



Autor:
José Eduardo Villalobos Graillet
University of Toronto

NIVEL:

A2-B1
Duración: 30 minutos.

OBJETIVO:

- Repasar la conjugación del pretérito indefinido del indicativo de los verbos irregulares: ir, ser, dar y hacer.

DESTREZAS:

Comprensión escrita y expresión oral a nivel gramatical.

JUEGO: EL BUSCAMINAS

DINÁMICA GRUPAL

SECUENCIACIÓN

- Dividir al grupo en equipos de 5 integrantes.
- Explicar las reglas del juego:
- Dos equipos deben competir resolviendo uno de los buscaminas que el profesor asigne. En ellos se encuentran las conjugaciones de los verbos irregulares mencionados (véase material para imprimir).
- Cada equipo debe rascar una mina por turno con valor de 0, 1, 2 y 3 puntos.
- El equipo que encuentre un verbo conjugado en pretérito debe decir a qué pronombre corresponde para poder ganar 10 puntos.
- Si un equipo encuentra una bomba, pierde los puntos acumulados hasta el momento.
- El juego termina cuando se hayan encontrado las conjugaciones de un verbo en específico. O bien, cuando se hayan encontrado las 7 bombas.
- El equipo ganador será quien tenga un mayor puntaje.
- -----
- Asignar a los demás equipos los buscaminas restantes.

Juego: El buscaminas
(Versión para imprimir)

Recomendaciones: imprimir las hojas en papel satinado y después pegar las etiquetas de tarjeta rasca (*scratch-off stickers*) en cada círculo.

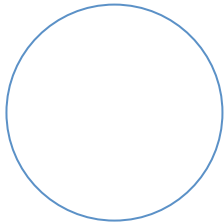
Se pueden adquirir en sitios como Amazon:
https://www.amazon.es/Tarjeta-Rasca-Scratch-Card-Etiqueta/dp/B076NP8GVR/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1522886298&sr=8-2&keywords=tarjeta+rasca

HIZO

1

2

3



2

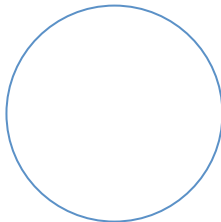
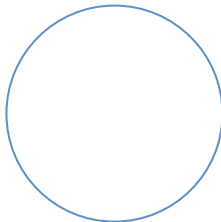
1

HICE

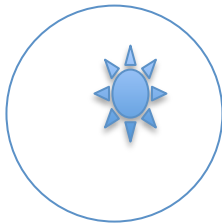
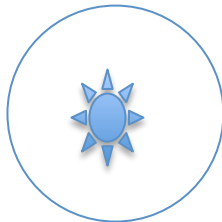
HICIMOS

3

3



2



3

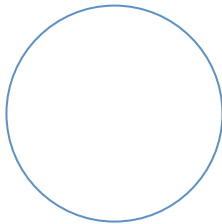
2

HICISTEIS

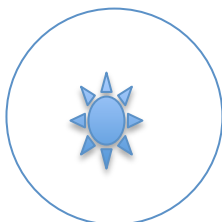
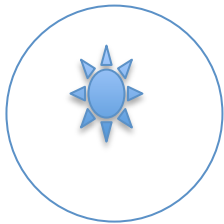
3

3

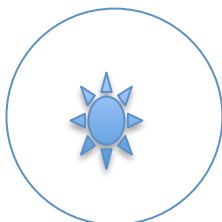
1



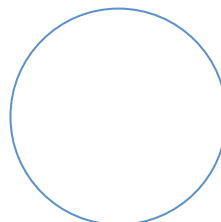
HICISTE



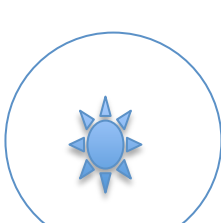
HICIERON



1

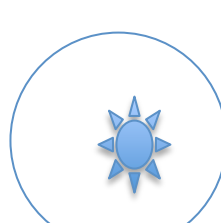


3



3

2



2 3 FUE

3 2 1

3 FUI 2 1 3

FUERON 3

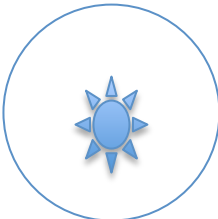
1 FUIAMOS 3

3 2 3 1

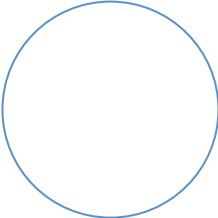
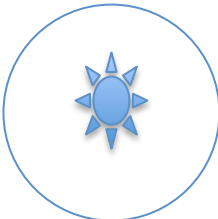
FUISTE 2

