



Hay un pelo en mi sopa



There is a hair in my soup

Beatriz Pilar Suárez Rodríguez

Tutora del Máster Universitario on line en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de ELE (FUNIBER)
Doctoranda en la Universidade de Vigo
beatriz@uvigo.es, beatriz.suarez@unini.org

Licenciada en Filología hispánica por la Universidade de Santiago de Compostela. Máster Universitario en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera por la Universidad De Jaén. Máster en Formación de Profesorado de Español para extranjeros por la Universidad de León / Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER). Tutora del Máster Universitario en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de ELE (FUNIBER) desde 2006 y directora de TFMs. Profesora de ELE en la Universidade de Vigo de 2002 a 2012. Profesora en el grado de portugués-español en la Universidad Católica de Braga. Docente del Departamento de Lengua Española de la Facultad de Filología de la Universidade de Vigo en diferentes períodos. Doctoranda de la Universidade de Vigo. Autora de artículos vinculados al ámbito de ELE, la mayoría de ellos publicados en ASELE. Alumna de los más diversos cursos on line / presenciales de ELE (entre ellos, varios cursos de Examinadora DELE, por ejemplo).

RESUMEN

Hay un pelo en mi sopa es un material con el que el profesor de ELE provocará en su alumnado la necesidad de interactuar participando en una versión del clásico juego de identificación del intruso. Pero, a diferencia de lo que es habitual en este tipo de dinámicas, aquí, el alumno no solo ha de localizar un término que no encaje con otros de una lista dada, sino que ha de reflexionar sobre los motivos (ortográficos, léxicos, semánticos, morfológicos, pragmáticos o socio-culturales) por los que ese elemento disuena, es decir, por los que es “un pelo en la sopa”.

Con un enfoque basado en tareas, el alumno es el eje de su proceso de aprendizaje, cuya tarea final consistirá en diseñar una parte fundamental del material del juego: las listas de palabras en las que se ha colado “un pelo en la sopa”.

PALABRAS CLAVE

Interacción, componente lúdico, motivación, oralidad, estrategia, competencia comunicativa, enfoque por tareas.

ABSTRACT

There is a hair in my soup is a material with which the SFL teacher will provoke in his students the need to interact by participating in a version of the classic identification game find the intruder. But, unlike what is usual in this type of dynamics, here, the student not only has to locate a term that does not fit with others in a given list, but also has to reflect on the reasons (orthographic, lexical, semantic, morphological, pragmatic or socio-cultural) by which that element dissolves, that is to say, by which it is “a hair in the soup”.

With a task-based approach, the student is the centerpiece of their learning process. The final task will be to design a fundamental part of the game material: the lists of words in which “a hair in the soup” has been cast.

KEYWORDS

Interaction, ludic element, motivation, orality, strategies, communicative competence, task-based language teaching (TBLT)

A. LA UNIDAD DIDÁCTICA

<p>DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO</p>	<p>El juego <i>Hay un pelo en mi sopa</i> es una idea original que se basa en las típicas actividades de localizar el intruso en una lista de palabras, que tantas veces hemos visto en casi cualquier manual de ELE (por ejemplo: <i>guapo, rubio, alto, inteligente</i>). Lo que se esperaba que hiciera el alumno en estos ejercicios era, simplemente, subrayar la palabra que no encajaba en la lista (<i>inteligente</i>, en este caso). Lógicamente, la palabra intrusa era el único adjetivo que no se refería a una cualidad física, pero no se pedía que el alumno diera ninguna explicación sobre su respuesta, aunque parece asumible que sí la diera el docente. Esa mínima actividad fue el germen de un juego que se testó con diferentes grupos de personas, a quienes se les ofrecieron listados de palabras entre las que debían encontrar “el pelo de la sopa” pero, además, tenían que</p>
--	--

