

E' YAWÓK INÈ IE

Aprendamos bribri jugando



UCR

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Presentación

El presente libro de juegos didácticos para enseñar bribri fue creado en el proyecto TC-625 “Lenguas y tradiciones orales de Costa Rica” de la Universidad de Costa Rica.

Se trata de una adaptación de juegos en la que siempre se intentó tener muy presentes la cultura y el idioma bribri. El propósito de su creación es didáctico: se trata de que los niños se vean expuestos a la gramática, el vocabulario y la pronunciación de la lengua bribri a partir de juegos físicos. No es un material diseñado con fines comerciales, sino como parte de una serie de iniciativas de colaboración con los maestros de lengua bribri con el fin de ayudarlos a implementar una didáctica de la lengua acorde con la edad de sus estudiantes.

La adaptación estuvo a cargo de Ross Loney y Alí García. La base de los juegos es el libro de Shelley Ann Vernon. *ESL Games: 176 English Language Games for Children*. Los juegos fueron validados con niños de las escuelas de Alto Kachabli, Talamanca. Los textos sugeridos para ser empleados en los juegos fueron redactados por Alí García Segura y revisados con Carla Jara Murillo. Las ilustraciones son obra de Katherine Rodríguez Mora. La diagramación final fue llevada a cabo por Melissa Chaves Orozco.

Sobre el proyecto Lenguas y tradiciones orales de Costa Rica

El proyecto “Lenguas y tradiciones orales de Costa Rica”, adscrito a la Escuela de Filología, Lingüística y Literatura y a la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica, colabora con diversas comunidades etnolingüísticas de Costa Rica con el objetivo de fortalecer la presencia de sus lenguas autóctonas mediante iniciativas de retención, promoción, documentación, visibilización, revalorización, enseñanza y revitalización ideadas, elaboradas e implementadas en consulta con miembros de los respectivos pueblos y con la participación activa de adultos, jóvenes y niños de las comunidades con las que trabajamos.

Carlos Sánchez Avendaño
Coordinador del proyecto

Juegos para enseñar las partes del cuerpo



JUEGOS PARA ENSEÑAR LAS PARTES DEL CUERPO

1. “Pintor ciego” (Vernon, 37)

Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: lapiceros, hojas de papel o pizarritas acrílicas, vendas para cubrir los ojos.

1) El maestro dibuja “su cuerpo” en la pizarra. A medida que lo va dibujando, dice: “esta es mi cabeza”, “estos son mis brazos”, “estas son mis piernas”, etc.

2) Luego dice que cada alumno va a dibujar su cuerpo, pero con los ojos vendados.

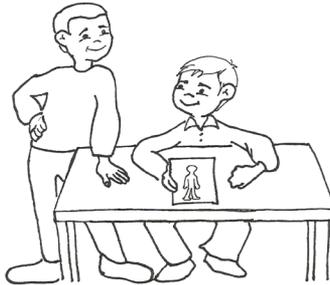


3) El maestro le venda los ojos a cada estudiante y les da los materiales para dibujar.

4) Mientras los alumnos dibujan, el maestro pasa por el pupitre de cada uno y le pregunta cuál parte del cuerpo está dibujando. El estudiante debe responder con la palabra en el idioma.

5) Cuando terminan de dibujar, los alumnos se quitan las vendas y se ponen en parejas. En parejas, cada estudiante le cuenta a su compañero cuáles partes de su dibujo corresponden a las diferentes partes de su cuerpo. Puede señalar las partes con el dedo. (Por ejemplo: “Esta es mi cabeza, estos son mis brazos, estas son mis piernas”, etc.)

6) Después, cada estudiante “explica” a la clase el dibujo de su compañero. Puede señalar las partes con el dedo. (Por ejemplo: “Esta es su cabeza, estos son sus brazos, estas son sus piernas”, etc.)



Otra variante:

→Para clases más avanzadas, los dibujos podrían ser más específicos y detallados. Por ejemplo, cada estudiante podría dibujar nada más su brazo y su mano con todas sus partes: el codo, los dedos, el pulgar, las uñas, los nudillos, etc. Otros dibujos detallados podrían ser de la cabeza o de una pierna.

Frases útiles:

¿Qué está dibujando?	Ì dióköl yuwòk be' tso'?
Estoy dibujando mi cabeza .	Ye' tso' ye' wóki dióköl yuwók
Esta es mi cabeza .	I' dör ye' wóki.
Esta es su cabeza .	I' dör ie' wóki.

2. “Hagan lo que yo hago” (Vernon, 47-48)

Destreza: escuchar

Materiales: ninguno

- 1) Los alumnos se ponen de pie.
- 2) El maestro señala diferentes partes de su cuerpo y le dice a la clase: “Tóquense la cabeza”, “tóquense el brazo izquierdo”, “tóquense la rodilla derecha”, etc.



- 3) Cuando los alumnos ya sepan las partes del cuerpo, el maestro deja de señalar las diferentes partes de su cuerpo y solo dice “tóquense la cabeza”, “tóquense el brazo”, etc.

Otras variantes:

→ Para ampliar el juego, el maestro podría presentar otros imperativos asociados con diferentes partes del cuerpo, a saber: asentir con la cabeza, negar con la cabeza, dar una palmada (o cualquier número de palmadas), levantar la mano (izquierda, derecha) bajar la mano (izquierda, derecha), levantar el pie (izquierdo, derecho), bajar el pie (izquierdo, derecho), doblar las rodillas.

→ Para hacer el juego más competitivo, se puede jugar como “Simón dice”. Si el maestro dice “Simón dice” antes de un imperativo (por ejemplo: “Simón

dice; ¡tóquense la cabeza!”), entonces los alumnos lo tienen que hacer. Si el maestro no dice “Simón dice” antes de un imperativo (por ejemplo, dice nada más: “tóquense la cabeza”), entonces los alumnos no lo deben hacer. Si un alumno se toca la cabeza (o cualquier otra parte de su cuerpo) cuando el maestro no dice “Simón dice”, ese alumno es eliminado y el maestro dice: “¡Simón no dijo eso!”. El juego se acaba cuando solo queda el estudiante ganador.

Frases útiles:

Tóquense la cabeza .	A' wóki kó.
Muevan la cabeza para arriba y para abajo.	A' wóki ú wákē wóki, wákē wóki.
Digan “no” con la cabeza.	Ichó àu a' wóki wa.
Den dos palmadas.	A' ulà ppó bótökicha.
Levanten la mano derecha / izquierda .	A' ulà bu'a'ie / bikilíkē kókā.
Bajen la mano derecha / izquierda .	A' ulà bu'a'ie / bikilíkē òwa.
Doblen las rodillas.	A' ē' tchósē kuché kī.
Simón dice.	Simón ichè
¡ Simón no dijo eso!	Simón kè wā e' yène.
Usted tiene que salir del juego.	Be' kówötā ē' yòtsā.

3. “Cabeza a cabeza” (Vernon, 75)

Destreza: escuchar

Materiales: dibujos emplastados de niños y niñas (suficientes para cada estudiante), un tambor (u otro instrumento sencillo)

Antes del juego:

1) El maestro ejemplifica frente a la clase cómo ejecutar sus instrucciones. Dice: “Ponga su cabeza contra la cabeza del niño (el dibujo)”. Hace las mismas acciones con el dibujo de un niño (es decir, pone su cabeza contra la cabeza del niño) para que los estudiantes lo imiten con los suyos.

- 2) Repite con varios imperativos más —“Ponga su cabeza contra el brazo del niño; Ponga su cabeza contra la pierna del niño”, etc.—, siempre representando lo que los estudiantes tienen que hacer con sus respectivos cuerpos.
- 3) Simplifica los imperativos hasta que sean “cabeza a cabeza”.
- 4) Luego, deja de representar las acciones y solo les da instrucciones verbalmente.

El juego:

- 1) Con sus dibujos en la mano, los alumnos caminan por el aula (o en otro espacio) mientras el maestro toca un tambor u otro instrumento sencillo.



- 2) De repente, el maestro deja de tocar el instrumento y dice “¡cabeza a cabeza!” (u otro imperativo). En ese momento cada alumno deja de caminar y tiene que poner su cabeza contra la cabeza del dibujo.
- 3) El maestro vuelve a tocar el tambor, siempre interrumpiendo la música para decir diferentes imperativos.

*** Otras instrucciones podrían ser: oreja a cabeza, boca a cabeza, nariz a cabeza, mano a cabeza, rodilla a cabeza, etc. También el maestro podría cambiar las partes del cuerpo del títere: “cabeza a pie”, “cabeza a brazo”, “cabeza a estómago”, etc. Por último, las partes del cuerpo también podrían ser distintas cada vez tanto para los alumnos como para los dibujos emplastados: “pie a brazo”, “oreja a rodilla”, “hombro a espalda”, etc.*

Frases útiles:

¡Cabeza a cabeza!	¡Wóki wóki mík!
-------------------	-----------------

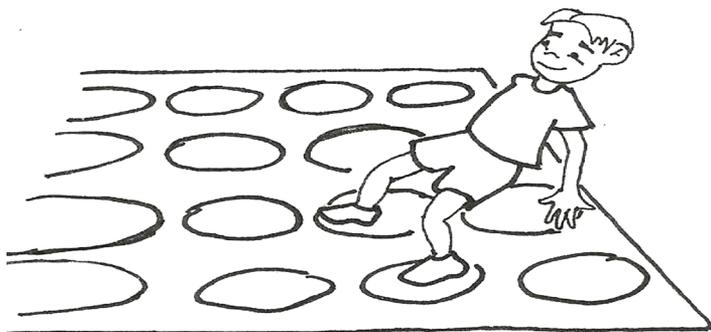
4. “Colocho” (Vernon, 132)

Destreza: escuchar

Materiales: un tablero de Colocho o un conjunto de 24 tarjetas de colores (6 de rojo, 6 de azul, 6 de amarillo y 6 de verde)

- 1) El maestro tiende un tablero de “Colocho” (o 24 tarjetas de rojo, azul, amarillo y verde) en el suelo y le dice a un alumno que ponga los pies y las manos en círculos de distintos colores. Las instrucciones del maestro podrían ser así:
- “Ponga su pie izquierdo en un círculo rojo”.
 - “Ponga su mano derecha en un círculo verde”.
 - “Ponga su pie derecho en un círculo amarillo”.
 - “Ponga su mano izquierda en un círculo azul”.

2) Una vez que un alumno pone un pie o una mano en un círculo, no la puede mover (queda “pegada” al círculo).



3) Cuando el primer alumno esté “colocado” en el tablero de Colochó (es decir, cuando tenga los dos pies y las dos manos en un círculo), el maestro le da instrucciones a otro alumno para que este también ponga los pies y las manos en distintos círculos. Esto se puede hacer con unos tres o cuatro alumnos en el mismo tablero —el resultado debe ser un enredo de estudiantes—.

*** Para evitar que los otros alumnos se aburran mientras esperan su turno, otros grupos de 3 o 4 estudiantes podrían jugar simultáneamente con sus propios tableros de Colochó. Cada grupo seguiría las instrucciones del maestro.*

Otra variante:

→El maestro también podría pegar dibujos de diferentes partes del cuerpo (o cualquier otro vocabulario) en los círculos de colores y decir imperativos como:

- “Ponga su pie izquierdo en el hombro”.
- “Ponga su mano derecha en la cabeza”.
- “Ponga su mano izquierda en la mano”.
- “Ponga su pie en el brazo”.

