

nombre de la actividad	¿Cómo es quién? Licencia SafeCreative n.º: 1410142339859
autor/es	Inmaculada BARBASÁN ORTUÑO.
nivel y destinatarios	B.
duración	30 minutos aproximadamente.
objetivos	Ampliar, practicar y asimilar el vocabulario relacionado con la descripción del carácter y la personalidad.
destrezas	Expresión oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Profundización de adjetivos descriptivos del carácter y la personalidad.
dinámica	En gran grupo.
material y recursos	Fotografías, papel y algún material para pegarlo.
secuenciación	<p>Este juego se emplea para practicar el vocabulario relacionado con la descripción de las personas una vez se ha visto en clase. El objetivo es emplear adjetivos que van más allá de los básicos "simpático, amable, sociable, optimista" que se estudian en A2. Para ello, el profesor previamente habrá trabajado con un campo léxico más rico con adjetivos como por ejemplo: pacífico/a, belicoso/a, cruel, humilde, orgulloso/a, soberbio/a, ambicioso/a, susceptible, desprendido/a, materialista, despistado/a, detallista, piadoso/a, maniático/a, sensible, avaricioso/a, inseguro/a, valiente, cobarde, temerario/a, tenaz, ingenioso/a, reflexivo/a, impulsivo/a...</p> <p>En primer lugar, el profesor pega en la pizarra o en las paredes del aula fotografías de personajes famosos conocidos por todos. Para esta selección, se ha de tener en cuenta tanto la nacionalidad como la edad de los estudiantes: si son franceses, Napoleón funcionará bien; si son adolescentes, Spiderman o Shrek darán más juego que Gandhi. Al no centrarse en la descripción física, el tipo de personaje al que se puede atribuir un determinado carácter suele ser el histórico o bien el personaje de ficción. Si en clase hay diez alumnos, las fotografías deben ser mínimo catorce o quince: evitamos así que el juego resulte demasiado fácil para los últimos que intervienen.</p>

secuenciación

En segundo lugar, conforme van interviniendo (no antes), el profesor asigna a cada alumno una tarjeta diferente donde está escrito uno de estos personajes famosos y se la pega en la frente, la espalda o en algún sitio donde el estudiante no pueda leer el nombre. A continuación, por turnos, el alumno con la tarjeta debe formular preguntas sobre el carácter de su personaje (¿soy ambicioso?) y el resto de la clase les contesta SÍ o NO (o no lo sabemos) hasta que consiguen adivinar de qué personaje se trata.

Para que no pregunten por un adjetivo y acto seguido digan un nombre al azar para probar suerte, el docente les advierte de que solo tienen tres oportunidades para decir tres nombres diferentes y, si se equivocan, pierden su turno.