

¿Qué pasa si me pica una araña radioactiva? Actividad sobre transformaciones con los verbos de cambio

MARÍA JIMÉNEZ CRUZ
ELENA MONTAGUD LÓPEZ
MÓNICA MOYA MANSILLA
Route66 Idiomas
info@route66idiomas.com

Resumen: Esta propuesta práctica tiene como objetivo conseguir de forma lúdica el aprendizaje significativo de los verbos de cambio. Primero, a partir de un estímulo gráfico (tarjetas con imágenes de personas o monstruos), los estudiantes tienen que realizar una descripción exhaustiva de los mismos. Después, reciben otra tarjeta con una situación que propicia una transformación. A continuación, los estudiantes deberán realizar de nuevo una descripción detallada haciendo hincapié en las transformaciones sufridas por el personaje.

Palabras clave: B2, verbos de cambio, gramática, léxico.

What would happen if I were bitten by a radioactive spider? An activity about transformations using verbs of change

Abstract: The objective of this practical exercise is to provide an amusing way to learn how to use verbs of change. First, students must describe in detail an image of a character (provided on cards with pictures of people or monsters on them). They then receive another card which describes a situation that causes their character to transform. Now the students must give another description of their character, paying particular attention to the transformations it has undergone.

Key words: B2, verbs of change, grammar, vocabulary.

1. Introducción

Esta actividad nació como un intento de trabajar los verbos de cambio de modo distinto a tal y como se hace la mayoría de veces. En nuestras clases de español nos dimos cuenta de que en los libros suelen aparecer ejercicios de rellenar huecos o de construcción de frases, pero siempre de una forma un poco aburrida. Asimismo, es un contenido gramatical que entraña algunas dificultades en su aprendizaje (Bermejo Calleja 1990: 47)

Por lo tanto, creímos conveniente idear una propuesta práctica cuyo objetivo fuese conseguir de modo lúdico el aprendizaje significativo de este contenido gramatical. Tal y como señala Nevado Fuentes (2008), es muy importante aprovechar las ventajas que supone el componente lúdico como una estrategia de aprendizaje. Con esta actividad se pretende que los estudiantes conecten los nuevos conocimientos con los anteriores, y que practiquen las descripciones.

Está dirigida a estudiantes de un nivel B2 (según el *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas*).

2. Objetivos

El objetivo principal de esta actividad es que los alumnos consoliden las expresiones con los verbos de cambio de modo lúdico. Mostrarles que la gramática no tiene por qué ser aburrida y pesada siempre y cuando se sepa trabajar.

Otro de los objetivos es el hecho del fomento de la creatividad en el estudiante, ya que no va a utilizar las expresiones sin ningún motivo, sino que tienen que estar relacionadas con los personajes que les ha tocado.

3. Destrezas

La actividad se ha planteado para que se practiquen, en especial, la destreza oral y la escrita, aunque es la primera la que adquiere una relevancia especial. Esto se debe a que, a pesar de que los alumnos también tienen que tomar nota y escribir las descripciones, la parte final es ponerla en común con el resto de compañeros. Así pues, la interacción oral es fundamental ya desde el primer momento: los miembros de cada grupo hablan entre ellos para decidir los cambios sufridos, las descripciones, etc.

4. Duración

La actividad se ha realizado en una sesión de 45 minutos.

5. Forma de trabajo

Se pretende que los estudiantes trabajen en pequeños grupos (lo más adecuado sería de tres a cuatro personas). Esta actividad se llevó al aula para trabajarla con dos grupos de estudiantes holandeses, pero se puede llevar a cabo con cualquier nacionalidad.

6. Material necesario

Para desarrollar de manera idónea la actividad en el aula tan solo necesitamos las tarjetas con las imágenes y las fotocopias en las que se incluyen las expresiones con los verbos de cambio. Si se dispone de cañón, se pueden enseñar en tamaño grande dichas tarjetas, aunque no es imprescindible.

7. La actividad

7.1. Tarea previa (revisión de los verbos de cambio)

Previamente, los alumnos reciben una lista de expresiones con verbos de cambio (ver anexo 1) (*hacerse, ponerse, quedarse, llegar a ser*) que deberán utilizar posteriormente en la actividad. De lo que se trata es de hacer una revisión de lo que previamente se ha estudiado. El profesor puede aprovechar para recordar las diferencias que implican la selección de un verbo u otro dependiendo de la expresión (Matte Bon 1995; Bermejo Calleja 1990). A pesar de que en la lista hay una gran cantidad de verbos, no debe de ser un problema para los estudiantes ni para los profesores, ya que se han explicado previamente y esta actividad va destinada, especialmente, al refuerzo de dicho contenido gramatical. Por ello, se vuelven a tratar deteniéndose en aquellos que son de especial relevancia para los estudiantes o aquellos que más se utilizan en el día a día.