Frases útiles:

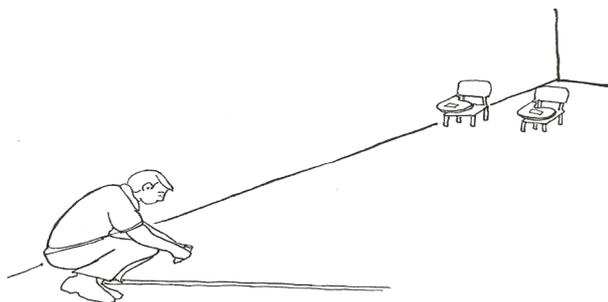
Ponga su pie izquierdo en el círculo azul .	Be' klò bikílik siè kī.
Ponga su mano derecha en la cabeza .	Be' ulà bua'ie wòkí mík

5. “Tratar de pegarles a las partes del cuerpo” (Vernon, 134)

Destreza: escuchar

Materiales: tarjetas de diferentes partes del cuerpo (solo imágenes), unas medias en forma de una bola

- 1) El maestro pone varias tarjetas de diferentes partes del cuerpo en el suelo o sobre unos pupitres.
- 3) Luego, marca una raya en el suelo a unos dos o tres metros de las fichas en el suelo o de los pupitres.



4) Detrás de esta raya los alumnos hacen fila. El maestro le da la “bola” al alumno que está al principio de la fila y le dice que trate de pegarle a cierta parte del cuerpo desde la raya —por ejemplo, el maestro puede decir “péguele al hombro”

5) Si el alumno le pega, gana un punto y se pasa al final de la fila. Si no le pega, recoge la “bola”, se la da al siguiente compañero en la fila, y se pasa al final de la fila.

6) Todos los alumnos alternan tratando de pegarles a las diferentes partes del cuerpo. El alumno con más puntos al final gana.

→Para clases más avanzadas, el compañero que está detrás del estudiante que lanza la bola le puede decir a cuál parte del cuerpo le debe pegar. Luego, este alumno (que estaba segundo en la fila), pasa a lanzar la bola y el compañero detrás de él le dice a cuál parte del cuerpo le debe pegar.

→Se puede usar una canasta como el “blanco” para la bola. El maestro simplemente les muestra a los alumnos una ficha de una parte del cuerpo y le pregunta a un estudiante “¿Esto es...?”. Si el estudiante responde correctamente (“...un pie”), puede lanzar la bola y tratar de meterla en la canasta. Si la mete, gana un punto.

Frases útiles:

Péguele al hombro .	Óka mík ittó.
Péguele al hombro .	ġĭ dör...?
... una nariz .	Yík.

6. “Dar dos palmadas para la palabra correcta” (Vernon, 134)

Destreza: escuchar

Materiales: cintas de colores (opcional)

1) Los alumnos deben dar dos palmadas cuando el maestro dice una parte de su cabeza (v.g. la nariz, los ojos, las orejas, el pelo, etc.) y una palmada cuando dice otra parte de su cuerpo (v.g. la mano, el brazo, la pierna, etc.).



Otras variantes:

→ El maestro amarra o pega cintas de colores (o cualquier otra cosa que tenga a mano) en diferentes partes de su cuerpo. Los alumnos dan dos palmadas cuando dice una parte de su cuerpo que tiene una cinta; dan una palmada cuando dice otra parte de su cuerpo sin cinta.

→ Para clases más avanzadas, un voluntario de la clase podría amarrarse o pegarse varias cintas de colores en el cuerpo y otro estudiante podría decir diferentes partes del cuerpo de él. Los demás compañeros dan dos palmadas para las partes con cinta y una palmada para cualquier otra parte sin cinta.

7. “¿Cuál parte falta?” (Vernon, 136)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes partes del cuerpo (solo imágenes)

- 1) El maestro pone varias tarjetas de diferentes partes de “su cuerpo” en el suelo o en una mesa frente a los alumnos.
- 2) Los alumnos estudian las tarjetas unos diez segundos y luego tienen que cerrar los ojos (para evitar que hagan trampa, cada uno podría poner la cara contra la mesa con la cabeza entre sus brazos).
- 3) El maestro quita una de las tarjetas y le pregunta al grupo: “¿cuál parte falta?”. Los alumnos tienen que levantar la mano para contestar. El primer estudiante que conteste correctamente gana un punto.

Otra variante:

→Para clases más avanzadas, el maestro puede quitar más de una tarjeta y reacomodar las que quedan antes de preguntar “¿cuál parte falta?”, “¿cuáles partes faltan?”.

Frases útiles:

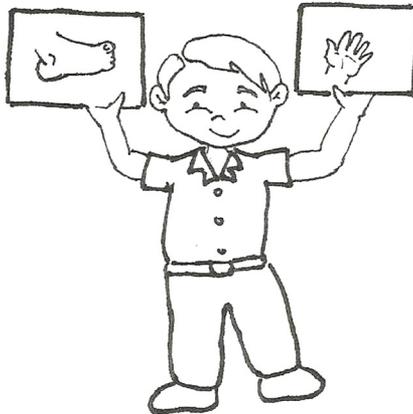
¿Cuál falta? / ¿Cuáles faltan?	Wé ne kiàne ã?
--------------------------------	----------------

8. “¿Cuál parte falta?” (Vernon, 136)

Destrezas: escuchar y escribir

Materiales: tizas o marcadores

- 1) La clase se divide en dos grupos y los alumnos de cada grupo se sientan en círculos en el suelo.
- 2) Están en el lado del aula opuesto a la pizarra, lo más lejos posible de la pizarra.
- 3) Cada grupo tiene una tiza o un marcador para escribir en la pizarra.
- 4) El maestro dice una parte de “su cuerpo” (por ejemplo, “mi cabeza”).
- 5) Un alumno de cada grupo tiene que correr a la pizarra a escribir las palabras “mi cabeza” (o cualquier otra parte del cuerpo que el profesor haya dicho).
- 6) Tienen diez segundos para correr a la pizarra, escribir las palabras, y volver a sentarse en sus respectivos círculos. El maestro cuenta hasta diez en voz alta con la ayuda de los demás estudiantes.



7) Los grupos mandan a un compañero diferente a la pizarra cada ronda.

Otra variante:

→Para clases que todavía no saben escribir las palabras, los alumnos pueden correr a la pizarra a dibujar la parte del cuerpo que el maestro diga.

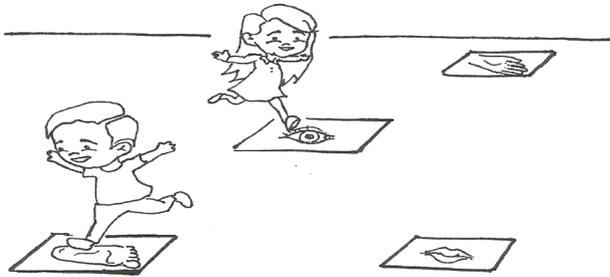
9. “Río Sixaola” (Vernon, 139)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas grandes de diferentes partes del cuerpo (solo imágenes)

1) El maestro hace un espacio en el aula que va a ser el “Río Sixaola” y explica a los alumnos que ellos van a cruzar el río pero que tienen que hacerlo con mucho cuidado porque les puede salir “el dinamu” (el maestro).

2) El maestro pone varias tarjetas grandes de diferentes partes del cuerpo en el “río” y dice a los alumnos que las partes del cuerpo son piedras; tienen que saltar de piedra en piedra para cruzar el río.



3) Para saltar bien, tienen que decir la parte del cuerpo representada en la tarjeta (v.g. “cabeza”, “pie”, “brazo”, etc.). Solo tienen tres segundos para decir la palabra y saltar a otra piedra. Si no saben la palabra, “caen” al río y el dinamu (el maestro) se los “come”.

4) Los “comidos” salen del juego. El juego sigue (es decir, los estudiantes siguen “cruzando el río”) hasta que solo queda un alumno.

Otras variantes:

→Para ir haciendo el juego más difícil, el maestro podría quitar las tarjetas del río cuando ya hayan sido usadas una vez como “piedras”.

→Para trabajar todo el vocabulario, una regla del juego podría ser que hay que saltar en cada una de las piedras para cruzar el río.

→El maestro puede hacer un río angosto con una sola “piedra” (tarjeta grande) en el agua. Poco a poco, el maestro va haciendo el río más grande y coloca más y más “piedras” en el agua. Los estudiantes tienen que saltar encima de todas las “piedras” (y decir cada parte del cuerpo a que corresponden) para cruzar el río. Al final, el río debe ser muy amplio y tener muchas “piedras”. Si un estudiante no dice la parte del cuerpo que corresponde a una “piedra” o dice otra palabra que no es correcta, “se cae” al río y el dinamó (el maestro) se lo come. Los estudiantes comidos salen del juego. Cuando todas las tarjetas grandes ya están en el río, el maestro puede ir quitándolas para que el río sea más y más difícil de cruzar. El juego continúa hasta que solo quede un estudiante.

10. “Cruzar el lago” (Vernon, 128)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas grandes de diferentes partes del cuerpo (solo imágenes)

- 1) El maestro delimita un espacio en el suelo y dice que este espacio es un “lago” que los estudiantes van a cruzar.
- 2) Cada alumno tiene dos tarjetas grandes con diferentes partes de “su cuerpo”. Los alumnos tienen que usar estas dos tarjetas grandes para cruzar el “lago” (cuya orilla el maestro indica en el suelo).
- 3) Para cruzar el lago con las tarjetas grandes, cada alumno pone una tarjeta en el suelo delante suyo, dice la palabra correcta para la imagen que contiene (por ejemplo: “mi cabeza”), da un paso y se para encima de la tarjeta.
- 4) Luego coloca la siguiente tarjeta grande delante suyo, dice la palabra correspondiente, y da un paso más.



5) Recoge la primera tarjeta grande (que ahora está detrás suyo). Así cada alumno va cruzando el lago diciendo las dos partes de “su cuerpo” representadas en las tarjetas.

6) Si un estudiante se para en “el agua” (o sea, no encima de la “piedra” de su tarjeta grande), tiene que dar un paso atrás ; o sea, colocar una tarjeta detrás suyo, decir la palabra que le corresponde, y pararse encima de ella.

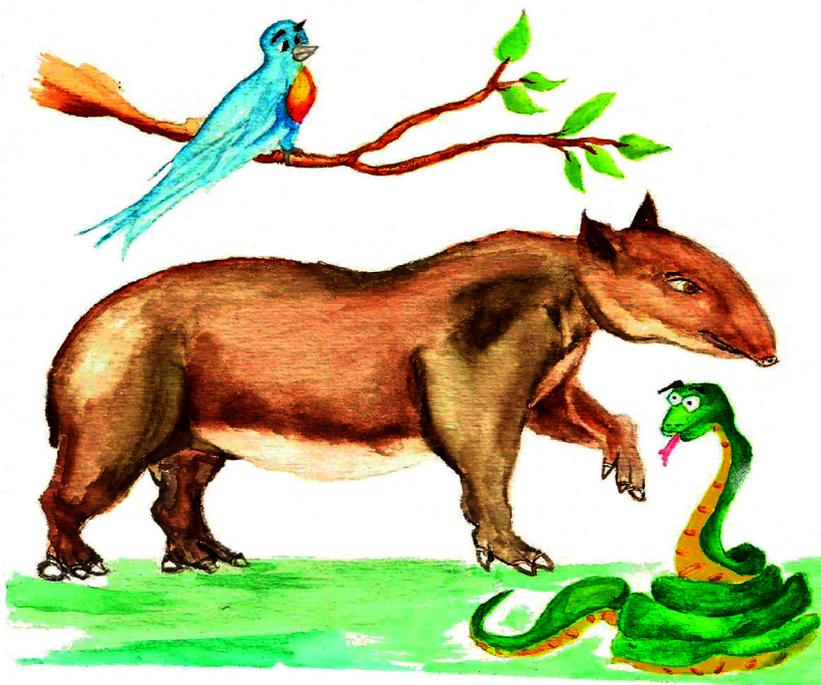
7) El primer estudiante en cruzar el lago es el ganador.



