

La carpeta de actividades ha sido desarrollada a partir de una perspectiva del análisis contrastivo y es el resultado de un amplio proyecto de investigación en el campo de las preposiciones. Las sugerencias han sido armadas con el intuito de ayudar a los profesores, principalmente a los brasileños, en la clase de ELE.

1) Pásale el plumero...

Objetivos: observar el uso de la preposición “a + artículo” con el verbo “pasar” y contrastar con el uso en portugués, a partir de la producción de una historieta.

Desarrollo (apoyo para el profesor): los alumnos van a leer la historieta de Mafalda y, después, el profesor podrá basarse en las siguientes preguntas para que los estudiantes interpreten el texto. La actividad puede realizarse en parejas. Al final, la historieta producida por los alumnos podrá ser expuesta en un mural y, así, colectivamente los estudiantes y el profesor podrán hacer lecturas y comparar las traducciones y los finales creados por los estudiantes.



- 1) ¿Qué te pareció la historieta? ¿Te gustó?
- 2) ¿Cómo la madre de Mafalda le pide para limpiar el globo? ¿Conoces otras expresiones en el español para decir lo mismo? Si no conoces, puedes investigar junto a tu colega.
- 3) ¿Qué piensa Mafalda que va a hacer cuando limpia el globo?
- 4) Abajo está una versión con los balones de diálogo en blanco. Rellénalos con una traducción al portugués que tenga el mismo sentido de la historieta arriba. Mira: en la última escena sé creativo y ¡cambia el final!



Observación: el hecho que los alumnos deban producir una posible traducción, en el cuadrito número 2, manteniendo el mismo sentido, hace con que ellos piensen acerca de la preposición utilizada en español como régimen del verbo “pasar” (“a”) y como utilizarían la preposición para el verbo correspondiente en la lengua portuguesa (“en”). Una sugerencia es que el profesor haga una revisión y los estudiantes puedan comparar sus producciones con la versión de la historieta publicada en portugués. Las producciones pueden ser socializadas con la escuela, colgándolas en un mural o algún otro sitio que sea visible a todo el colegio.

Abajo, versión en portugués:



2) ¡A la mesa!

Esta actividad es introducida a partir de un vídeo basado en una historieta del personaje argentino Mafalda. Como en el último ejemplo de actividad, el profesor puede hacerles algunas preguntas pre-textuales a los alumnos, para activación del conocimiento previo acerca del tema, como, por ejemplo, 1) si ellos ya conocen a Mafalda; 2) si ya han leído alguna de sus historietas; 3) si han visto su película; 4) si les gusta; etc. En seguida, el profesor pone el vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=5LMTHUjDRls>

Las siguientes cuestiones pueden ayudar a reflexión de los estudiantes acerca del uso de una preposición que contrasta con el español en la expresión “a la mesa”. Después que los alumnos contesten las cuestiones, el profesor podrá corregirlas oralmente y averiguar si las expresiones que han sido creadas por los estudiantes tienen sentido en la LE.

- 1) ¿Cuál es la expresión utilizada por la madre de Mafalda para pedirles que viniesen a comer?
- 2) ¿Cómo hablamos eso en portugués?
- 3) Escribe una frase, en español, que podría ser utilizada con la misma finalidad. Si necesitas ayuda, puedes utilizar el diccionario.

Observación: es posible percibir que las dos actividades anteriores no son propuestas “aisladas” de traducción: no se le pide al alumno que simplemente haga la traducción de los textos, sino que piense en los sentidos, que hable sobre lo que ha comprendido de la historieta y que, en algunos casos, va más allá del texto base, dándoles nuevas versiones a las historias, así como también vamos a ver en la próxima actividad, en la cual los alumnos van a reescribir toda la historieta, pensándose como personajes.

3) Mi querido diario...

Objetivo lingüístico: trabajar con el uso de la preposición “hacia” en contraste con la expresión que la corresponde en la lengua portuguesa.

Metodología: en parejas, los alumnos harán las actividades abajo, que son compuestas por preguntas pre-textuales, lectura de una historieta, traducción y creación. Después de rellenar la historieta con una posible traducción, las historietas van a hacer parte de un *tendedero de las traducciones*, en el cual va a exponerse cómo cada pareja ha traducido la historieta y, así, podrán ser observadas las posibilidades de traducirse un texto sin que su sentido sea perdido.

- 1) ¿Conoces a Mafalda? ¿Te gustan sus historietas?
- 2) ¿Cuál es la comida que no le gusta a Mafalda?
- 3) ¿Tienes un diario íntimo? ¿Qué podemos escribir en un diario?
- 4) Mira la historia abajo y después contesta a las preguntas:



- 5) ¿Cómo se despertó Mafalda?
 - 6) ¿Cómo ella cree que pasará su día?
 - 7) Hay un momento de la historieta en que Mafalda cree que su día no va a ser bueno. ¿Cuál es este momento? ¿Qué palabra nos indica eso? ¿Cómo sabemos que es en un tiempo aproximado?
 - 8) Lo que hace Mafalda es prever su día. Piensa en algo que no te guste o que te guste mucho y haz lo mismo rellenando la historieta abajo de acuerdo con tus gustos.
- ¡OJO!
- ¿Cómo va a empezar tu día? ¿Por qué?
 - ¿A qué huele el humo del tercer cuadrito? ¿Te gustó?
 - ¿Tu día va a mejorar o no? ¿Por qué?
- ¡Buen trabajo!