DISTEIS

2



3



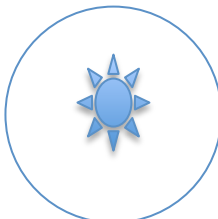
3

DISTE

2

1

3



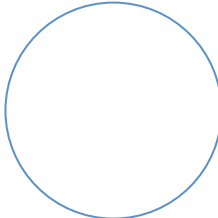
2

1

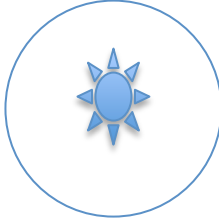
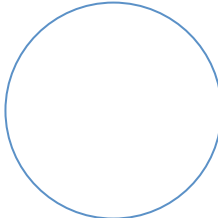
3

DI

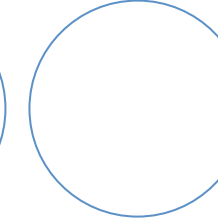
3



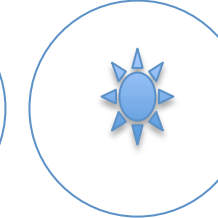
DIO



1



3

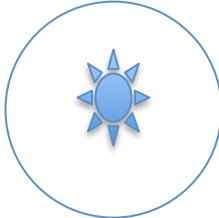
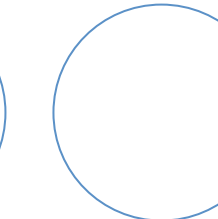


3

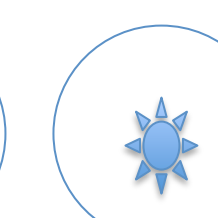
2

3

1

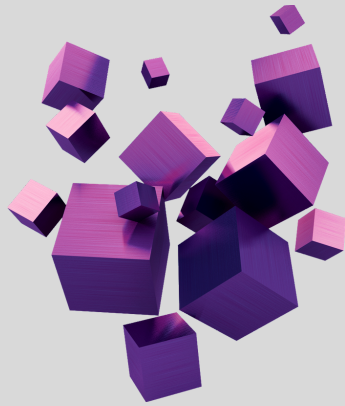


DIERON



2

DIMOS



Autor:
José Eduardo Villalobos Graillet
University of Toronto

NIVEL:

A2-B1

Duración: 1 hora.

OBJETIVOS:

- Utilizar el pretérito indefinido y el imperfecto del indicativo en la narración de historias.
- Adquisición de nuevo léxico.

DESTREZAS:

Expresión escrita

ACTIVIDAD CON STORY CUBES

DINÁMICA INDIVIDUAL

SECUENCIACIÓN

- Cada alumno debe tirar 9 Story Cubes.
- Tomar una foto de las imágenes que haya obtenido. O bien, los estudiantes pueden tirar los dados desde la aplicación Rory's StoryCubes para Android e iOS.
- Cada alumno debe escribir una historia creativa de 1 párrafo, de acuerdo a las imágenes de los Story Cubes que obtuvo.
- Combinar el pretérito indefinido con el imperfecto según corresponda.
- Presentar las historias en parejas.
- Corregir la producción escrita de los estudiantes.

“Story Cubes”

Instrucciones: tira los nueve Story cubes que te de tu profesor.¹ Después toma una fotografía y a continuación escribe una historia creativa de un párrafo según las imágenes que hayas obtenido. Utiliza el pretérito indefinido y el imperfecto según corresponda.

Ejemplo:



Cada Navidad me levantaba muy temprano y bajaba al salón para ver los regalos de Papá Noel. Una vez no me gustó lo que me trajo, así que enterré el regalo en el jardín. Como tenía dinero ahorrado, fui a comprar lo que en verdad me gustaba en ese entonces: unas pesas, un bate y una pelota de béisbol. Cuando mi papá se levantó, salimos a jugar. No sé por qué puso cara de asombro cuando le lancé la pelota de béisbol.