justificar su respuesta; no era suficiente acertar encontrando la palabra incómoda. A menudo surgieron discrepancias en la justificación de la respuesta y eso (el debate, la interacción oral, y la reflexión sobre diferentes aspectos de la lengua y la cultura españolas) era, casi desde el principio, el objetivo del juego. En este proceso, poco a poco, ideamos todo un juego de palabras para la clase de ELE, con sus normas, su sistema de puntuación, su tablero y algunas fichas o listas de palabras para encontrar “el pelo en la sopa” con la justificación de la respuesta incluida. Esta propuesta supone la materialización de esa ideación que nunca había llegado a llevarse ni al aula ni al papel. Ramírez Cogollor (2014) nos habla del concepto de “gamificación como la aplicación de estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no ‘jugables’, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. Esta última parte de la idea es la que nos interesa más y la que impulsa el desarrollo de nuestro material. En cualquier juego, el objetivo es ganar. En el nuestro también. En cualquier juego del tipo preguntas / respuestas, gana quien acierta la respuesta. En el nuestro también. En los juegos educativos, los jugadores aprenden jugando. Nosotros no dejamos de lado el aprendizaje. En las dinámicas lúdicas en la clase de ELE los alumnos aprenden contenidos lingüísticos y/o culturales del español y el mundo hispanohablante. Sucederá lo mismo con los alumnos que jueguen con este material. Todo lo dicho anteriormente se logra con este juego, pero los objetivos fundamentales son el debate, la reflexión, la búsqueda y consulta de información, y la interacción oral, que surgirán en el aula de ELE a través de un juego concebido como un fin, más que como un medio. *Hay un pelo en mi sopa* es un material pensado inicialmente para clases de ELE presenciales, aunque, podría funcionar también en clases on-line. Está pensado para trabajar con clases de grupo, no individuales o particulares, en cuyo caso podría adaptarse; sin embargo, perdería parte del componente motivacional propio de la competición. El grupo meta está compuesto por alumnos adultos. Para trabajar con adolescentes, y más aún con niños, podría funcionar una dinámica parecida, pero habría que diseñar fichas diferentes a las fichas-modelo que aportamos. Aunque el material podría adaptarse a niveles bajos, dado que lo que se busca es el debate, la reflexión y la interacción, nos parece más adecuado partir, como mínimo, de un nivel B1. Pero, aquí pensamos en un grupo unitario B2-C1 de acuerdo con lo establecido en el PCIC y el MCER.

NIVEL RECOMENDADO SEGÚN EL MCER	B2 / C1 ¹
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar la interacción oral grupal • Argumentar y contraargumentar • Adoptar una actitud reflexiva o crítica sobre diferentes aspectos de la lengua y/o la cultura del ámbito hispano • Buscar información • Activar los componentes estratégicos, léxicos y pragmáticos. En especial, en la fase de diseño propio de fichas por parte del alumnado.
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE (COMUNICATIVOS, LÉXICOS, GRAMATICALES, ETC.)	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos léxicos y gramaticales para argumentar y contraargumentar propios de los niveles B2-C1 • Funcionamiento del componente léxico de sustantivos, adjetivos y verbos • Funcionamiento del componente semántico de sustantivos, adjetivos y verbos • Funcionamiento del componente pragmático de sustantivos, adjetivos y verbos • Morfología (flexión, derivación...) de sustantivos, adjetivos y verbos • Miscelánea de contenidos socio culturales²
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL TIEMPO	Se necesitan, como mínimo, cuatro sesiones de clase. Se contará con un aula típica, preferiblemente con sillas y mesas móviles.
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas blancas para imprimir las fichas de palabras, tamaño media cuartilla u octavilla • Tablero del Juego de la Oca proyectable • Pizarra blanca magnética • Dado convencional • Imanes de colores variados. <p>*Puede llevarse a cabo la dinámica incluso con otro tablero³ o sin tablero.</p>
EVALUACIÓN	Autoevaluación

¹ Muy fácilmente adaptable al B1 y al C2 y también, aunque de forma más complicada, al A1-A2.