Otra variante:

→Para trabajar más vocabulario, el maestro podría darle a cada alumno tres o cuatro tarjetas para cruzar el río.

Juegos para enseñar los nombres de Animales



JUEGOS PARA ENSEÑAR LOS NOMBRES DE ANIMALES

1. “¡Escuchen todos!” (Vernon, 28)

Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: tarjetas de diferentes animales
(solo imágenes)

1) El maestro coloca varias tarjetas de diferentes animales en el suelo en forma de un gran círculo.



2) Un estudiante se pone en medio del círculo y unos dos o tres estudiantes se paran encima de diferentes tarjetas del círculo (si la clase es más grande, el maestro puede hacer dos o tres círculos en el suelo).

3) Si hay dos alumnos en el borde del círculo, el maestro dice el nombre de dos animales. Si hay tres alumnos en el borde, el maestro dice tres animales, etc.

4) Todos los alumnos, incluyendo al que está en el centro del círculo, tratan de encontrar uno de los animales nombrados y brincar encima de la tarjeta.

5) El alumno que no encuentre un animal va al centro del círculo (siempre va a haber un estudiante que no encuentra un animal, porque el maestro siempre dice un número menos que el número total de alumnos en el juego).

Otras variantes:

→Para clases más avanzadas, el alumno que está en el centro del círculo puede decir los nombres de los animales de cada ronda (en vez del maestro).

→El maestro coloca las tarjetas en el suelo de distintas maneras. Por ejemplo, en lugar de hacer un círculo, puede hacer una fila de tarjetas. El estudiante que tiene que decir los animales (el que en la versión original del juego está en el centro del círculo) se pone en un extremo de la fila.

2. “Bingo” (Vernon, 35)

Destreza: escuchar

Materiales: tableros de bingo con dibujos de diferentes animales (uno para cada alumno), granos de maíz para colocar encima de los dibujos

- 1) El maestro reparte los tableros de “bingo” y dice el nombre de un animal.
- 2) Si un alumno identifica ese animal en su tablero, le coloca un grano de maíz encima.
- 3) El maestro sigue diciendo el nombre de diferentes animales hasta que un estudiante logre tener una fila horizontal, vertical o diagonal de cinco espacios en su tablero. Ese estudiante es el ganador.



3. “¿En cuántos puede pensar?” (Vernon, 40)

Destreza: escribir

Materiales: hojas de papel o pizarritas acrílicas, tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) En parejas o individualmente, los alumnos escriben el nombre de todos los animales que puedan en diez segundos.
- 2) El maestro cuenta lentamente en voz alta mientras los estudiantes realizan esta tarea.
- 3) Después, le pregunta a cada pareja o estudiante cuántos animales puso.
- 4) El maestro dice que va a haber una segunda ronda. Les muestra a los estudiantes una por una las tarjetas de diferentes animales para darles más ideas y vuelve a contar hasta diez mientras agregan más animales a sus listas.



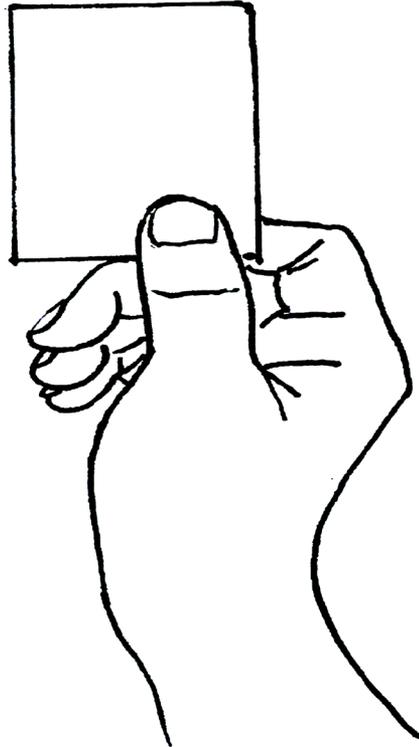
5) El maestro repite esta actividad hasta que la mayoría de los estudiantes hayan escrito el número “meta” de animales (quizá unos 5 animales para estudiantes principiantes; 15 o 20 para alumnos más avanzados).

4. “Tibio, tibio” (Vernon, 42)

Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: una venda para los ojos, tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) Se le vendan los ojos a un estudiante.
- 2) El maestro les muestra a los demás estudiantes la tarjeta de un animal y les pide que digan en voz alta cuál animal es.



3) “Esconde” la tarjeta en un lugar del aula (u otro lugar donde la clase esté reunida).

4) La clase tiene que “guiar” al compañero con los ojos vendados a la tarjeta diciendo el nombre del animal representado en ella. Si lo susurran, eso significa que el compañero se aleja de la tarjeta; si lo dicen duro, es porque se acerca a la tarjeta. El estudiante “ciego” debe caminar lentamente para no tropezar con nada; los demás pueden guiarlo desde sus pupitres o lo pueden hacer andando a la par de él.

5) Cuando el estudiante “ciego” encuentre la tarjeta, se le vendan los ojos a otro estudiante y el maestro vuelve a esconder otra tarjeta en un lugar distinto.



Otra variante:

→Para practicar más vocabulario los estudiantes pueden decir el nombre del animal de la tarjeta solo cuando el compañero “ciego” se acerca a ella; cuando se aleja, dicen el nombre de otro animal. Por ejemplo, si la tarjeta es

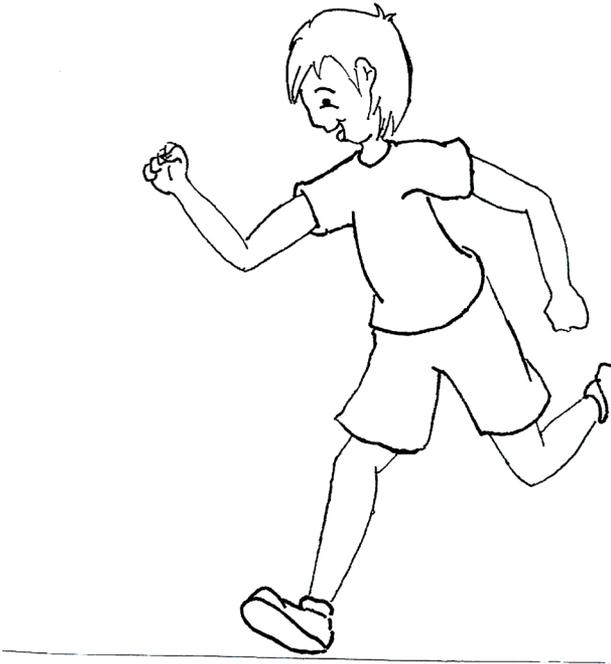
de un tigre, la clase dice “tigre” cuando el alumno “ciego” se acerca a la tarjeta; cuando se aleja de ella, dicen el nombre de otro animal que el maestro haya establecido antes del juego, como “ardilla”.

5. “Conejo, conejo, ¡tigre!” (Vernon, 58)

Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: ninguno

- 1) Los alumnos se sientan en un círculo.
- 2) Un estudiante, el “elegido”, camina alrededor del círculo tocándole la cabeza a cada compañero, diciéndole a cada uno: “conejo, conejo, conejo...”
- 3) Cuando le dice “¡tigre!” a un compañero, ese alumno se levanta y lo persigue alrededor del círculo.



4) Si este logra correr alrededor del círculo y sentarse en el antiguo lugar de su compañero, queda a salvo. Pero, si el “tigre” logra tocar a su compañero antes de que le dé vuelta al círculo, puede regresar a su lugar entre sus compañeros y el otro sigue caminando alrededor del círculo diciendo “conejo, conejo, conejo...”

** Hay muchas parejas de animales que sirven para este juego, como gato-perro, conejo-culebra, vaca-tigre, etc.

Otra variante:

→Para clases más avanzadas, el “elegido” podría nombrar muchos animales de la selva hasta decir el nombre de un pez, o una planta, o cualquier otra cosa distinta a los animales comunes, lo que sería señal para que el otro compañero se levante y lo persiga.

6. “Vaya a la tarjeta” (Vernon, 69)

Destreza: escuchar

Materiales: tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) El maestro coloca una fila de tarjetas de animales en el suelo.
- 2) Los estudiantes hacen dos filas en una raya a unos tres metros de las tarjetas.
- 3) El maestro dice el nombre de un animal; los primeros dos alumnos de las dos filas tienen que correr hacia la tarjeta correspondiente, tocarla con la mano, y regresar a la fila. El primer estudiante en regresar es el ganador.



4) Luego, el maestro dice el nombre de otro animal y los siguientes dos estudiantes corren hacia él.

→Para evitar que los mismos dos estudiantes siempre se enfrenten en las dos filas, al final de una “ronda” (cuando todos los estudiantes ya hayan corrido una vez), pueden sacar unos números de una canasta (por ejemplo, de 1 a 10) y luego acomodarse según su número. Se colocan entonces los primeros cinco en una fila y los demás en la segunda.

7. “Adivinar el animal”

Destrezas: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) Los alumnos se sientan en círculos en grupos de 3 o 4.
- 2) El maestro coloca, boca abajo, una baraja de tarjetas de diferentes animales en medio de cada círculo.



- 3) Un alumno de cada grupo saca una tarjeta (sin mostrársela a sus compañeros) e imita el sonido o los movimientos que hace ese animal. El primer compañero en adivinar cuál animal es gana un punto.

8. “¿Cómo es el otro?” (Vernon, 77)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

1) En parejas, los alumnos se sientan alrededor de una baraja de tarjetas de animales, colocadas boca abajo.



2) Un estudiante le da vuelta a la primera tarjeta. Ahora los dos, en voz alta, adivinan si el animal va a ser más grande o más pequeño que el que sigue. Por ejemplo: “La danta es más grande que el animal que sigue”.

3) Se le da vuelta a la próxima tarjeta. Si adivinaron bien, ganan un punto.

4) El juego termina cuando se acaban las tarjetas o un estudiante gana un número de puntos preestablecido.



Otra variante:

→Este juego se puede hacer con muchas comparaciones; no siempre tienen que ser “más grande” o “más pequeño”. Otras ideas podrían ser: “más bonito/más feo”, “más ruidoso/más silencioso”, “más rápido/más lento”, etc.

La danta es más grande que el animal que viene.	Nāi dōr íyiwak dó e' ísātā.
La rata es más pequeña que el animal que viene.	Skuwē dōr íyiwak dó e' dīkīā.