4) Tablero de preposiciones

Número de jugadores: 2 a 4.

Objetivo lingüístico:

Reglas del juego: comienza jugando el que saca el número más alto en el dado y así secuencialmente hasta el que ha sacado el número más bajo.

El jugador caminará por las casillas de acuerdo con el número que se muestra en el dado.

Si el jugador para en un casa que tenga el punto de interrogación, deberá sacar una frase (de las oraciones elaboradas por el profesor, o de acuerdo con las sugerencias), la cual tendrá un espacio en blanco en el lugar de la preposición y entonces el jugador debe decir cuál es la preposición correcta que completa la frase. Si la contesta correctamente, avanza dos casillas, sino, deberá caminar una casilla hacia atrás.

Cuando el jugador para en una casa dónde hay los ojos dibujados, deberá decir una frase utilizando una preposición elegida por el jugador antecedente. En este caso, si contesta correctamente, avanza una casilla, sino, se queda en la misma dónde está.

Los propios jugadores deberán evaluar si la preposición ha sido utilizada de manera correcta o no, sin embargo, si hay alguna duda, el profesor estará disponible para eventuales consultas. El juego termina en cuanto el primero jugador llegue al final del tablero (adjunto 1). Abajo están algunos ejemplos de frases que el profesor puede utilizar:

a) Nos vamos a caminar _____ el parque. (por)	g) Maria escondió la plata _____ los libros. (bajo)
b) Hoy vamos _____ cine. (al)	h) Vivo en Chapecó _____ dos años. (hace)
c) El padre acaba de llegar _____ la ciudad. (a)	i) El papa giró el coche _____ la izquierda. (a)
d) Tendremos tiempo de pasar _____ la librería. (en)	j) Pedro agarró el autobús que va _____ la plaza. (hacia)
e) El niño va _____ bicicleta. (en)	k) No conduce _____ influencia del alcohol. (bajo)
f) Papá no viaja _____ barco. (en)	l) Ha sido arrestado _____ pena de 5 años. (so)

Observación: el profesor podrá elaborar otros ejemplos de frases de acuerdo con el enfoque de los estudios.

5) Dominó de las preposiciones.

Objetivo: estudiar la diferencia en los usos de las preposiciones “para” y “a”.

Reglas del juego: los alumnos pueden dividirse en pequeños grupos (hasta cuatro personas) y las cartas que contienen las frases van a ser entregues para los integrantes. Todos los alumnos recibirán las cartas mezcladas (inicio y complemento de la frase).

El profesor da un tiempo para que los grupos junten las piezas como en un dominó, en una hoja más grande: el comienzo de la frase y al lado su complemento.

Cuando el tiempo se acabe, un representante de cada grupo deberá traer la hoja, en la cual están puestas las frases, y todos los estudiantes, en el colectivo, junto al profesor, van a averiguar cuál es el grupo campeón, o sea, el que tiene más frases correctas.

Adjunto (2) están algunos ejemplos de frases para cortar y distribuir a los grupos (el profesor puede hacer otras).

6) ¿Cómo está el tiempo?

Objetivo: observar cómo son utilizadas las preposiciones que indiquen límites/espacios: “desde... hasta”.

Metodología: los estudiantes podrán transcribir un vídeo de un pronóstico meteorológico, observando cómo el periodista va a utilizar las preposiciones que indican desplazamiento de un lugar a otro. Antes de que lo transcribieren, el profesor podrá hacerles unas preguntas para trabajar con la comprensión de este género textual, por ejemplo: “¿En qué regiones hay frío? ¿Dónde hace calor?” y etc.

Mientras es realizada esa actividad de escucha y escrita de las respuestas, los alumnos incluso ya estarán utilizando las preposiciones. Después de las transcripciones hechas, el profesor las corrige y en el colectivo (profesor más alumnos) podrá ser discutido el uso de las preposiciones “desde... hasta” y reflexionar sobre como las empleamos en portugués.

Otra propuesta con ese mismo género: después que los alumnos tengan visto el vídeo y que lo han comentado con el profesor en el aula, el docente puede entregarles la transcripción del vídeo con algunos huecos para que los estudiantes los rellene. Esos espacios vacíos van a referirse a las preposiciones que han sido escuchadas en el vídeo y, además, el profesor puede darles énfasis a aquellas que contrastan con el portugués y en las que desea que los alumnos se fijen.

Sugerencia de vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=bEF5zfhLCM4>

7) Bingo de las preposiciones.

Objetivo: estudiar las preposiciones de modo contrastivo.

Reglas del juego: el número de jugadores es ilimitado. Cada alumno deberá escribir seis frases en su cuaderno, dejando un espacio en el lugar de las preposiciones. La profesora va a sacar al azar unas preposiciones que deberán estar previamente escritas en papelitos y puestas en una cajita u otro lugar dónde pueda sacarlas. Los estudiantes deben utilizar la preposición en una de la frase que han escrito, pero, de modo que la frase se quede escrita de manera adecuada. El alumno que complete las seis frases primero es el vencedor del juego.