

21 JUEGOS Y DINÁMICAS PARA ENSEÑAR A HABLAR EN PÚBLICO EN CLASE DE ESPAÑOL



CONECTANDO NOMBRES DISPARATADOS

Esta actividad consiste en proporcionar a los alumnos dos nombres que no tengan nada que ver el uno con el otro (podemos crear tarjetas con diferentes nombres para que los estudiantes escojan dos al azar). A partir de ahí tendrán que crear una historia que conecte los dos nombres y presentarla delante de sus compañeros. Al final podemos someter a votación cuál ha sido la historia más divertida, más intrigante, más rara, etc.



CREAR UN SPOT PUBLICITARIO

¿Por qué no hacer que nuestros estudiantes nos vendan una idea o nos presenten un producto o servicio? Pueden elegir, por ejemplo, un objeto que tengan en casa o un producto que les guste y quieran comprar para sí mismos. A continuación tendrán 1 minuto para presentar su producto o servicio al resto de la clase. La idea es persuadir al resto de compañeros de que compren el producto diciendo por qué es especial, por qué es imprescindible tenerlo, cómo cambiará nuestra vida si lo compramos, etc. Después de la presentación el resto de compañeros tendrán que decir qué probabilidades hay de que compren su producto y por qué. Otra opción es que el profesor lleve a clase objetos comunes (un desodorante, un cepillo de dientes, una toalla, un pinza para cejas, un tenedor, una hoja de papel, una llave, un vaso, etc.) y le asigne un objeto a cada alumno, pareja o grupo de estudiantes para que lo vendan de forma creativa ante el resto de compañeros.



DEBATES: A FAVOR Y EN CONTRA

Los debates informales y espontáneos son un recurso más para mejorar las habilidades comunicativas de nuestros estudiantes. Podemos escoger temas o declaraciones controvertidas y dividir a nuestros alumnos en dos equipos: un equipo a favor y otro en contra. El profesor actuará como moderador del debate y dará a cada uno de los equipos la oportunidad de argumentar sus puntos de vista y defenderse del equipo contrario. Podemos establecer un límite de tiempo para ello, por ejemplo de 2 a 10 minutos por cada tema de debate. Si los temas son lo suficientemente atractivos, incluso los estudiantes más tímidos se animarán a participar y se involucrarán en la discusión. Un ejemplo podría ser: "Cada país tiene el gobierno que se merece."

Otra opción es dejar que a cada alumno le toque un tema específico a debatir. En este caso, el estudiante tendrá 1 minuto para manifestarse a favor de ese tema y otro minuto para defender la posición contraria. Al final de su intervención, los demás compañeros tendrán que votar cuál de sus intervenciones, a favor o en contra, resultó ser más creíble y convincente.



¿CUÁL ES LA HISTORIA DETRÁS DE ESTE OBJETO?

Esta actividad es ideal para practicar la narración de historias (storytelling). Los estudiantes tendrán que escoger un objeto que tengan en casa o elegir uno de los que nosotros les proporcionemos. Luego tendrán hacer una pequeña búsqueda en internet para averiguar su procedencia (de dónde proviene ese objeto, quién le puso ese nombre, quién fue su creador, alguna curiosidad relacionada con ese objeto, etc.). Por último, tendrán que informar al resto de compañeros de cuál es la historia detrás de él en tan solo 1 o 2 minutos. Otra opción de llevar a cabo esta actividad es que los estudiantes traigan a clase un objeto o recuerdo que sea importante y especial para ellos para que hablen de cuál es la historia detrás de él.