² Se activan contenidos comunicativos, léxicos, gramaticales, semánticos y culturales de muy diversa índole. El docente puede diseñar fichas agrupadas por tópicos, algo que no se ha hecho en este caso, dado que la finalidad no es el aprendizaje de un contenido concreto, sino la activación de la reflexión sobre cómo funcionan la lengua y las estrategias de aprendizaje.

³ Se puede emplear un tablero similar al que figur en Suárez Rodríguez (2013)

B. MATERIAL PARA LOS ALUMNOS

HAY UN PELO EN MI SOPA

SESIÓN 1

1. Lluvia de ideas: mira las siguientes imágenes y comenta qué te parecen.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

Todas estas imágenes tienen dos cosas en común: que se relacionan con el humor y que se repite la expresión "Camarero, hay un pelo en mi sopa". Encontrar un pelo en la comida, o cualquier otra cosa extraña es muy desagradable, sin embargo, hoy en clase vamos a algo divertido jugando a *Hay un pelo en mi sopa*.

Pero antes...

2. De oca a oca y tiro porque me toca

a) Comenta en voz alta

¿Conoces esta expresión?

¿Puedes explicársela a tus compañeros?

¿Existe esta expresión en tu idioma?

b) Observa la imagen y coméntala en voz alta



Imagen 4

Lo que ves es el tablero del popular *Juego de la Oca*.

¿Lo conoces? Mira cómo se llama en todos estos países de Europa: en Francia se le conoce como *Le jeu de l'oie*, en Reino Unido como *The royal game of goose*, en Italia como *Il gioco dell'Oca*, en Portugal como el *Jogo do Ganso* o *Jogo da Glória*, en Holanda como *Ganzenbord* y en Alemania como *Gänsepiel*.

- ¿Existe en su país este juego u otro similar? ¿Cómo se llama?
- ¿Podrías indicar qué casillas son positivas y cuáles negativas y qué consecuencias tiene caer en ellas?
- ¿Sabes otras expresiones de este juego similares a “de oca a oca y tiro porque me toca”?

c) Lee y comenta:

Ahora que ya nos hemos familiarizado un poco con el tablero, vamos a leer estas instrucciones y comprobar cuánto sabíamos realmente sobre el juego. Veamos también si las reglas de España son las mismas que las de tu país:

La Oca: ubicadas cada nueve casillas, desde las casillas 5 y 9. Se avanza hasta la siguiente oca y, en algunas modalidades, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice **de oca a oca y tiro porque me toca** (o de oca en oca y tiro porque me toca).

6 y 12 El Puente. Se avanza o retrocede hasta el otro puente y, en algunas modalidades se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice **de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente**

19 La Posada. Se pierde 1 turno.

31 El Pozo. Se pierden 2 turnos. Si están jugando solo dos personas y el otro jugador cae en la calavera y empieza del principio, el castigo de estar sin jugar se invalida y sigues jugando normal, saliendo del pozo en cuanto te toque tirar

26 y 53 Los Dados. Se avanza o se retrocede a la otra casilla con el mismo dibujo y se vuelve a tirar. Se suele decir: **De dado a dado y tiro porque me ha tocado (o de dados a dados y tiro porque son cuadrados)** En otras versiones del juego, simplemente se vuelve a tirar.

42 El Laberinto. Retroceder a la casilla 30. Se suele decir: Del laberinto al 30. En otras versiones, se permanece atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar un determinado número con los dados.

52 La Cárcel Se pierden 3 turnos.

58 La Calavera o la Muerte. Se vuelve a empezar desde la casilla 1.

63 Última Casilla. Se debe llegar a la última con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren. Otra forma de llegar es caer en la penúltima oca. El jugador va de oca a oca y, por lo tanto, gana.

d) "No, es que en mi clase jugamos así".