9. “Nombrar y perseguir” (Vernon, 94)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

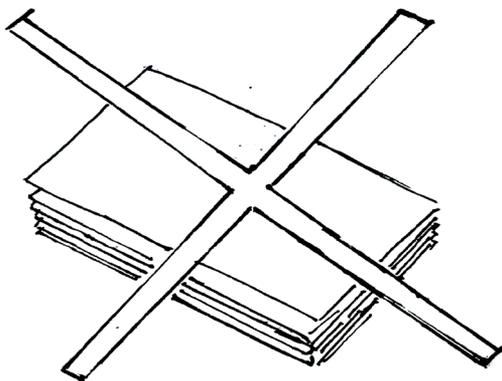
- 1) En parejas, los alumnos se sientan alrededor de una baraja de tarjetas de animales, colocadas boca abajo.
- 2) Un estudiante le da vuelta a la primera tarjeta y dice cuál animal es. El otro le da vuelta a la siguiente tarjeta y nombra ese animal.

3) Esto sigue hasta que uno le da vuelta a una tarjeta en blanco (la baraja debe tener varias antes de empezar el juego). El alumno que le da vuelta a la tarjeta en blanco tiene que correr a un lugar “seguro” (determinado antes del juego) antes de que su compañero lo alcance.



4) Si el alumno logra correr al lugar “seguro” sin que su compañero lo toque, el juego continúa. Si su compañero lo toca, entonces tiene que hacer algo ridículo (por ejemplo, fingir ser una gallina u otro animal).

5) El juego termina cuando ya no hay más tarjetas..

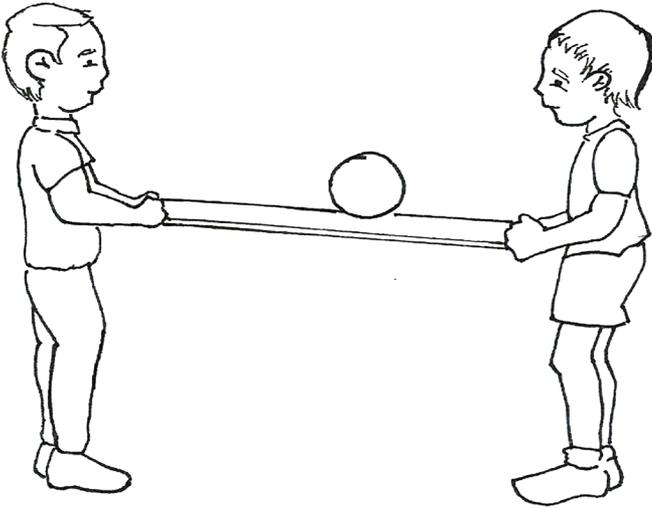


10. “Parar la bola sobre el animal” (Vernon, 111-112)

Destrezas: hablar, escuchar

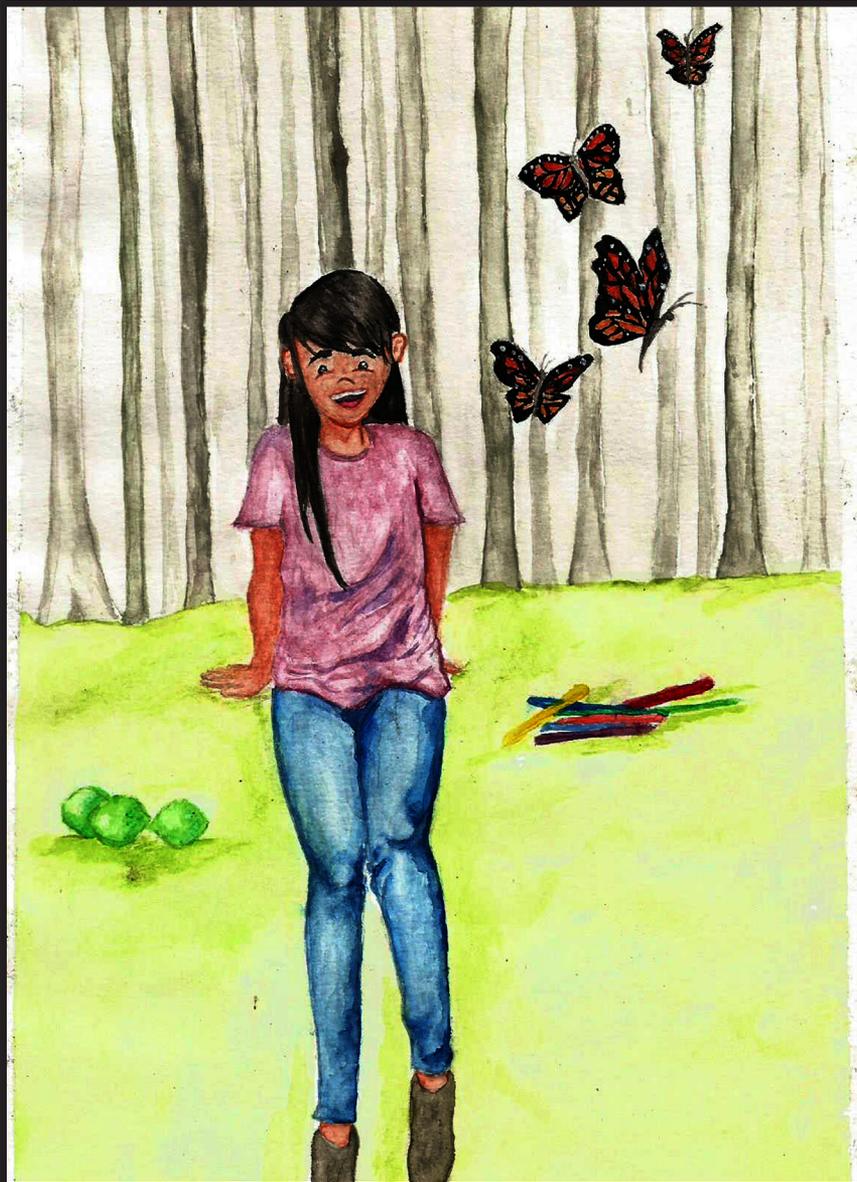
Materiales: un cartón o una sábana, tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) Se le pegan varias tarjetas de animales a un cartón (o a una sábana).
- 2) Un alumno agarra un lado del cartón; su compañero agarra el otro. Se coloca la bola encima.



- 3) Un alumno dice el nombre de uno de los animales en el cartón. Juntos, los niños mueven el cartón para que la bola ruede hacia la imagen correcta. La bola tiene que parar encima de la tarjeta indicada.
- 4) Cuando logran parar la bola encima del animal, el otro alumno dice el nombre de un animal diferente, y juntos vuelven a mover el cartón para hacer rodar la bola.

Juegos para enseñar los números



JUEGOS PARA ENSEÑAR LOS NÚMEROS

Observaciones generales:

- Si se recurre al concepto de “puntos” para facilitar los juegos com petitivos, hay que tener en cuenta que estos se cuentan en categoría plana.
- Los juegos sirven principalmente para enseñar las cuatro categorías principales del bribri: “humana”, “redonda”, “plana” y “alargada”. Se le sugiere al maestro que enseñe, de lunes a jueves, solo una categoría cada día. Un día por semana (el viernes) podría hacer actividades en varias categorías.
- Dependiendo del día de la semana, entonces, el maestro colocará muchas tarjetas grandes alrededor del aula con imágenes de diferentes cosas de una categoría dada. Si está enseñando varias categorías ese día, entonces colocará tarjetas de todas las cuatro categorías principales.
- Es importante que los alumnos nunca cuenten en los juegos de manera abstracta (v.g. “uno, dos, tres, cuatro...”), sino de manera concreta que asocie los números de cierta categoría con alguna cosa que se cuenta en esa categoría (v.g. para la categoría plana, “una gallina, dos gallinas, tres gallinas”, etc.). El maestro, por lo tanto, nunca va a decir “uno”, sino “una gallina” u otro nombre perteneciente a la categoría del día. En la mayoría de los juegos, entonces, es importante que todos escojan un objeto común de la categoría meta con el cual van a contar.

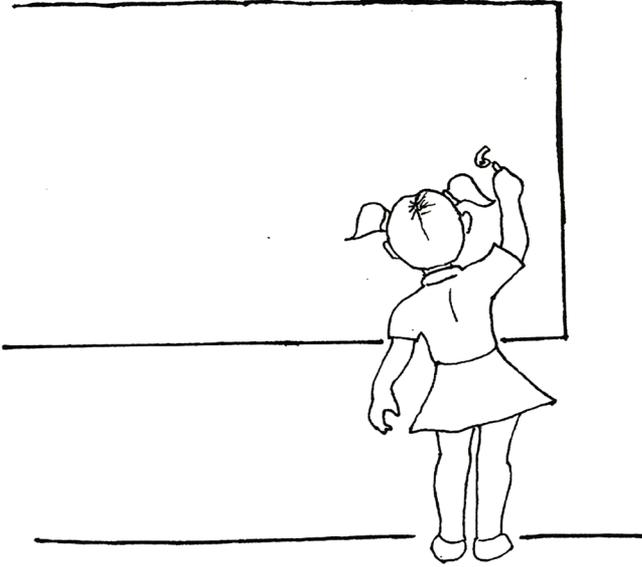
1. Sumar los dados” (Vernon, 48)

Destreza: hablar

Materiales: dados (tres para cada grupo)

- 1) El maestro dice que van a contar en cierta categoría numérica. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a contar.
- 2) En grupos de 3 o 4 los alumnos tiran los 3 dados y suman el total.
- 3) El que tira los dados tiene que decir el número en voz alta. Los demás alumnos del grupo dicen si su compañero lo dijo bien.

4) Cada vez que un alumno dice un número correctamente, corre a la pizarra y lo escribe (solo el símbolo; es decir, escribe “6”, no “seis”).



5) El primer grupo en decir diez números correctamente, y en apuntarlos en la pizarra, es el ganador.

Otra variante:

→Para hacer el juego más difícil, los alumnos podrían escribir el número en sus dos formas: “6” y “seis”.

2. “Dar palmadas y contar” (Vernon, 48-49)

Destreza: hablar

Materiales: ninguno

1) El maestro dice que van a contar en cierta categoría. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a contar.

2) El maestro da varias palmadas y les pregunta a sus alumnos (o a un alumno individualmente) cuántas palmadas dio.

3) Los alumnos (o el alumno) dicen el número en voz alta.



Otra variante:

→Para hacer el juego más difícil, el maestro da varias palmadas y luego dice alguna operación matemática (sumar o restar) que los alumnos tienen que aplicar al número. Por ejemplo, el maestro podría dar ocho palmadas, decir “restar”, y dar dos palmadas más. La respuesta correcta sería “seis”.

Frases útiles:

Yo quito... (resto)	Ye' iyétsã...
Yo pongo... (sumo)	Ye' ikí mékã...
¿Cuántos(as) son?	Kós idékã?
Cuántas gallinas son?	Kós krò tso'?

3. “Contar las tarjetas” (Vernon, 49)

Destreza: escuchar

Materiales: naipes de 10 tarjetas con imágenes de la categoría meta (uno para cada alumno)

- 1) El maestro dice que van a contar en cierta categoría. Los naipes que se utilizan son de esa categoría.
- 2) El maestro escoge a un alumno con quién demostrarle a la clase cómo se hace el juego. Tanto él como su alumno tienen un naipe con imágenes de algún objeto que se cuenta en la categoría meta del juego. Los naipes están barajados; es decir, no deben estar en orden numérico.
- 3) El maestro dice un número entre 1 y 10. Tanto él como el alumno tienen que sacar ese número de tarjetas de su baraja y colocarlas ordenadamente, en orden numérico, delante suyo.