Imagen de: <https://www.brain-games.lv/products/rorys-story-cubes-actions-stastu-kaulini>

¹ También puedes bajar la aplicación *Rory's StoryCubes*.



Autor:
José Eduardo Villalobos Graillet
University of Toronto

NIVEL:

A2-B1
Duración: 1 hora.

OBJETIVO:

- Resolver una serie de acertijos en los que se utilicen los verbos regulares e irregulares del pretérito indefinido del indicativo.

DESTREZAS:

Comprensión escrita,
expresión oral y comprensión
auditiva.

JUEGO: EL ESCAPE ROOM

DINÁMICA GRUPAL

SECUENCIACIÓN

- Explicar el reto del juego: ¡Salva a Alberto y a Edgar! (véase el material adjunto).
- Para poder salvar a estas dos personas atrapadas en el baño de un aeropuerto, es necesario tener un código de seis dígitos.
- En equipos, los estudiantes irán obteniendo parte del código conforme vayan resolviendo cada uno de los acertijos.
- El equipo ganador es el grupo que reúna los seis dígitos en el menor tiempo posible.

-
- Descripción y objetivos de los acertijos:
 - Acertijo 1: comprensión lectora. Escribir la hora y las actividades que hicieron Alberto y Edgar una noche antes ir al aeropuerto.
 - Acertijo 2: conjugar en pretérito la nota que le dejó Alberto a Edgar un día su viaje.
 - Acertijo 3: ordenar los adverbios y las frases según su cercanía con el presente.
 - Acertijo 4: conjugar los verbos de la crónica de Edgar sobre su visita a Buenos Aires.
 - Acertijo 5: ejercicio de comprensión auditiva. Identificar qué comida no probaron los protagonistas del video.
 - Acertijo 6: clasificar y conjugar verbos que cambian su raíz e>i, o>u en el pretérito indefinido.

Juego: El escape room

Reto: ¡Salva a Alberto y a Edgar!

Mensaje:

¡Hola! Somos Alberto y Edgar, estudiantes de la Universidad de Toronto. Estamos atrapados en el baño del aeropuerto de Buenos Aires, donde vinimos de vacaciones. La puerta del baño solo se abre con un código que no podemos localizar. Necesitamos de su ayuda para poder salir y tomar nuestro vuelo que sale en una hora. Resuelvan los siguientes acertijos y junten los dígitos que suman el código final.

Acertijo 1

Alberto y Edgar fueron a un bar ayer por la noche, pero antes hicieron las siguientes actividades. Quince minutos después de las seis y treinta y cinco salieron a cenar. Regresaron al hotel catorce minutos antes de las ocho menos cinco. Se pusieron ropa limpia y apropiada para la noche y cuarenta y cinco minutos antes de las once de la noche. Diez minutos después tomaron una copa con su amigo Luis en su habitación.

¿Cuáles son las cuatro actividades que Alberto y Edgar hicieron antes de ir al bar?
¿A qué hora las hicieron?

Actividad	Hora (en números)

Acertijo 2

Esta es una nota que le dejó Edgar a Alberto durante sus vacaciones. Conjuguen los verbos en infinitivo al pretérito indefinido.

Querido Alberto,

Como no poder dormir bien, ir a caminar a la playa un rato.

Me decir el *concierge* que va a despertarte a las 9 a.m. para ir a desayunar.

Nos vemos después.

Edgar

Acertijo 3

Ordena los adverbios en escala de mayor a menor (10-1).

Por la mañana
Hace un año
Hace una semana
Ayer por la tarde
Hace rato
El mes pasado
Anoche
Hace tres días
En 1985
Anteayer

Acertijo 4

Conjuga los verbos subrayados y contesta la pregunta final.

Ayer conducir por la Avenida 9 de julio porque cruzarla a pie es difícil.

Pasar por el Obelisco y seguir hasta la Casa Rosada. Al final, preferir dejar el coche en un estacionamiento. Almorzar cerca del Congreso.

¿Fui al Barrio de La Boca según el vídeo de abajo? Sí No

<https://www.youtube.com/watch?v=5pKyw9-1YWM>

Acertijo 5

¿Qué platillos no les sirvieron a los estadounidenses en el vídeo de abajo?