Ya hemos leído las instrucciones sobre cómo jugar al *Juego de la Oca* pero, en España, es muy típico que cada grupo de amigos establezca sus propias normas bajo el lema "No, es que en mi casa jugamos así". Si no te lo crees, escucha con atención este monólogo de Luis Pedrahíta sobre los juegos de mesa. Toma notas de los aspectos que te llamen más la atención o que no entiendas durante la escucha. Al finalizar, reflexiona y comenta en voz alta con el grupo-clase:

- Luis Pedrahíta hace un monólogo de humor. ¿Qué aspectos del audio ayudan a entender el tono humorístico del audio? ¿Identificas los chistes? Explica alguno.
- Además del *Juego de la Oca*, ¿qué otros juegos se mencionan?
- ¿Por qué crees que el cómico menciona que “en la lista de los componentes de la caja del juego debería poner, tras varios días de uso, un pie de Argamboys y un botón que hace de ficha roja”?
- ¿Conoces la baraja española? ¿Sabes por qué Piedrahíta dice que los ochos y los nueves no sirven para nada?

Ahora, entre todos, vamos a establecer qué castigos recibirán quienes caigan en las casillas con penalización. En las casillas positivas, el grupo que caiga sumará un punto, además de avanzar.

3. Hay un pelo en mi sopa. ¡A jugar!

a) Explicación del juego

A estas alturas, ya habrás intuido que vamos a jugar con el tablero de la *Oca*, pero con nuestras propias reglas. Pero es que, además, vamos a usar ese tablero para jugar a *Hay un pelo en mi sopa*.

Para esto, vamos a dividirnos en grupos. Cada grupo tendrá un portavoz, que será el que diga la respuesta correcta y aporte una explicación, pero TODOS debéis colaborar para encontrar la solución.

En este juego, habrá unas fichas con listas de cuatro palabras, una de las cuales es un pelo en la sopa, es decir, algo que no encaja con el resto. Cada equipo, después de lanzar el dado y avanzar en el tablero, tendrá que resolver una ficha. Vosotros tenéis que decir qué palabra es “el pelo en la sopa” y explicar, en español, por qué habéis elegido esa palabra y no otra. Si lo encontráis, ganáis dos puntos y, si sabéis el motivo, tres puntos. Si no sabéis la respuesta, hay rebote y puede contestar el equipo que vaya más rezagado, que opta a uno o dos puntos respectivamente. Hay sesenta segundos de tiempo para responder y podéis usar Internet.

¡ATENCIÓN! En algunos casos, hay más de una explicación para la respuesta correcta y hay que dar todas las explicaciones. Se puede pedir pista; entonces, el profesor dirá cuántas explicaciones hay que aportar para la respuesta correcta. Cuando se pide pista solo se pueden obtener dos puntos; uno si hay rebote.

El juego termina cuando un equipo entra en la casilla sesenta y tres, pero gana el equipo que haya logrado más puntos.

¿Entendido?

b) Juguemos

Ficha 1	Hay un pelo en mi sopa	Cereza Sandía	Fresa Tomate
Ficha 2	Hay un pelo en mi sopa	Beber Correr	Comer Oler
Ficha 3	Hay un pelo en mi sopa	Absolver Sorber	Soler Volver
Ficha 4	Hay un pelo en mi sopa	Llover Revolver	Perder Verter
Ficha 5	Hay un pelo en mi sopa	Chocolate Piña	Patata Plátano
Ficha 6	Hay un pelo en mi sopa	Chorizo Jamón	Fuet Salchichón
Ficha 7	Hay un pelo en mi sopa	Ballena Boquerón	Besugo Vaca
Ficha 8	Hay un pelo en mi sopa	Araña Gato	Conejo Murciélago
Ficha 9	Hay un pelo en mi sopa	Almeja Pulpo	Berberecho Vieira
Ficha 10	Hay un pelo en mi sopa	Bisonte Búho	Buey Buitre
Ficha 11	Hay un pelo en mi sopa	Delgada Esmirriada	Esbelta Flaca
Ficha 12	Hay un pelo en mi sopa	Botafumeiro Horchata	Fallas Paella
Ficha 13	Hay un pelo en mi sopa	Cataluña La Rioja	Galicia País Vasco
Ficha 14	Hay un pelo en mi sopa	Andalucía Madrid	Cantabria Navarra
Ficha 15	Hay un pelo en mi sopa	Alicates Gafas	Botones Tijeras
Ficha 16	Hay un pelo en mi sopa	Endometriosis Hepatitis	Halitosis Hipnosis
Ficha 17	Hay un pelo en mi sopa	Frutera Pastelera	Gasolinera Pescadera