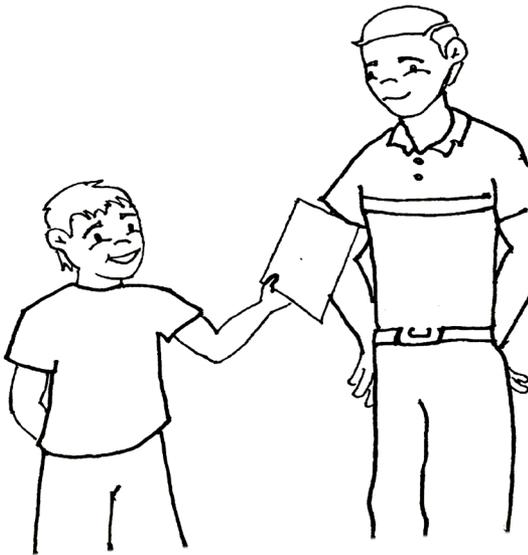
- 4) Cuando el maestro termine de ordenar sus tarjetas, se sienta sobre las manos. Dice que solo así se sabe que uno ya terminó de ordenar sus tarjetas.
- 5) Puede repetir la demostración un par de veces más para que la actividad quede clara.
- 6) Luego, en parejas, los alumnos se sientan uno frente al otro.
- 7) El maestro dice un número de 1 a 10. El primer alumno de cada pareja en sacar el número correcto de tarjetas y colocarlas ordenadamente gana un punto (el maestro dice cuántos puntos se necesitan para ganar).

4. “¿Cuántos hay?” (Vernon, 50)

Destreza: hablar

Materiales: varios objetos que contengan muchas unidades contables

- 1) El maestro coloca varias cosas (cada una compuesta de muchas unidades) alrededor del aula en “puestos de adivinación”.
- 2) Los alumnos visitan cada puesto y apuntan cuántas unidades creen que hay en cada cosa. Se pueden usar cosas como:
 - Un tarro de monedas o piedritas
 - Un paquete (transparente) de dulces, galletas, maní, etc.
 - Una pila de revistas, periódicos u otros papeles
 - Una página llena de palabras
- 3) Cuando un alumno ha apuntado el número que adivinó, va al maestro y le dice cuántas unidades hay en cada “puesto de adivinación”.



- 4) El maestro dice “más” o “menos”, y permite al alumno adivinar una vez más.
- 5) De nuevo dice “más” o “menos”, y el alumno visita los “puestos de adivinación” otra vez.
- 6) El profesor repite los pasos 3, 4 y 5 con todos los alumnos.
- 7) Al final, el maestro dice el número correcto de cada cosa y los estudiantes

comparan sus cifras.

*** Las categorías no importan en este juego, pues todos los números empleados son más altos que diez. Sin embargo, es importante que los números no excedan de 99, ya que en bribri no se suele contar más allá de este número.*

Frases útiles:

Menos	E' dikì ã
Más	E' tsà ã

5. “¿Cuántas piedritas hay?” (Vernon, 50-51)

Destreza: hablar

Materiales: piedritas (tres para cada alumno)

1) En grupos de 3 a 5, los alumnos se sientan en círculos.



2) Cada alumno tiene tres piedritas a sus espaldas.

3) Cada jugador agarra entre 0 y 3 piedritas y las esconde en su puño.

4) Todos los jugadores extienden sus puños hacia el centro del círculo.

5) Cada uno de los alumnos adivina cuántas piedritas hay en todas las manos. Cada estudiante debe decir un número diferente. Si un jugador dice “seis”, por ejemplo, nadie más puede decir “seis” en esa ronda.

6) Al final, se cuentan las piedritas y el alumno que adivinó de forma más cercana al verdadero número gana un punto (el maestro establece el número de puntos necesario para ganar el juego).

** *Las piedritas pertenecen a la categoría plana.*

6. “Pasar la bola” (Vernon, 51)

Destreza: hablar

Materiales: una bola

- 1) El maestro dice que van a contar en cierta categoría. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a contar.
- 2) Los alumnos se sientan en un círculo y tiran una bola entre ellos. Todos cuentan al mismo tiempo de 1 a 20 mientras tiran la bola.



- 3) Cuando ya hayan aprendido a contar bien como grupo, solo el alumno que tira la bola puede contar.
- 4) Si alguien se equivoca, todos tienen que empezar desde el principio.

Otras variantes:

→Este juego también sirve para contar de dos en dos (2, 4, 6, 8, 10, etc.), de

tres en tres (3, 6, 9, 12, 15, 18, etc.), de cinco en cinco (5, 10, 15, 20, 25, 30, etc.), de diez en diez (10, 20, 30, 40, 50, etc.), o contar todos los números que tienen un “4” (4, 14, 24, 34, 40, 41, 42, 43, etc.).

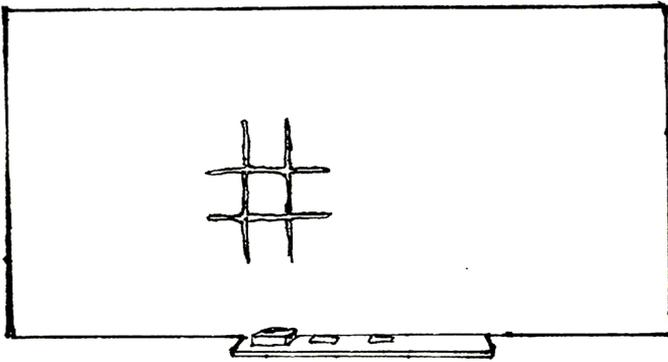
→Para hacer el juego más competitivo, los alumnos se pueden dividir en dos grupos. Los dos grupos tienen el reto de ser el primero en contar hasta cierto número que el maestro establezca. El grupo que llegue primero es el ganador.

7. “Gato”

Destreza: hablar

Materiales: ninguno

- 1) El maestro establece la categoría numérica del juego. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a decir los números.
- 2) El maestro dibuja un gran cuadro de “gato” en la pizarra. El cuadro puede ser de 3×3 , o sea, con un total de 9 espacios.



- 3) En cada espacio el maestro escribe un número diferente.
- 4) La clase se divide en dos grupos: el grupo “X” y el grupo “O”.
- 5) Los grupos alternan diciendo el número de su escogencia del cuadro de “gato” en la pizarra.
- 6) Cuando dicen la palabra correcta para un número, el maestro borra el número y pone una “X” o una “O”, dependiendo del grupo.
- 7) La meta del juego es lograr una columna, fila o diagonal de tres “X” o tres “O” (y, naturalmente, impedir que el otro grupo coloque tres símbolos suyos

de esta forma en la pizarra).

Otra variante:

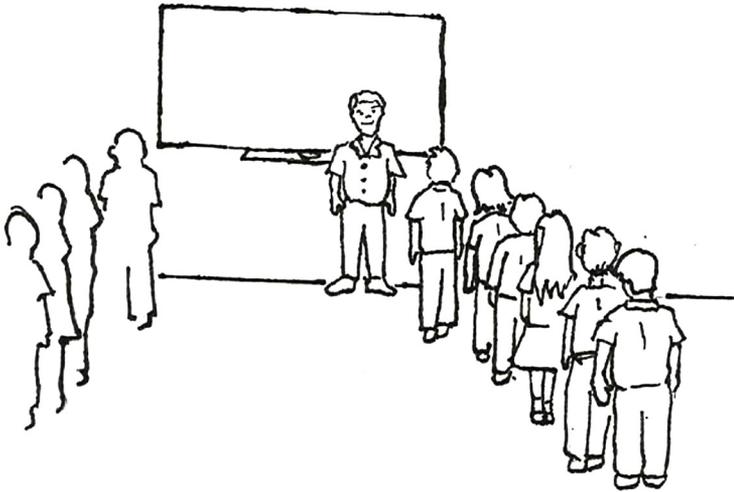
→Para hacer el juego más difícil, el maestro podría dibujar un juego de 4x4 cuadros (un total de 16 espacios) o de 5x5 (25 espacios).

8. “De espaldas a la pizarra”

Destreza: escuchar

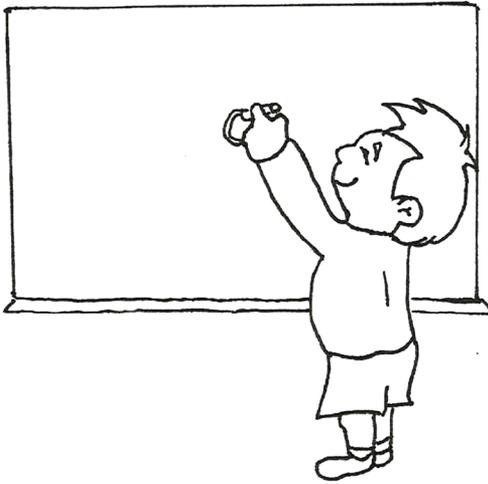
Materiales: ninguno

- 1) El maestro establece la categoría numérica del juego. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a decir los números.
- 2) El maestro escribe varios números en la pizarra.
- 3) La clase se divide en dos grupos y cada grupo hace una fila frente a la pizarra.



- 4) Los dos alumnos que están al frente de cada fila están de espaldas a la pizarra y tienen marcadores o tizas de colores diferentes.
- 5) Cuando el maestro dice un número que está en la pizarra, estos dos alumnos se dan media vuelta y lo buscan.
- 6) El primer alumno en encerrar el número correcto en un círculo gana un punto para su grupo (el maestro establece el número de puntos necesario

para ganar el juego).



7) Después, estos alumnos van al final de la fila y los siguientes dos estudiantes se ponen de espaldas a la pizarra para buscar el siguiente número.

*** Para evitar que los mismos dos estudiantes siempre se enfrenten en las dos filas, al final de una “ronda” (cuando todos ya hayan buscado un número en la pizarra), ellos pueden sacar unos números de una canasta (por ejemplo, de 1 a 10) y luego acomodarse según su número: los primeros cinco en una fila y los demás en la segunda.*

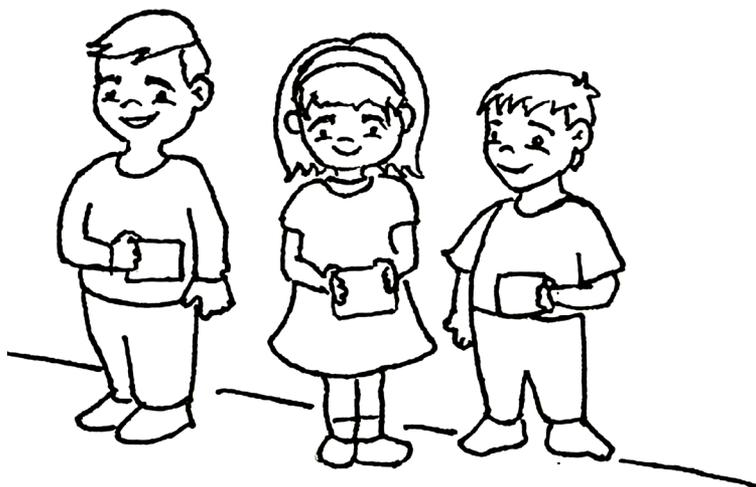
9. “Orden numérico”

Destreza: leer

Materiales: fichas (una para cada estudiante)

- 1) El maestro establece la categoría numérica del juego. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a decir los números.
- 2) El maestro aparta una ficha para cada estudiante y escribe un número diferente en cada una (pueden ser de sucesivos—es decir, 1, 2, 3, 4, etc. —, o pueden ser números escogidos al azar). Es importante que los números estén escritos en su forma ortográfica (se escribe “seis” en vez de “6”).
- 3) El maestro mete todos los números en una canasta o un sombrero y cada alumno escoge uno.