<https://www.youtube.com/watch?v=BsFB0xsVI2Q>

Alfajores	morcilla	locro	Mac and cheese	salsa verde
	chimichurri	crepas	milanesa	
	empanadas de pollo	cremas		

Clasifica cada verbo según el cambio de vocal en su conjugación en pretérito con usted, él, ella, ustedes, ellos, ellas. Después conjuga cada verbo con el pronombre yo.

e>i

o>u

morir
despedir
sentir
dormir

Solucionario

Acertijo 1

Salieron a cenar 6:20 p.m.
Regresaron al hotel 7:41 p.m.
Se pusieron ropa limpia 10:15 p.m.
Tomaron una copa con Luis 10:25 p.m.

Dar a los alumnos el dígito: 0

Acertijo 2

Querido Alberto,

Como no pude dormir bien, fui a caminar a la playa un rato.

Me dijo el *concierge* que va a despertarte a las 9 a.m. para ir a desayunar.

Nos vemos después.
Edgar

Dar a los alumnos el dígito: 0

Acertijo 3

- (2) Por la mañana
- (9) Hace un año
- (7) Hace una semana
- (4) Ayer por la tarde
- (1) Hace rato
- (8) El mes pasado
- (3) Anoche
- (6) Hace tres días
- (10) En 1985
- (5) Anteayer

Dar a los alumnos el dígito: 7

Acertijo 4

Ayer conduje por la Avenida 9 de julio porque cruzarla a pie es difícil.

Pasé por el Obelisco y seguí hasta la Casa Rosada. Al final, preferí dejar el coche en un estacionamiento. Almorcé cerca del Congreso.

¿Fui al Barrio de La Boca según el vídeo de abajo? No

Dar a los alumnos el dígito: 9

Acertijo 5

Alfajores morcilla loco Mac and cheese salsa verde
 chimichurri crepas milanesa
 empanadas de pollo cremas

Dar a los alumnos el dígito: 6

Acertijo 6

e>i despedir, sentir

o>u morir, dormir

yo despedí; yo sentí; yo morí; yo dormí

Dar a los alumnos el dígito: 1

Código para abrir la puerta: 007-961



Autor:
José Eduardo Villalobos Graillet
University of Toronto

NIVEL:

A2-B1

Duración: 30 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar el uso del imperfecto lúdico (típico de los juegos infantiles) en la construcción de mundos imaginarios.
- Practicar la conjugación de verbos en imperfecto del indicativo.

DESTREZAS:

Expresión oral y escrita.

"JUGUEMOS A QUE TÚ ERAS..."

DINÁMICA GRUPAL

SECUENCIACIÓN

- El profesor divide al grupo en equipos de 3-4 personas.
- Posteriormente, les asigna una escena de diferentes teleseries.
- En equipos, los alumnos deben asignar los roles que sus compañeros jugarán según la escena presentada.
- Escribir grupalmente una breve historia utilizando la conjugación de verbos en el imperfecto lúdico. Para ello, deben describir a cada personaje y las acciones que creen que harán en el juego.
- Al finalizar, los equipos presentan sus historias a la clase.
- El profesor debe retroalimentar la actividad y corregir la producción escrita de los estudiantes.

“Juguemos a que tú eras...”

Instrucciones: según la escena de la teleserie que les muestre su profesor, creen una historia utilizando el imperfecto lúdico. Primero, asignéense los roles que jugarán según la imagen. Posteriormente, describan a sus personajes y las acciones que creen que están haciendo.

Ejemplo:

Estudiante 1: Juguemos a que tú eras Alicia Florick y que *estabas* muy seria porque un cliente tuyo *iba* a ir a la cárcel. Ese día *llevabas* tu conjunto de la buena suerte.

Estudiante 1: ...tú *eras* Will Gardner y *estabas* junto a tus dos socias porque *necesitaban* de tu apoyo incondicional. El cliente de Alicia *iba* a ir a la cárcel porque mató un hombre accidentalmente.

Estudiante 1: ...tú eras Diana Lockhart, amiga de Will y no tanto de Alicia. Hoy *estabas* de buen humor porque *sabías* que *ibas* a ganar el caso con la prueba que *tenías*.



Imagen de: <http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/good-wife-spoiler-alert-leading-man-shot-death-article-1.1731640>