7.2. Primera tarea (descripción de las imágenes)

Como punto de partida los alumnos se sitúan en grupos de tres o cuatro personas, y a cada grupo se le entrega unas tarjetas con unas imágenes. En unas aparecen unas personas y en otras monstruos o seres imaginarios. El profesor les explica a los alumnos lo que tienen que hacer: se trata de realizar una descripción exhaustiva de la imagen que tienen delante, la cual puede ser o un monstruo o una persona,

dependiendo de la tarjeta que les haya tocado (ver anexo 2)¹. Trabajarán en esos grupos de tres o cuatro personas, de modo que tienen que decidir entre ellos la descripción. Uno de ellos tomará notas porque después se tiene que presentar al resto de compañeros.

El profesor debe hacer hincapié en que es muy importante no limitarse a hacer una descripción general, sino profundizar en cómo creen que son los personajes: descripción física, de la personalidad (gustos, ideas, creencias, etc.). La creatividad en esta actividad juega un papel importante, ya que los alumnos hacen hipótesis a partir de unos dibujos. En esta primera actividad ya se tienen que emplear los verbos de cambio.

En la siguiente imagen se puede observar cómo tendría que hacerse la descripción:

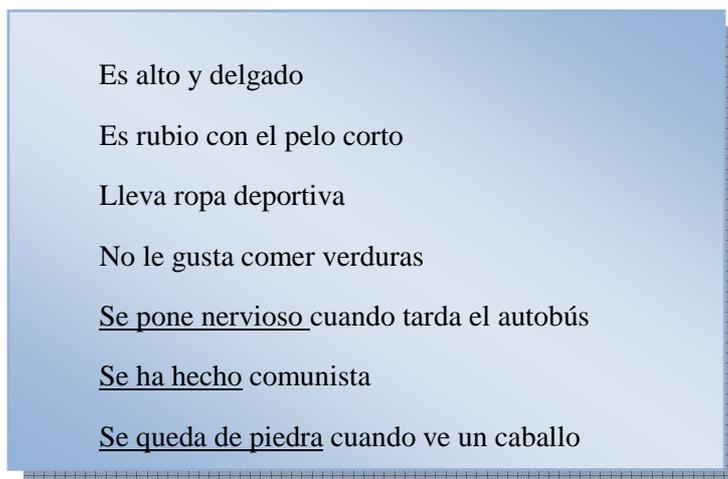


Figura 1

7.3. Segunda tarea (descripción de la transformación)

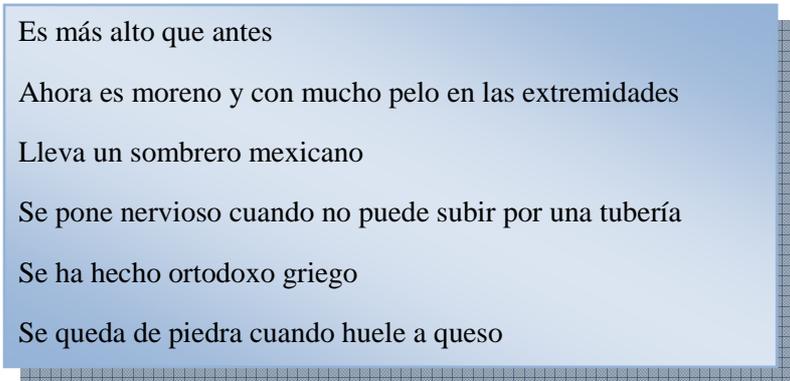
Una vez han hecho la descripción de sus imágenes, se les va a repartir otra tarjeta con una información relacionada con algo que les sucede a sus personajes (ver ANEXO 3. Hay diferentes casos como, por ejemplo, bebe leche agria, toma demasiados rayos uva, le muerde una rata...). A partir de ellas, los estudiantes deben imaginar qué cambios se producen en los personajes anteriores. Se trata de crear uno nuevo. Veamos un ejemplo:



Figura 2

¹ Las tarjetas de monstruos contienen ya la transformación, así que no es necesario repartir otra carta.

En este caso, al personaje le ha mordido una rata, así que los estudiantes tienen que imaginar qué le sucede. ¿Qué cambios experimenta con respecto a su anterior físico y personalidad? Veamos una muestra de lo que produjeron los alumnos cuando se llevó al aula:



Es más alto que antes
Ahora es moreno y con mucho pelo en las extremidades
Lleva un sombrero mexicano
Se pone nervioso cuando no puede subir por una tubería
Se ha hecho ortodoxo griego
Se queda de piedra cuando huele a queso

Figura 3

Tal y como se ha dicho anteriormente, la descripción también debe ser exhaustiva. Los resultados pueden ser muy dispares y divertidos, dependiendo de la creatividad de los estudiantes.

7.4. Para finalizar

Si en el grupo hay alguien que tiene buena mano, entonces puede realizar un dibujo de su personaje una vez transformado. ¡Puede ser muy divertido!