4) Después, tienen que ponerse en una fila de orden numérico, con el número más pequeño en el extremo izquierdo y el número más grande en el extremo derecho.



Otra variante:

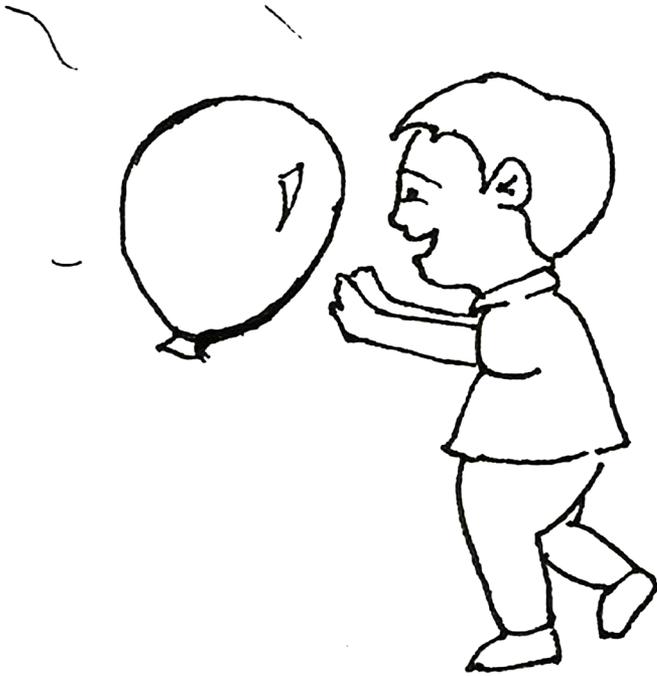
→Para hacer el juego más competitivo, la clase se puede dividir en dos grupos una vez que cada alumno ya tenga un número. El primer grupo en ponerse correctamente en una fila de orden numérico gana un punto. Para volver a jugar, el maestro vuelve a meter los números en la canasta o el sombrero y los alumnos vuelven a escoger un número cada uno.

10. “¡Que no toque el suelo!” (Vernon, 55)

Destreza: hablar

Materiales: un globo (una “bomba”)

- 1) El maestro establece la categoría numérica del juego. Escogen entre todos un objeto de esa categoría con el cual van a decir los números.
- 2) El maestro infla un globo y dice que los estudiantes van a mantenerlo en el aire; no puede tocar el suelo. Cada vez que alguien le pega al globo, todo el mundo dice un número, contando hacia un número preestablecido. (El maestro decide hasta cuál número la clase va a contar).



- 3) Los niños se turnan pegándole al globo para mantenerlo en el aire.
- 4) El juego termina cuando la clase cuenta hasta el número final.

Otras variantes:

→Si a la clase le resulta muy fácil contar de 1 a 10 (o el número que sea), puede tratar de contar al revés, o de dos en dos, de tres en tres, etc.

→Para hacer el juego más competitivo, se pueden formar dos o más grupos, cada uno con su globo. El primero en contar hasta el número final sin que su globo toque el suelo es el ganador.



Juegos para enseñar las acciones



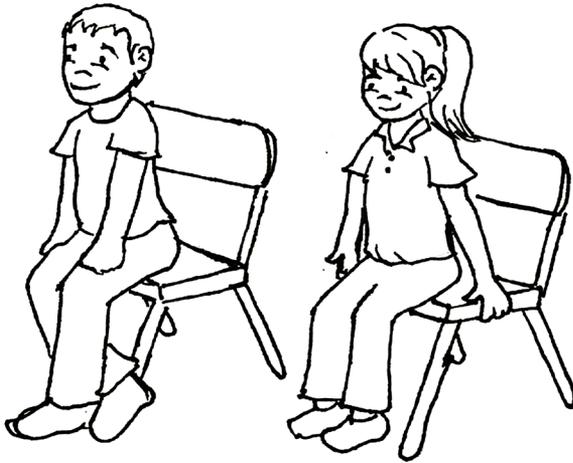
JUEGOS PARA ENSEÑAR LAS ACCIONES

1. “Carrera de acciones” (Vernon, 27)

Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: ninguno

- 1) El maestro coloca dos sillas al frente de la clase (puede ser dentro o fuera del aula).
- 2) Dos alumnos se sientan cada uno en cada silla.



3) El maestro dice una acción—por ejemplo, “brincar”—y los alumnos tienen que cruzar el aula (u otro espacio delimitado por el maestro) y regresar a sus sillas haciendo esa acción y diciendo: “Estoy brincando, estoy brincando, estoy brincando”. Solo pueden avanzar si dicen la acción que están haciendo.

4) El primer alumno en regresar a su silla es el ganador.

2. “Adivinar la acción” (Vernon, 70)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes acciones (solo imágenes)

- 1) La clase se divide en dos grupos.
- 2) Al frente de la clase, el maestro representa la acción de una de las tarjetas.



- 3) Los alumnos del primer grupo tienen diez segundos para adivinar cuál acción es; los alumnos del segundo grupo cuentan hasta diez en voz alta.
- 4) Si al cabo de diez segundos el primer grupo no ha adivinado la acción correcta, el segundo grupo tiene una oportunidad (¡solo una!) para adivinarla y ganarse un punto. (El maestro establece cuántos puntos son necesarios para ganar el juego).

Otras variantes:

→ Para una clase más avanzada, los alumnos podrían decir oraciones sencillas en vez de solo decir las acciones. Por ejemplo, cuando el maestro representa que está corriendo, los alumnos podrían decir: “Usted está corriendo”.

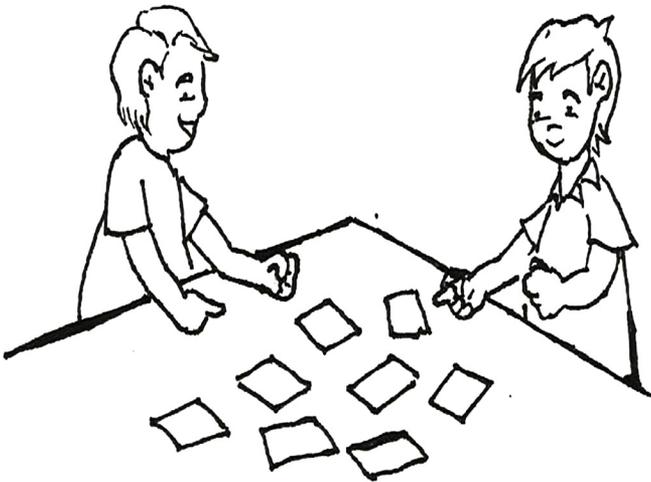
→ Los alumnos se sientan en círculos en grupos de 3 o 4. El maestro coloca, boca abajo, una baraja de tarjetas de diferentes acciones en medio de cada círculo. Un alumno de cada grupo saca una tarjeta (sin mostrársela a sus compañeros) y representa esa acción. El primer compañero en adivinar la acción gana un punto.

3. “¡Muéstreme!” (Vernon, 118)

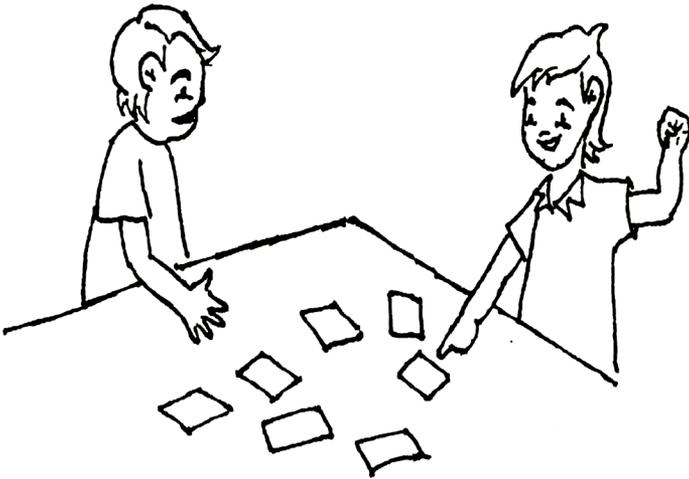
Destreza: hablar, escuchar

Materiales: tarjetas de diferentes acciones (solo imágenes)

- 1) Dos alumnos se sientan alrededor de una fila de unas cinco tarjetas de diferentes acciones. Las tarjetas deben estar boca arriba, para que ambos puedan ver los dibujos.
- 2) Un tercer estudiante (o el maestro) dice una de las acciones visibles – por ejemplo, “¡corral!”–. Los dos estudiantes deben tocar la tarjeta correspondiente. Después, el tercer estudiante dice otra acción –por ejemplo, “¡brinque!”– y los otros deben tocar la otra tarjeta que indica esta acción.



- 3) El tercer estudiante alterna diciendo las primeras dos acciones (“¡corra, brinque, corra, brinque!”) cada vez más rápido, mientras los otros dos siguen tocando las tarjetas correspondientes.
- 4) En algún momento, el tercer estudiante dice una acción diferente –por ejemplo, “¡vuele!”–. El primer estudiante que toca la tarjeta de esa acción gana un punto.



- 5) El juego termina cuando un alumno tiene 5 puntos (o el número que se quiera).

Otra variante:

→En vez de tocar las tarjetas, los dos alumnos pueden imitar, físicamente, las acciones que el tercer estudiante (o el maestro) dice.

4. “¡Yo lo dije primero!” (Vernon, 121)

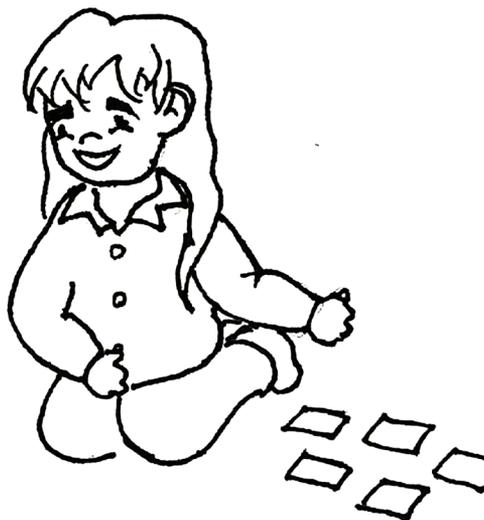
Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de diferentes acciones (solo imágenes)

1) Dos estudiantes se sientan frente a frente. Cada uno tiene, delante suyo, una baraja de tarjetas de acciones (las barajas deben ser iguales).



2) Simultáneamente, cada estudiante saca la primera tarjeta de su baraja y la coloca boca arriba a la par. Siguen haciendo esto hasta que los dos sacan la misma tarjeta –en ese momento, deben decir el nombre de esa acción–. El primer estudiante en decir la acción gana un punto y se queda con esas dos tarjetas.



3) El juego termina cuando un alumno tiene 5 puntos (o el número que se quiera).

Otra variante:

→Para hacer el juego más dinámico, los estudiantes podrían ponerse de pie e imitar la acción de las tarjetas iguales, y después sentarse y decir el nombre de la acción. El primer estudiante en sentarse y decir el nombre de la acción gana un punto.