IMPROVISANDO TEMAS DE CONVERSACIÓN

Una buena forma de dotar a nuestros alumnos de mecanismos de improvisación a la hora de hablar en público es practicar la espontaneidad. Para ello colocaremos a los estudiantes de pie o sentados en círculo y utilizaremos una pelota. Le lanzamos la pelota a un estudiante al azar y le proporcionamos un tema, una palabra o una expresión. A partir de ahí tendrá que improvisar diciendo lo primero que se le viene a la cabeza o que le inspira esa palabra o ese tema. Una vez que el estudiante haya hablado durante 30 segundos o máximo un minuto (para ello cronometraremos su intervención), se pasará la pelota al siguiente estudiante que continuará la intervención del primero y así sucesivamente. Cuando hayamos completado una ronda o ya se hayan acabado las ideas, se proporcionará un nuevo tema o palabra de conversación. Para hacer este juego más rápido, también podemos ir cambiando el tema con cada estudiante, cada vez que se cumpla el minuto y se lance la pelota a un nuevo estudiante.



2 VERDADES Y 1 MENTIRA

Este juego es un clásico en la enseñanza de idiomas. Como introducción, podemos empezar la clase preguntando a los alumnos lo siguiente: ¿Cómo podemos saber cuando alguien está mintiendo? Después, los estudiantes tendrán que formular 3 declaraciones sobre sí mismos o sobre un tema que el profesor les proporcione: dos serán verdad y una será falsa. Cada estudiante tendrá que compartir sus tres declaraciones con el resto de compañeros, quienes a su vez analizarán todos sus gestos y lenguaje corporal hasta identificar cuál es la mentira. Si les cuesta pensar en tres cosas que decir, podemos proporcionarles nosotros temas: familia, amigos, vacaciones, último libro leído, última película vista, creencias, pasado, futuro, profesión, etc.



IMÁGENES CÓMICAS

En este juego, en lugar de palabras o temas, se trabaja con imágenes cómicas. Llevamos a clase imágenes de personajes cómicos o situaciones raras, inesperadas y divertidas. Repartimos dos de estas imágenes por pareja y les pedimos que piensen, por ejemplo, en qué sucede o ha sucedido, qué significa esa imagen, por qué les provoca risa y cómo los personajes de la foto han llegado a esa situación. Otra posibilidad es que se interpreten a esos personajes y que en parejas o pequeños grupos improvisen una breve escena teatral inspirada en la foto.



UNA HISTORIA ENCADENADA

Otra actividad basada en el storytelling es la narración de historias encadenadas. Los alumnos se colocan en círculo. El primer estudiante empieza narrando una historia y pasados 30 segundos será el turno de su compañero/a de la derecha de continuarla. El objetivo es que la historia tenga sentido, de manera que los estudiantes tienen que prestar mucha atención a las aportaciones de sus compañeros para conseguir narrar una historia lo más lógica posible.



STORY CUBES

Podemos usar dados con imágenes (story cubes) para que los estudiantes jueguen a inventarse una historia a partir de las imágenes que les han tocado. Podemos llevar a cabo esta actividad en parejas, en pequeños grupos o con toda la clase al mismo tiempo. Para ello necesitaremos comprar dados con imágenes o elaborarlos nosotros mismos, para que con cada tirada el estudiante que esté en su turno se esfuerce en producir de 2 a 4 frases para la historia. Para completar esta idea os dejo la recopilación de [10 juegos para sacarle partido a tus Story Cubes](#) de Christian Andrades de abcdeEle.



DEFINICIONES CONVINCENTES

Para aumentar la confianza y seguridad de nuestros estudiantes podemos llevar a cabo este sencillo ejercicio, que consiste en inventarse una definición para una palabra desconocida y rara del español, basándonos simplemente en su sonoridad. Para ello podemos hacer uso de [las palabras más bonitas y a la vez extrañas del español](#) y darle a cada alumno 30 segundos para que piense en una posible definición para la palabra que le ha tocado. Después tendrá que levantarse y definir su palabra delante de la clase de la forma más persuasiva y convincente posible. Al final, el profesor proporcionará la definición real de la palabra, por lo que habrá alguna que otra carcajada asegurada.