SESIONES 2 Y 3

4. Cocinando sopa de palabras

Hasta ahora habéis probado “mi sopa con pelo”. Ahora os toca a vosotros cocinar vuestra propia sopa en equipo.

Imaginemos que estamos en una gran cocina y que el equipo se subdivide en parejas. Cada pareja tiene que preparar seis “sopas”, o sea, seis fichas con listas de cuatro palabras, una de las cuales es “el pelo en la sopa” (que debe ir subrayada). Además, tenéis que incluir las explicaciones y las pistas. Tiene que haber fichas relacionadas con léxico, con gramática y con cultura de España e Hispanoamérica.

Vamos a emplear para esto dos sesiones de clase. Al terminar, el portavoz del equipo lo envía al mail del profesor.

Usad todo vuestro ingenio para que el equipo contrario no acierte ni una sola palabra...Y no olvidéis indicar dónde habéis encontrado la explicación.

SESIÓN 4

5. Todo lo que empieza, acaba.

Ha llegado el momento de la gran final. En esta última etapa vamos a seguir la misma dinámica que en las anteriores, pero vamos a usar las fichas que habéis diseñado vosotros, vamos a probar vuestras sopas...

¡Que gane el mejor!

C. EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA / GUÍA DEL PROFESOR

SESIÓN 1

1. Lluvia de ideas

En esta sesión, el profesor va situando al alumno alrededor del primero de los dos aspectos fundamentales del juego: la expresión “hay un pelo en mi sopa”. Para ello, se proyectan las imágenes y se deja a los alumnos tiempo para comentarlas entre ellos y con el grupo-clase.

Después de esta lluvia de ideas, se les dice ya a los alumnos que durante algunas sesiones vamos a poner en práctica una dinámica lúdica, un juego, y que irán descubriendo de qué se trata poco a poco.

2. De oca a oca y tiro porque me toca.

En este momento, llegamos al segundo de los dos aspectos fundamentales de la propuesta, la presentación, explicación y adaptación del popular *Juego de la Oca*.

a) Comenta en voz alta.

Los alumnos leen en la pizarra la frase “De oca a oca y tiro porque me toca”. Les preguntamos si conocen la expresión, si sabrían explicársela a sus compañeros y si existe en sus idiomas.

b) Comenta en voz alta.

Proyectamos en la pizarra el tablero del *Juego de la Oca*. De modo similar a lo que hicimos anteriormente, les preguntamos si conocen el juego y el tablero, si saben qué casillas son positivas y cuáles negativas y qué consecuencias tiene caer en ellas; además, les preguntaremos si conocen otras expresiones de este juego similares a “de oca a oca y tiro porque me toca”.

c) Lee y comenta.

Proyectamos en la pizarra o repartimos en fotocopias las instrucciones del *Juego de la Oca*. Resolvemos las dudas sobre vocabulario u otras que surjan al respecto.

d) No, es que en mi clase jugamos así.

En este apartado se les habla de la importancia de las reglas en los juegos y de la tradición española de adaptar dichas reglas a las normas y costumbres de la casa en la que se vaya a jugar, o del dueño del juego.

