una





tarjeta y empiecen a contar una historia: «Por la mañana, el despertador suena a las ocho». El siguiente jugador elige otra tarjeta y sigue con la historia: «Luego, Abuelita Anita se levanta»; el siguiente continúa: «Después, desayuna» y otro termina: «Al final, sale de casa».

Cuantas más tarjetas haya en la mesa, más larga será la secuencia de acciones que servirán para contar la historia.

Los loros

En este juego, los estudiantes repiten lo que les dice el profesor o quien dirige el juego como si fueran loros; pero repiten solo las afirmaciones verdaderas.

El profesor dice una frase enseñando a la clase una tarjeta. Si la frase es verdadera, los estudiantes la repiten; pero si es falsa, tienen que corregirla. El profesor puede decidir si focalizar la atención de los estudiantes solo hacia la correspondencia entre imagen y frase, o si hacer errores de gramática también. Por ejemplo, enseñando la tarjeta de Abuelita Anita mientras toma café, puede decir: «Abuelita Anita come galletas». En este caso los jugadores corrigen el vocabulario: «No, Abuelita Anita bebe café». Sin embargo, también puede enseñar la tarjeta en la que Abuelita Anita escucha música y decir: «Ayer Abuelita Anita ha escuchado música»; los estudiantes corregirán diciendo: «Ayer Abuelita Anita escuchó música».

El mimo

El profesor divide la clase por parejas. Las parejas, por turnos, eligen unas 4 o 5 tarjetas del mazo cuyas acciones estén en secuencia. Empieza una pareja, que imita con la mímica la secuencia elegida; las demás parejas levantan la mano para poder narrarla. La pareja que cuenta la



escena correctamente, elige las tarjetas que imitará para los compañeros.

Variante: Mimo individual

Por turnos, los estudiantes eligen una tarjeta del mazo e imitan con la mímica la acción representada. Quien adivina, elige otra tarjeta y la imita.

*Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego del **Dominó de cada día**. Los profesores pueden usarlo como crean oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de la clase o de los objetivos que quieren alcanzar. Pueden enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles para aprender la lengua española.*

MCER:
Marco
Común
Europeo de
Referencia

A1	Acceso
A2	Plataforma
B1	Intermedio
B2	Intermedio alto
C1	Dominio
C2	Maestría

Dominó de cada día

por Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.
P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Versión española: Raquel García Prieto

Director de arte: Letizia Pigni

Redacción: Gigliola Capodaglio

Ilustraciones: Gustavo Mazali

Director de producción: Francesco Capitano

Proyecto gráfico y maquetación: Studio Cornell

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN 978-88-536-2587-8

Queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier forma o con cualquier medio, sin la autorización de la editorial ELI.