En mi tienda TPT Spanish Mix & Match encontraréis una recopilación con 4 juegos de vocabulario para trabajar con 35 de las palabras más bonitas y extrañas de nuestro idioma. Echad un vistazo a este recurso destinado a estudiantes de nivel avanzado aquí: [Actividades con las 35 palabras más bonitas del español](#)



DEBATES Y LLUVIA DE IDEAS

Una buena idea para reforzar la pertenencia al grupo y la cooperación entre estudiantes es presentarles un problema, un enigma o un acertijo para poner a prueba su ingenio de cara a buscar la respuesta o la solución. Este tipo de actividad hace que los estudiantes se esfuercen en participar de forma activa y se suelten a la hora de discutir y aportar ideas al grupo. También puede resultar muy útil asignar roles específicos a cada miembro: el líder, el secretario, el cronometrista, el moderador, el portavoz, el coordinador, el estimulador, etc. En internet se encuentran un montón de acertijos que podemos proponer para nuestras clases. Pinchad en el siguiente enlace para poder acceder a 7 acertijos lógicos con sus respectivas soluciones publicados en el diario digital Faro de Vigo: [¿Eres capaz de resolver estos siete acertijos de lógica?](#)



PREGUNTAS Y RESPUESTAS CON EL EXPERTO

Esta actividad está pensada para llevarse a cabo en pareja y consiste en que un estudiante es el entrevistador y su compañero el entrevistado. El entrevistador recibe un tema o una profesión sobre los que tendrá que basar toda su entrevista (entre 5 y 10 preguntas). El entrevistado tendrá que asumir el rol de experto y contestar a las preguntas formuladas con convicción y seguridad, creyéndose una autoridad en la materia. Lo ideal es grabar las entrevistas con video para luego analizarlas todos juntos. Al final de la clase se podrá votar por la entrevista más convincente, más cómica, más ocurrente, etc.



EL INVENTO DEL AÑO

Esta actividad puede utilizarse como entrenamiento para hablar en público y consiste en exponer ante el resto de la clase el invento del año. Para ello, podemos proporcionar a los alumnos tarjetas de posibles inventos graciosos y/o extraños: el papel higiénico móvil, el telezapato, el peluquero automático, el micrófono silencioso, el cinturón abre-latas, la cuchara-tenedor, etc. Incluso podemos mostrar a los estudiantes imágenes de algunos de los inventos más absurdos y cómicos en internet. Una vez escogido el invento, los estudiantes tendrán que explicar cuál es el funcionamiento del invento que les ha tocado ante el resto de la clase incluyendo cuáles son sus ventajas y cuál es la mejor manera de mantenerlo en buen estado.



FINALES QUE INSPIRAN

Le damos a nuestros estudiantes frases finales de libros populares y les pedimos que en grupos se inventen una breve historia que se adapte a ese final. Tras presentar su historia ante el resto de la clase, revelaremos a qué libro pertenece el final que le ha tocado.



ENCUESTAS Y ENTREVISTAS CLÁSICAS

Con esta actividad, los estudiantes entrevistan a familiares, amigos, compañeros o gente en la calle sobre un tema. Es recomendable preparar la entrevista en la clase en parejas o pequeños grupos, elaborando un guión de posibles preguntas para la encuesta y organizar cómo y dónde se va a proceder con la entrevista. Es una actividad de expresión oral que los estudiantes pueden realizar fuera del horario de clase y incluso grabarse.



UNA CLASE INVERTIDA

Una buena manera de no ponerse nervioso al estar delante de toda la clase es, precisamente, coger el toro por los cuernos y convertirse en profesor por un día. Podemos dejar que cada uno de nuestros estudiantes nos hablen durante los primeros 5 o 10 minutos de cada clase sobre algo que se les dé bien o nos enseñen una parte de la lección (previa preparación). ¡Os sorprenderán la de cosas interesantes que os pueden enseñar vuestros alumnos!