Para que entiendan lo arraigado de esta costumbre en España, se les dice que una muestra de ello es el monólogo de humor del gallego Luis Pedrahíta, cuyo *leitmotiv* es la frase: “no, es que en mi casa jugamos así”.

Dependiendo del tiempo del que disponga el profesor y del interés del grupo durante el visionado, se verá el monólogo completo en el aula o solo hasta que aparece la frase que estamos comentando. Antes de verlo, se les indica a los alumnos que deben tomar notas sobre cualquier aspecto del vídeo que quieran comentar o preguntar, que les cause extrañeza, o sobre cualquier duda que les vaya surgiendo. Si es preciso, el profesor irá haciendo pausas para ir aclarando las cuestiones más complejas. Se recomienda ver el vídeo antes de llevar la dinámica al aula.

En esta fase, se negocian las reglas del *Juego de la Oca* adaptadas a nuestro grupo-clase. A la hora de acordar los castigos que se pondrán en las casillas negativas, sugerimos cambiar “perder turnos”, por “perder puntos”.

3. Hay un pelo en mi sopa. ¡A jugar!

a) Explicación del juego.

Este es el momento del juego en sí. Lo más importante es permitir y fomentar la discrepancia, la discusión, el debate..., y la búsqueda de información activa por parte del alumno y el docente para resolver cualquier duda.

Se explican las reglas a los alumnos y se resuelven todas las dudas al respecto antes de empezar a jugar.

b) Juguemos.

En este momento, tenemos el tablero del juego proyectado en la pizarra magnética (si disponemos de ella, podemos usar imanes de colores para representar a cada equipo); necesitamos los dados y las fichas de palabras recortadas sobre la mesa.

Esta tabla sería el reverso de las fichas de palabras impresas. Figuran en ella las soluciones y las explicaciones o justificaciones de las mismas.

Ficha 1	Hay un pelo en mi sopa	<u>Tomate</u> . Algunos alumnos dirán que la respuesta correcta es tomate, porque no es una fruta. Pero sí ES UNA FRUTA. La explicación que es la única palabra de las 4 que acaba en E. La respuesta aparece en el hipervínculo . Sería óptimo revisar el texto en clase, con los alumnos.
Ficha 2	Hay un pelo en mi sopa	<u>Oler</u> . Todos son verbos regulares de la segunda conjugación, excepto oler, que es irregular. Se recomienda revisar dichos verbos proyectándolos en la pared.
Ficha 3	Hay un pelo en mi sopa	<u>Sorber</u> . Todos son verbos irregulares de la segunda conjugación, excepto sorber, que es regular. Se recomienda revisar dichos verbos proyectándolos en la pared.
Ficha 4	Hay un pelo en mi sopa	<u>Llover</u> . Todos son verbos irregulares de la segunda conjugación, pero llover, además, es impersonal. Se recomienda revisar dichos verbos proyectándolos en la pared.
Ficha 5	Hay un pelo en mi sopa	<u>Plátano</u> . En este caso hay dos explicaciones para la respuesta correcta: es la única palabra esdrújula de la serie y es el único de los alimentos que no proviene de América.
Ficha 6	Hay un pelo en mi sopa	<u>Jamón</u> . El jamón es el único de los alimentos que no es un embutido, sino solo un fiambre. Se recomienda leer el artículo <i>Diferencias entre embutido y fiambre</i> . Hay que explicar que los españoles también tienen problemas con ambos términos.
Ficha 7	Hay un pelo en mi sopa	<u>Vaca</u> . Todos son animales marinos, pero vaca es el único que se escribe con v. La explicación aparece pinchando en el enlace.
Ficha 8	Hay un pelo en mi sopa	<u>Gato</u> . Es la única palabra que alude a un animal y a una herramienta. Así figura en la acepción 5 de la definición de la RAE, que podemos comprobar a través del enlace.
Ficha 9	Hay un pelo en mi sopa	<u>Pulpo</u> . Aquí, el pulpo, es el único animal sin concha de la serie y la única palabra que alude también a un objeto.
Ficha 10	Hay un pelo en mi sopa	<u>Buey</u> . Un buey es tanto un animal marino como terrestre.
Ficha 11	Hay un pelo en mi sopa	<u>Esmirriada</u> . Aunque todas las palabras aluden a la misma característica física, esmirriada es la única con una connotación negativa clara.
Ficha 12	Hay un pelo en mi sopa	<u>Botafumeiro</u> . Todas las palabras se relacionan con Valencia, la subrayada, con Galicia.
Ficha 13	Hay un pelo en mi sopa	<u>La Rioja</u> . En La Rioja solo hay una lengua oficial. Las otras comunidades tienen el español más su lengua propia.
Ficha 14	Hay un pelo en mi sopa	<u>Andalucía</u> . De las citadas, Andalucía es la única comunidad no uniprovincial.
Ficha 15	Hay un pelo en mi sopa	<u>Botones</u> . Es la única palabra de la lista en la que -s es la marca de plural. En los otros, la terminación -s puede aparecer tanto para designar un objeto como más de un objeto.
Ficha 16	Hay un pelo en mi sopa	<u>Hipnosis</u> . Todas las palabras aluden a dolencias excepto hipnosis.
Ficha 17	Hay un pelo en mi sopa	<u>Gasolinera</u> . Gasolinera, según el DRAE, no se relaciona con productos de alimentación. Además, es el único caso en el que la misma palabra se refiere tanto a la persona que vende un producto como al establecimiento donde se vende (compárese con frutera/ frutería, etc.)