8. Conclusión

Para finalizar, hay que decir que la actividad resulta adecuada para todo tipo de estudiantes, de cualquier nacionalidad y edad, ya que es una forma distinta de trabajar este contenido gramatical. El desarrollo puede ser muy divertido, al igual que los resultados que se obtienen.

Consideramos que esta actividad reúne todas las características necesarias para ser llevada a las clases de español para extranjeros por diversos motivos: En primer lugar, se trata de una propuesta distinta a los verbos de cambio que se estudian en el nivel B2. Por otra parte, es muy divertida y los estudiantes necesitan hacer uso de su creatividad para llevarla a cabo. Además, en todo momento la interacción oral es muy importante. Por último, aprenden expresiones que les pueden ser muy útiles fuera del contexto del aula, en su día a día.

Por dichas razones, creemos que es una actividad que cualquier docente puede utilizar en sus clases y les animamos a ponerla en práctica y a crear más tarjetas.

Bibliografía

- Bermejo Calleja, F. (1990). «Verbos de cambio o devenir en español», en Salvador Montesa et al. (eds.). *Actas del II Congreso Nacional de ASELE*. Málaga: Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, pp. 47-60.
- Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Madrid: MECD-Instituto Cervantes-Grupo Anaya.
- Matte Bon, F. (1995). *Gramática comunicativa del español*. Madrid: Edelsa.
- Nevado Fuentes, Ch. (2008). «El componente lúdico en las clases de ELE». *MarcoELE: Revista de Didáctica*, 7.

ANEXOS

ANEXO 1

VERBOS DE CAMBIO

HACERSE

hacerse amigo de
hacerse mayor
hacerse un hombre
hacerse una mujer
hacerse millonario
hacerse famoso
hacerse independiente
hacerse mayor
hacerse oír
no hacerse respetar
hacerse ilusión
hacerse cursi
hacerse comunista
hacerse soldado
hacerse monja o cura

PONERSE

ponerse furioso
ponerse triste
ponerse contento
ponerse manos a la obra
ponerse enfermo
ponerse morado
ponerse blanco
ponerse gordo
ponerse bravo
ponerse chulo
ponerse como el quico
ponerse estupendo
ponerse fuera de sí
ponerse negativo
ponerse pelma
ponerse verde

QUEDARSE

quedarse a medias
quedarse sin palabras
quedarse atónito
quedarse boquiabierto
quedarse ojiplático
quedarse sin blanca

quedarse ciego
quedarse sordo
quedarse cojo
quedarse manco
quedarse bizco
quedarse afónico
quedarse anticuado
quedarse con (las) ganas
quedarse de piedra (pómez)
quedarse en segundo término
quedarse frío o helado
quedarse más ancho que largo
quedarse sin aire
quedarse tan pancho
quedarse tranquilo
quedarse embarazada
quedarse corto
quedarse con el gusanillo dentro
quedarse calvo
quedarse dormido
quedarse blanco
quedarse en blanco
quedarse sin blanca
quedarse a cuadros
quedarse a dos velas
quedarse solo

VOLVERSE

volverse triste
volverse loco
volverse insoportable
volverse desconfiado
volverse simpático
volverse egoísta
volverse tímido
volverse popular
volverse insoportable
volverse tarumba
volverse gilipollas
volverse cascarrabias
volverse azul

CONVERTIRSE EN

convertirse en la mejor opción
convertirse en letra muerta
convertirse en odio
convertirse en un patio de vecinas
convertirse en un problema
convertirse en una forma de vida
convertirse en sirena

convertirse en vampiro
convertirse en hombre lobo

LLEGAR A SER

llegar a ser director/a
llegar a ser ministro/a
llegar a ser presidente/a
llegar a ser concejal /concejala
llegar a ser rey/reina
llegar a ser el mejor amigo / la mejor amiga de alguien

ANEXO 2

PERSONA



<http://www.ahiva.info/Colorear/Personas/Bebes.php>

PERSONA



http://orcajohumor.blogspot.com.es/2011_11_01_archive.html

PERSONA



<http://assertum.blogspot.com.es/2013/02/quien-ha-ido-hoy-misa-coloreamos-san.html>

PERSONA



http://www.vectorizados.com/vector/5396_policia/

TRANSFORMACIÓN



Una bella chica lo besa

http://www.freepik.es/vector-gratis/monstruos-de-vectores_506955.htm

TRANSFORMACIÓN



Una señora mayor le cuenta sus penas

http://www.freepik.es/vector-gratis/monstruo-ilustracion-dibujos-animados_609623.htm

TRANSFORMACIÓN



Le trasplantan un corazón humano

<http://www.misdibujosfavoritos.com/Dibujos/Imprimir/Personajes-decuentos/Monstruos/383606>

TRANSFORMACIÓN



Se come una novela

http://www.freepik.es/vector-gratis/monstruos-de-vectores_506955.htm

ANEXO 3

TRANSFORMACIÓN



Bebe leche en mal estado

http://thumbs.dreamstime.com/thumb_602/1304250639998vsb.jpg