

UNEX Cultivando la Expresión Oral



Título: Juego de palabras de 30

segundos

www.unextyou.com



Título: Juego de palabras de 30 segundos

Palabras clave: *para ser utilizado después en la función de búsqueda en el sitio web* **#habla, #expresión oral #pausas vocalizadas #manerismo**

Duración: 5-20 minutos, dependiendo del grupo - el profesor puede decidir la duración de la actividad

Descripción:

La idea del juego es llamar la atención de los alumnos sobre la forma en que pronuncian sus discursos, especialmente sobre la facilidad con la que el lenguaje corporal excesivo, ciertos manierismos y las pausas vocalizadas desvirtúan su discurso, para que los alumnos aprendan a ser conscientes y a utilizar su lenguaje corporal de forma consciente.

Objetivos:

1. Practicar la expresión oral: hablar durante 30 segundos y mejorar la expresión oral.
2. Tomar conciencia de los factores que afectan a la comunicación.
3. Ser conscientes de su lenguaje corporal.
4. Adquirir más confianza al hablar delante de los demás.

Actividad(es) (Etapas):

Descripción detallada de los ejercicios y actividades utilizados como parte de la metodología.

- **Calentamiento**

El profesor pide a los alumnos que hagan una lluvia de ideas sobre los temas que les gustaría tratar.

Se anotan todas las ideas en un rotafolio/pizarra.

Los alumnos eligen entre 3 y 6 temas de los que han enumerado durante la fase de lluvia de ideas.

Se atribuyen números del 1 al 6 a los temas elegidos.

- **Actividades principales**

Los alumnos trabajan en pequeños grupos (de 3 o 5).

Un alumno tira un dado y tiene que pronunciar un discurso sobre el tema con el número indicado por el dado. El alumno tiene que hablar improvisadamente sobre el tema durante 30 segundos sin utilizar pausas de vocalización (um, uh, como, ya sabes, etc.) ni lenguaje corporal que distraiga (p. ej., moverse, apoyarse en la mesa, en el podio, etc.). Los otros compañeros de grupo escuchan el discurso que se está pronunciando y señalan cualquier error, por ejemplo, levantarse o sentarse. A continuación, otro alumno tira un dado y la rutina se repite para cada miembro del grupo.

- **Feedback de los estudiantes**

Los alumnos comentan su desempeño y las cosas que han comprendido y las que deben mejorar para rendir más.

Consejos para los facilitadores

Explica las reglas y el propósito del juego, haciendo hincapié en el hecho de que la actividad pretende ser una experiencia de aprendizaje divertida e informal. Centra la discusión de los comentarios en las cosas que distraen a los oyentes de la actuación, no fomentes ninguna competición durante la tarea.

Lista de recursos, materiales, etc.

Pizarra o rotafolio, marcadores o bolígrafos

Un dado para cada grupo de alumnos o una aplicación de dados que los alumnos utilizarán en sus smartphones

Evaluación/Feedback

¿Los alumnos han encontrado útil la tarea?

¿Se han concentrado en su exposición?

¿Se ha notado alguna mejora en su exposición a lo largo del tiempo?

¿Qué ha hecho que la mejora sea posible o imposible?