SESIONES 2 Y 3

4. Cocinando sopa de palabras.

Estas son las sesiones en las que los alumnos deben “cocinar sus sopas”, esto es, diseñar sus fichas. Se intentará que cada equipo se distribuya en parejas y que cada pareja diseñe 6 fichas, según los criterios ya mencionados. Se trabajará en el aula con todos los medios de información al alcance del alumno. Las correcciones se harán cuando haya finalizado el juego. El docente velará porque los alumnos inviertan bien el tiempo y resolverá dudas.

SESIÓN 4

5. Todo lo que empieza, acaba.

Esta es la fase final del juego. Los alumnos compiten usando ya sus propias tarjetas. Una vez que el juego haya terminado, el profesor corrige en grupo las fichas de los alumnos. Además, los ganadores recibirán una recompensa y los vencidos un castigo.

6. Recomendaciones para el profesor.

- 1- No ponga en práctica esta dinámica al inicio del curso; es mejor hacia mitad del curso, cuando los alumnos ya se conocen más y ya se han avanzado contenidos.
- 2- Dependiendo del número de alumnos, se harán dos o más equipos. Sería excelente tener 3 equipos de 4 miembros cada uno.
- 3- Lo relevante en esta dinámica no es ni reforzar la idea de error/acierto ni los productos finales, sino los procesos de comunicación. Favorézclos.
- 4- En la formación de equipos, combine a alumnos de diferentes nacionalidades, si es posible, y de diferentes actitudes y aptitudes.
- 5- Amplíe el número de fichas aportado aquí hasta donde su imaginación le lleve.

7. Evaluación.

Resulta difícil hablar de evaluación cuando se trata de dinámicas lúdicas. Sin embargo, es evidente que hemos de corregir las fichas generadas por los alumnos, tal y como haríamos con cualquier texto que escriban. Mientras los alumnos están jugando, recomendamos no interrumpir sus interacciones, anotar los posibles errores y comentarlos al final de la sesión o al final de cada turno de respuestas.