JUEGOS PARA ENSEÑAR LOS COLORES



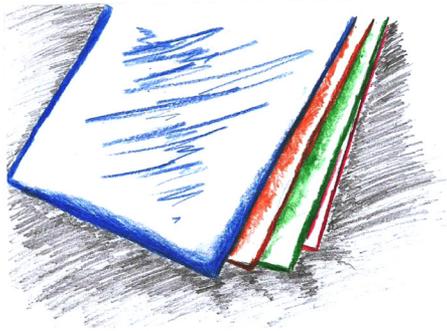
JUEGOS PARA ENSEÑAR LOS COLORES

1. “El dinamu de colores” (Vernon, 46)

Destreza: escuchar

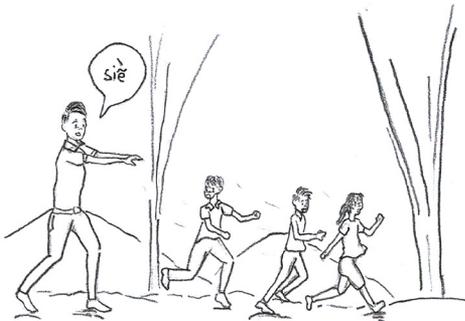
Materiales: tarjetas de distintos colores

1) Se le da a cada estudiante una tarjeta de color. Los estudiantes deben caminar (o correr) alrededor del aula de manera constante.



2) El maestro dice que él es el “dinamu” y que quiere comerse a los estudiantes. Cuando el dinamu dice un color, es el único color que NO quiere comerse: solo el estudiante con ese color está a salvo.

3) El dinamu dice un color y corre detrás de los estudiantes tratando de comérselos.



4) El estudiante que tiene el color debe quedarse en un lugar y levantar su color para que sus compañeros lo vean. Los demás tienen que correr a tocarlo antes de que el dinamu se los coma. El dinamu no se los puede comer si están tocando al estudiante con el color indicado.



5) Si el dinamu logra “atrapar” a un estudiante antes de que toque al compañero con el color indicado, ese estudiante se convierte en el próximo dinamu. (En ese momento el maestro tiene la opción de salirse del juego).

6) El dinamu dice un color diferente cada ronda.

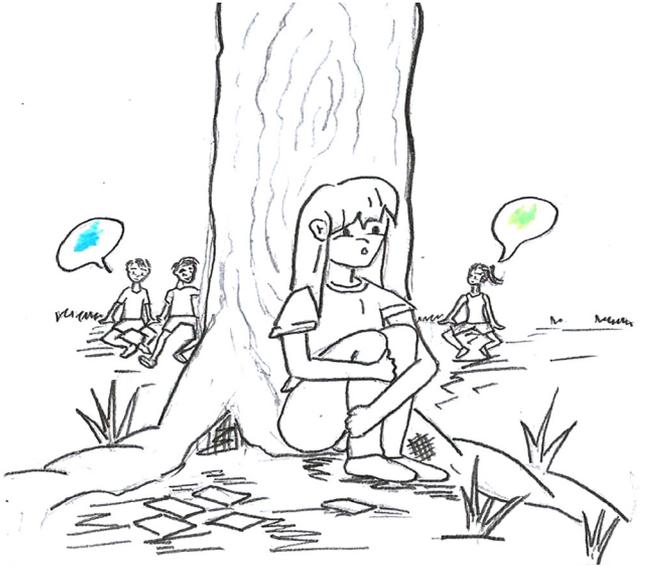
2. “Escondarse y adivinar” (Vernon, 76)

Destrezas: hablar, escuchar

Materiales: tarjetas de distintos colores

1) La clase se divide en grupos de 3 o 4 personas.

2) En cada grupo, un alumno “se esconde” detrás de algo (un árbol, una caja, una cortina, etc.) para que sus compañeros no lo puedan ver. (Ellos saben que él está ahí, pero no lo deben ver).



3) Hay varias tarjetas de colores en el suelo al lado del alumno escondido; él escoge una.

4) Los otros compañeros del grupo tratan de adivinar cuál color escogió, preguntándole “¿escogió el verde?”, “¿escogió el rojo?”, “¿escogió el azul?”, etc. El alumno escondido responde “no” o “sí”.

5) Cuando un compañero adivina el color que escogió el alumno escondido, los dos estudiantes cambian de lugar y el compañero que adivinó bien se esconde y escoge otro color.

6) Los demás estudiantes del grupo alternan preguntándole al nuevo alumno escondido cuál color escogió.

Frases útiles:

¿Cuál escogiste... azul?	Wé'ri kòlłowē be' rō... sié ?
No	Áù
Sí	Tó / éma

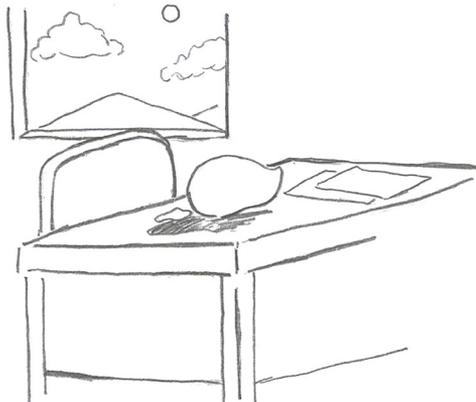
3. “¿Dónde están las piedras?” (Vernon, 77)

Destreza: hablar

Materiales: piedras pintadas de varios colores, distintas frutas y verduras reales (una para cada piedra), dibujos de seres humanos (opcional) o tarjetas de otro vocabulario (una diferente para cada piedra)

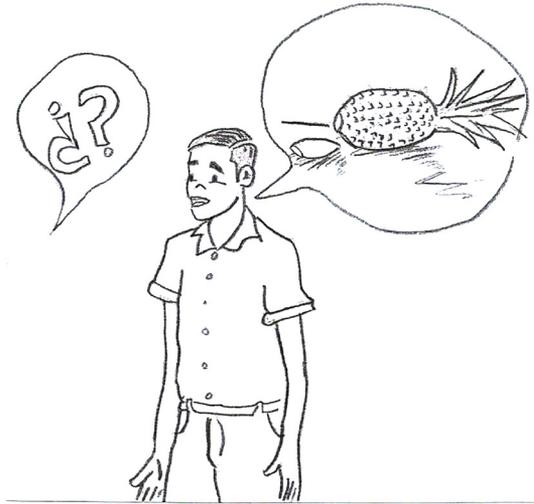
1) Antes del juego, el maestro debería enseñar las frases de posición “al lado de”, “debajo de” y “encima de”, usando piedras, frutas y verduras para demostrar cada concepto. Por ejemplo: “La piedra roja está al lado de la piña”, “La piedra roja está debajo de la piña”. La primera vez que se intenta este juego, sería bueno enseñar solo una frase que se vaya a usar durante todo el juego; por ejemplo, solo “al lado de”.

2) El maestro esconde varias piedras pintadas de colores, cada una con una fruta o verdura diferente, alrededor del aula u otro espacio. Si el maestro quiere trabajar la expresión “al lado de”, debería colocar cada piedra al lado de su respectiva fruta o verdura (y no encima o debajo de ella).



3) Individualmente o en parejas, los alumnos buscan las piedras y se las traen al profesor.

4) Después, la clase se reúne y el maestro le pregunta a cada estudiante (o pareja) dónde encontró las piedras de colores.



5) Los estudiantes deben responder: “La piedra azul estaba al lado del mango”, “La piedra amarilla estaba al lado del plátano”, etc.

Otras variantes:

→El maestro esconde las piedras con figuras de seres humanos en vez de frutas o verduras. Esto permitiría la enseñanza de expresiones como “frente a” y “detrás de”, que no tienen sentido para frutas y verduras.

→El maestro esconde las piedras junto con tarjetas de otro vocabulario (partes del cuerpo, animales, etc.). Al decir dónde encontraron las piedras, los alumnos solo dicen: “La piedra roja estaba con el tigre”, “La piedra azul estaba con la rana”, etc.

Frases útiles:

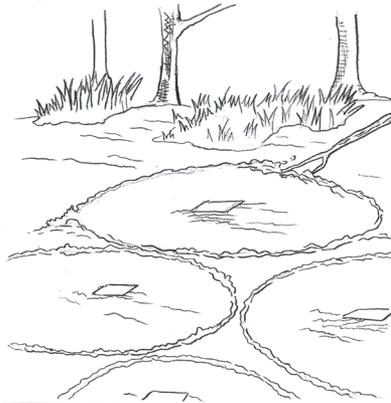
La piedra verde estaba a la par del plátano .	Ák spópō tér kalòwō ómik.
La piedra verde estaba de -bajo del plátano .	Ák spópō tér kalòwō dikì ã.
La piedra verde estaba en cima del plátano .	Ák spópō mér kalòwō kí.
La piedra verde estaba frente al perro .	Ák spópō tér chìchi wòshō.
La piedra verde estaba detrás del perro .	Ák spópō tér chìchi tsákkē.
La piedra verde estaba con el perro .	Ák spópō tér chìchi tã.

4. “Círculos” (Vernon, 78)

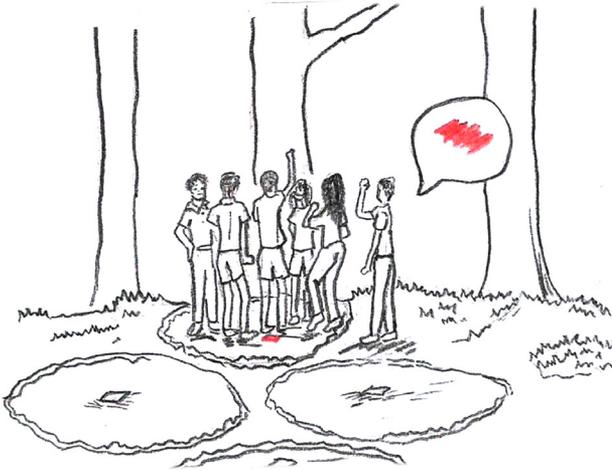
Destrezas: escuchar, hablar

Materiales: tarjetas de distintos colores.

1) El maestro hace varios círculos grandes en el suelo y coloca una tarjeta en cada uno. Es recomendable que los círculos estén agrupados los unos con los otros, con uno en el centro y los otros rodeándolo.



- 2) Después, dice un color; por ejemplo, “azul”.
- 3) Todos los alumnos tratan de meterse en el círculo “azul”.
- 4) El último estudiante en meterse queda “fuera” del círculo. Este estudiante tiene diez segundos para saltar dentro de los demás círculos y decir el color dentro de cada uno. Los otros alumnos cuentan hasta diez junto con el profesor mientras el alumno salta de círculo en círculo.



- 5) Si el alumno no logra decir todos los colores en diez segundos, recibe un punto en su contra y sigue jugando.
- 6) Los estudiantes salen del círculo “azul” y el maestro vuelve a decir un color.
- 7) El estudiante con menos puntos al final es el ganador.

→Si es demasiado difícil contar hasta diez, los estudiantes pueden decir “¡Rápido!”, “¡muévase rápido!” o simplemente “¡muévase!”.

Frases útiles:

¡Rápido!	Bét!
¡Muévase rápido!	Méũ bét!
¡Muévase!	Méũ ë!

5. “Papa caliente” (Vernon, 79)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de distintos colores, una “papa caliente” (cualquier objeto), un tambor u otro instrumento sencillo

- 1) Los alumnos se sientan en el suelo en un círculo.
- 2) Se coloca una baraja de tarjetas de colores, boca abajo, en el centro del círculo.
- 3) El maestro se sienta de espaldas a la clase y empieza a tocar un tambor u otro instrumento sencillo.