UNA EXPOSICIÓN EXAGERADA

Se trata nada más y nada menos de que nuestros estudiantes exageren algún aspecto a evitar a la hora de hacer una exposición oral como, por ejemplo, hablar demasiado lento y sin entonación alguna, hablar muy rápido, mirar siempre a un punto fijo, dar la espalda al público, no terminar las frases e irse por las ramas, etc. Para ello el profesor asignará un tema a cada estudiante y éste tendrá de 30 segundos a 1 minuto para hablar sobre el tema exagerando algún aspecto de su expresión corporal o de su presentación en general. Los demás estudiantes de la clase deberán identificar el problema y aportar opciones de qué podemos hacer para evitarlo. Es una forma de que nuestros alumnos se entrenen de forma consciente para evitar algunos hábitos negativos a la hora de hablar en público.



Y TÚ, ¿QUÉ PREFIERES?

Este juego es ideal como dinámica para que los alumnos se conozcan mejor los primeros días de clase, pero también podemos trabajarlo en parejas o en pequeños grupos en cualquier otro momento del curso. Se trata de una actividad en la que los estudiantes hablan sobre sus preferencias. Para llevarla a cabo se necesitan tarjetas con preguntas del tipo "¿Preférirías tener la posibilidad de cambiar el pasado o la de cambiar el futuro?" o "¿Preferías ser guapo y pobre o ser feo y rico?". Se trata, por tanto de utilizar preguntas que sean extrañas, curiosas, cómicas e imaginativas. Debemos dejar claro a nuestros estudiantes que es necesario mojarse y tener que decantarse por una de las dos opciones y justificar la respuesta. Podemos proporcionar las preguntas a los alumnos para que sean ellos mismos los que elijan cuáles preguntar a sus compañeros o preparar tarjetas de preguntas para escoger una al azar.



PRESENTANDO LAS NOTICIAS DE LA SEMANA

Una buena forma de enfrentar el pánico escénico en grupo es convertirse en reportero o presentador de televisión. Podemos, por tanto, dividir a la clase en varios equipos y asignarles una sección del noticiero o del programa a cada uno. Las noticias a presentar podrán ser de todo tipo: las noticias más importantes del mes, de la semana o del día, las noticias más importantes de la escuela de nuestros estudiantes, las noticias más importantes del verano (para la vuelta a las clases después del verano), las noticias más significativas en diferentes lugares del mundo escogidas al azar, etc.). La actividad consiste en crear un noticiero siguiendo el formato y la estructura de las noticias que vemos en la televisión. Los estudiantes tendrán que aportar información sobre quién, qué, cuándo, dónde, cómo y por qué ha ocurrido algo. Todo se podrá grabar en vídeo y presentar el resultado como si de un auténtico programa de televisión se tratara.



DESHACIÉNDOSE DE LOS MIEDOS

Una opción muy sencilla para que los estudiantes se deshagan de sus miedos es que escriban todas las emociones, sentimientos y síntomas desagradables que sienten cuando tienen que hacer una presentación oral o hablar en público en un papel. La intención es que luego rompan ese papel en pequeños trozos para finalmente tirarlos a la basura. Es una manera simbólica y a la vez física de que los estudiantes se deshagan de sus inseguridades. Una vez hecho esto se sentirán más aliviados, más seguros y confiados de cara a tener que hablar en público. Las posibles emociones negativas que mencionen son: me cuesta respirar, me pongo rojo como un tomate, me tiembla la voz, me sudan las manos, me mareo, las mejillas me queman, me arde o me pica la piel, se me acelera el corazón, me pongo pálido, etc.



LA VIDA IMAGINARIA DE MI COMPAÑERO

La actividad consiste en presentar a un compañero/a delante del resto de la clase, pero no de la manera tradicional, sino inventándose su vida e imaginándose una vida ficticia para él o ella. De esta manera, los estudiantes se sienten menos presionados, ya que no tienen que recordar hechos reales. Tienen la libertad de inventarse una vida paralela y de ser todo lo creativos y fantasiosos que quieran.