Como ya se ha explicado, no se pretende que el alumno aprenda léxico, gramática o cultura (aunque no hay duda de que lo hará), sino que el objetivo de la dinámica es fomentar la interacción oral y la reflexión sobre los mecanismos de la lengua. En este sentido, sí cabe hablar de autoevaluación, tanto por parte del alumno como por parte del profesor, aplicando alguna planilla similar a estas.

Tabla de autoevaluación del alumno: <i>Hay un pelo en mi sopa</i>. Marca una casilla con una X en función de cuánto hayas aprendido de cada aspecto. Escribe una breve justificación.			
COMUNICACIÓN Y ASPECTOS PERSONALES	😊😊😊	😊😊	😊
He interactuado con mis compañeros			
He aprendido a buscar información			
Me he sentido a gusto participando			
He sabido fabricar fichas			
He entendido la actividad en todo momento			
Considero útil esta dinámica para mi proceso de aprendizaje			
ASPECTOS DE LA LENGUA Y LA CULTURA			
Léxico			
Gramática y morfología			
Cultura			
Pronunciación			
MI VALORACIÓN GLOBAL ES			

Tabla de autoevaluación profesor: <i>Hay un pelo en mi sopa.</i>			
COMUNICACIÓN Y ASPECTOS PERSONALES	😊😊😊	😊😊	😊
La temporalización de las sesiones ha sido la estimada.			
Los alumnos se han implicado.			
Los aportes de los alumnos han sido interesantes para la dinámica.			
Las explicaciones de la dinámica se entendieron sin dificultad.			
Los alumnos mantuvieron el interés a lo largo de toda la dinámica.			
La relación esfuerzo en la preparación / resultados en el aula ha sido...			
MI VALORACIÓN GLOBAL ES			

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ramírez Cogollor, José Luis (2014):*Gamificación. Mecánica de juegos en tu vida personal y profesional.* San Fernando de Henares (Madrid): SC LIBRO.

Suárez Rodríguez, Beatriz P. (2013): TabuÑol: El juego de las palabras prohibidas de clase de ELE, Ministerio de Educación cultura y deporte . *Azulejo para el aula de español.* Badajoz: SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA Subdirección General de Documentación y Publicaciones N6, 19-25.

WEBGRAFÍA

Diario de León. El Museo Etnográfico de León acoge la muestra 'El Juego de la Oca'. Accedido 15 de septiembre de 2020, en <https://www.diariodeleon.es/>

Montt, Alberto. En Dosis diarias. En el Restaurante de Rapunzel. 02 ENERO, 2014-81, Accedido 20 de mayo de 2020, en <http://www.dosisdiarias.com/>

Pastor Toby Jr. BLOG CRISTIANO. Desde el Escritorio del Pastor. *UN PELO EN LA SOPA*, publicado el 2 FEBRERO 2009. Accedido 8 de agosto de 2020, en <http://blogs.laprensagrafica.com/cristiano/>

Terán, Alvaro. #60- Pelo en la sopa. Accedido 10 de septiembre de 2020, en <https://lepuedepasaraustedcomic.tumblr.com>

Welele. Web de humor. Accedido 10 de septiembre de 2020, en <https://welele.es/>

FUENTE DE LOS GRÁFICOS Y DE LAS IMÁGENES

Imagen	Fuente	Título	Autor
Imagen 1	https://lepuedepasaraustedcomic.tumblr.com/post/615853879494574080/60-pelo-en-la-sopa	#60- Pelo en la sopa	Álvaro Terán@TrickyTrapper
Imagen 2	http://blogs.laprensagrafica.com/curioso/2009/02/un-pelo-en-la-sopa/	Un pelo en la sopa	Pastor Toby Jr.
Imagen 3	http://www.dosisdiarias.com/2014/01/81.html	En el restaurante de Rapunzel	Alberto Montt
Imagen 4	https://www.diariodeleon.es/articulo/leon/museo-etnografico-leon-acoge-muestra-juego-oca/201910071103201945395.html	El Juego de la Oca	Diario de León