- 4) Los estudiantes pasan la “papa caliente” de alumno a alumno lo más rápido posible hasta que el maestro deje de tocar.
- 5) El estudiante que tiene la “papa” en la mano cuando el maestro deja de tocar tiene que sacar una tarjeta de la baraja y decir cuál colores.



- 6) Si lo dice correctamente, se queda en el juego; si no lo dice correctamente, tiene que salir del círculo.
- 7) El maestro vuelve a tocar su instrumento y el juego continúa.
- 8) El juego se acaba cuando solo queda un estudiante —el ganador— en el círculo.

Otra variante:

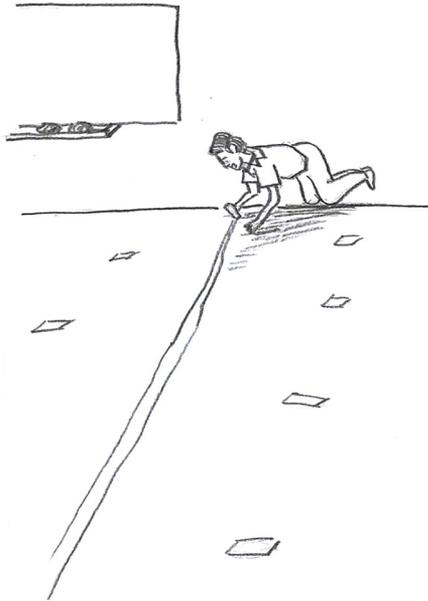
→Para reforzar la pronunciación de ciertas palabras, la “papa caliente” podría ser una de las mismas tarjetas de colores (o de cualquier otro vocabulario). Cada estudiante tiene que decir el color de esa tarjeta antes de pasársela al siguiente compañero. El maestro puede cambiar la “papa caliente” cada ronda para que los alumnos practiquen la pronunciación de una palabra diferente cada vez.

6. “Brincar a un lado” (Vernon, 81)

Destreza: escuchar

Materiales: tarjetas de distintos colores

- 1) El maestro traza una línea en el suelo y coloca varias fichas de colores a cada lado.



- 2) Los alumnos hacen una fila encima de la línea, viendo hacia adelante.
- 3) Cuando el maestro dice un color que está a la derecha, los alumnos tienen que brincar a la derecha; cuando dice un color que está a la izquierda, brincan a la izquierda.
- 4) El último estudiante en brincar recibe una marca en su contra (que el maestro apunta en la pizarra). Los alumnos que brincan al lado equivocado también reciben una marca en su contra.



- 5) El estudiante con menos marcas al final es el ganador.

Otra variante:

→Para estudiantes más avanzados, se podrían mezclar tarjetas de dos o más categorías (por ejemplo, las tarjetas de colores mezcladas con las tarjetas de animales).

7. “Escuchen bien al dinamu” (Vernon, 84)

Destreza: escuchar

Materiales: una rama u otro objeto de aproximadamente un metro de largo

1) El maestro sostiene una rama (u otro objeto) que todos los alumnos tienen que tocar con una mano.



1) El maestro sostiene una rama (u otro objeto) que todos los alumnos tienen que tocar con una mano.

2) El maestro dice que él es el dinamu, que va a decir una palabra especial —por ejemplo, “amarillo”— y que, cuando él dice esa palabra, los alumnos tienen que correr hasta un punto “seguro”, porque él los va a perseguir.

3) Se define cuál punto en el aula (u otro espacio) va a ser el punto “seguro”.

4) El maestro dice muchos colores usando diferentes tonos de voz (v.g. monótono, entusiasmado, susurrado, gritado). Los estudiantes no deben soltar la rama.

5) En algún momento el maestro dice “amarillo”, la palabra especial, y persigue a los estudiantes. El alumno que el maestro logre “atrapar” se convierte en el dinamu.



- 6) El maestro en este momento puede salirse del juego o incorporarse como un estudiante más.
- 7) El nuevo dinamu y los demás compañeros asumen la posición inicial.

8. “Animales de colores” (Vernon, 89)

Destreza: hablar

Materiales: tarjetas de distintos colores, tarjetas de diferentes animales (solo imágenes)

- 1) Los estudiantes se sientan en un círculo.
- 2) En el centro del círculo se coloca una baraja de tarjetas de colores y una baraja de tarjetas de animales. Las tarjetas están boca abajo.
- 3) El primer estudiante les da vuelta a dos tarjetas —por ejemplo, el dibujo de un jaguar y el color azul— y dice: “En el bosque yo vi un jaguar azul”.



- 4) El siguiente estudiante hace lo mismo: les da vuelta a dos tarjetas más; por ejemplo, el dibujo de una serpiente y el color verde. Vuelve a decir el animal del primer compañero y agrega el suyo. (v.g. “En el bosque yo vi un tigre azul y una serpiente verde”)
- 5) Cada estudiante les da vuelta a dos tarjetas y agrega un animal más a la lista, diciendo todos los animales cada vez. Cuando un alumno se equivoca, sale del juego.
- 6) El juego continúa hasta que solo queda un estudiante o se acaban las tarjetas.

Frases útiles:

En el bosque vi un tigre azul...	Kóbitã ã ye' namù sùwé étòm siẽ...
...y una danta amarilla.	...ena ná' étòm tsikiriri.

Otra variante:

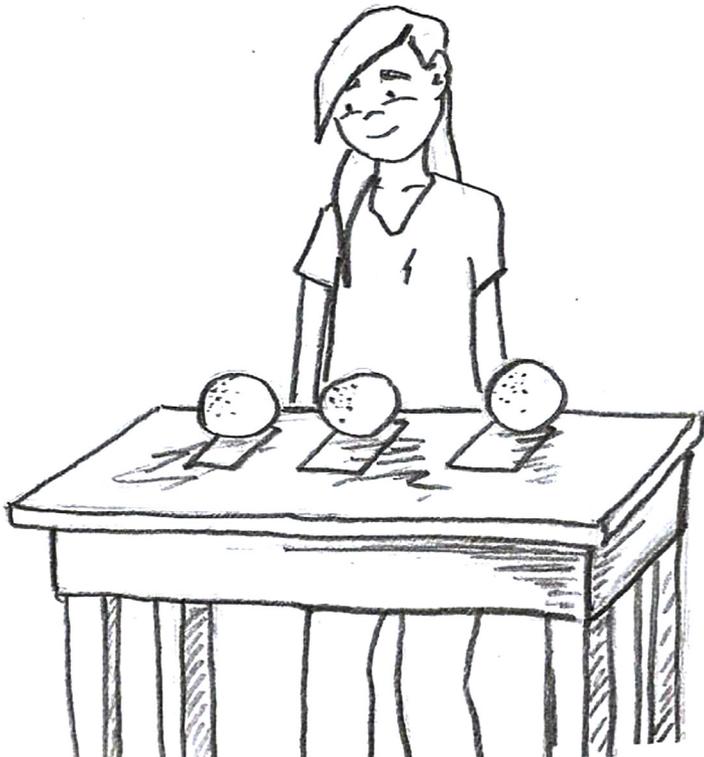
→También se puede jugar combinando las partes del cuerpo con los colores (por ejemplo, “Yo vi un brazo azul y una cabeza verde”), o los números con los animales (“Yo vi cinco jaguares y tres dantas”).

9. “Naranjas” (Vernon, 96)

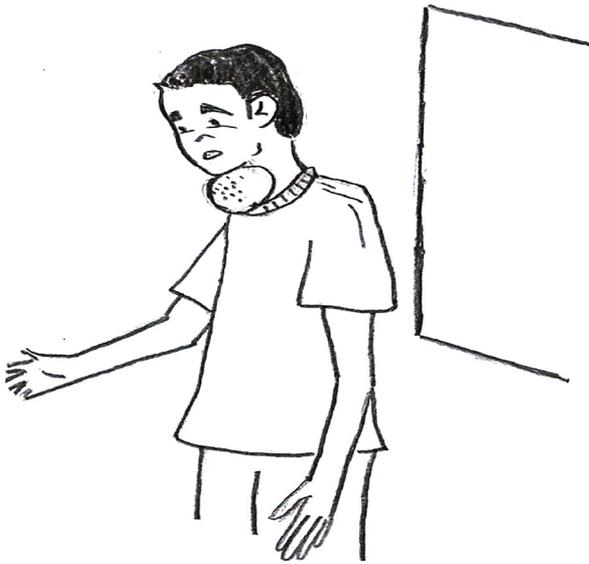
Destreza: leer

Materiales: tarjetas de distintos colores, tarjetas de palabras de distintos colores, naranjas (u otra fruta parecida)

- 1) Para cada estudiante, el maestro coloca tres tarjetas de distintos colores en un pupitre u otro lugar elevado (puede haber varias tarjetas del mismo color para que cada alumno tenga tres tarjetas).
- 2) Encima de cada tarjeta el maestro coloca una naranja u otra fruta parecida.



- 4) Los alumnos agarran las naranjas encima de sus tres tarjetas, una a la vez, entre la barbilla y el cuello, las llevan a sus palabras correspondientes al otro lado del aula y las colocan cuidadosamente encima de ellas sin usar las manos. Por ejemplo: la naranja que estaba encima de la tarjeta de color azul debe terminar encima de la tarjeta que diga “azul”.



5) Si a un estudiante se le cae su naranja o la toca con las manos, debe devolverla a su punto inicial encima de la tarjeta de color y comenzar de nuevo.

6) El primer estudiante en colocar sus naranjas encima de las tres palabras correspondientes es el ganador.



10. "Reacción rápida" (Vernon, 109)

Destreza: leer

Materiales: tarjetas de distintos colores, tarjetas de palabras de distintos colores

1) Los alumnos se sientan en círculos en pequeños grupos de 4 o 5.



2) Dentro de cada círculo de estudiantes, se pone un círculo de tarjetas de colores boca arriba; en el centro de este círculo se coloca una baraja de tarjetas boca abajo que tienen las palabras de los distintos colores.

3) Uno por uno, los alumnos van dándoles vuelta a las tarjetas de la baraja. Al leer (silenciosamente) la palabra en la tarjeta, deben tocar el color correspondiente lo más rápido posible.

4) El último estudiante en tocar la tarjeta correcta recibe un punto en su contra.

5) El estudiante con menos puntos al final es el ganador.

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
VICERRECTORÍA DE ACCIÓN SOCIAL
SECCIÓN DE TRABAJO COMUNAL UNIVERSITARIO
ESCUELA DE FILOLOGÍA, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
TC-625 "LENGUAS Y TRADICIONES ORALES DE COSTA RICA"

JUEGOS PARA ENSEÑAR LA LENGUA BRIBRI

Adaptación de los juegos:

Ross Loney

Asesoría lingüística y cultural:

Alí García Segura

Redacción de los textos en bribri:

Alí García Sevgura

Revisión de los textos:

Carla Jara Murillo

Ilustraciones:

Katherine Rodríguez Mora

Diagramación final:

Melissa Chaves Orozco

Coordinación del proyecto:

Carlos Sánchez Avendaño

Contacto:

dipalicori.cfl@ucr.ac.cr

Material de distribución gratuita

La creación de este material fue posible gracias al
financiamiento de la Vicerrectoría de Acción Social
de la Universidad de Costa Rica

