

## “ALZAFUNCIONES”, INSTRUCCIONES DE JUEGO

Objetivo: Reconocer las funciones sintácticas. Gana quién al terminar el número de juegos establecidos por el profesor haya ganado más rondas.

Metodología: Cada alumno dobla un folio en cuatro partes, luego recorta el folio en las partes marcadas haciendo cuatro tarjetas, así con 6 folios. Después, el alumno escribe con letras grandes una función por tarjeta hasta tener las 21 funciones existentes de la oración.

CD

CI

CRV

PVO

A

CN

C.Adj

C.Adv

SN- SUJETO

C. Agente

CC

CC Causa

CC Lugar

CC Modo o Manera

CC Cantidad o Grado

CC Tiempo

CC Finalidad

CC Instrumento

CC Medio

CC Materia

CC Destinatario

CC Compañía

Una vez hechas las 21 tarjetas, cada alumno las extiende sobre la mesa. El profesor dice una oración y remarca oralmente un sintagma. El alumno dispone de 30 segundos para saber la función del sintagma repetido dos o tres veces por el profesor. A los 30 segundos aproximadamente, el profesor dice que cojan la tarjeta que crean que es la correcta y la alcen. Luego, el profesor dice la respuesta y pide que bajen el brazo aquellos que no hayan acertado. Finalmente, se hace el recuento, y continúan jugando los jugadores de esa ronda que hayan acertado hasta que sólo quede un jugador.

Luego, se empieza de nuevo otro juego con todos los alumnos.

No es necesario jugar todas las funciones, el profesor puede disponer de las funciones que quiera, como si sólo quiere trabajar el CC y el CRV. Al principio se puede jugar con pocas funciones e ir añadiendo a medida que el alumnado las va aprendiendo.

Una misma oración puede servir para tres rondas, ya que sólo se pregunta una función cada vez y en una oración pueden darse tres funciones importantes de remarcar.

Es recomendable que el profesor explique siempre el porqué de la respuesta por oración, aunque se repita la misma respuesta 20 veces en un mismo juego, el alumno lo

acaba absorbiendo y finalmente, el problema es terminar la ronda porque todos suelen acertar.

Ejemplo:

La casa de mi abuelo está en el pueblo.

‘La oración se nombra dos veces, pero "En el pueblo" se repite cuatro o cinco veces más. El alumnado elige la función que cree que cumple el sintagma señalado. Una vez todos con el brazo alzado con su tarjeta, el docente dice: - CCL. Los que no han escogido esta tarjeta, bajan el brazo y quedan eliminados.

Repito que una misma oración puede jugarse varias veces hasta agotar los complementos.

La casa de mi abuelo está en el pueblo.

El profesor repite varias veces: -“de mi pueblo”, mientras que la oración sólo un par.

Después de que todos los alumnos alcen la tarjeta, el profesor dice la respuesta: - CN.

Una manera de simplificar la teoría y de que ellos se acuerden sería:

- Acordaos que, en un sujeto, después del nombre seguido de la preposición “de” o “del” es CN.

Una propuesta es idear fórmulas breves, insignificantes chuletas que guarden en su cabeza para distinguir las funciones.

El profesor tiene a su disposición una lista con 250 oraciones ampliables.

No es necesario seguir un orden en las oraciones.

# FICHAS

COMPLEMENTOS CIRCUNSTANCIALES

**CC**  
**INSTRUMENTO**

**CC**  
**COMPAÑÍA**

**CC**  
**MEDIO**

**CC**  
**MATERIA**

**CC**  
**FINALIDAD**

**CC**  
**CAUSA**

**CC**  
**TIEMPO**

**CC**  
**LUGAR**

**CC**  
**MODO**

**CC**  
**CANTIDAD**

**CC**  
**DESTINATARIO**

FUNCIONES

**SUJETO**

**C. ADJ**

**CC**

**CI**

**CN**

**PVO**

**CD**

**C.ADV**

**C.AG**

**CRV**

**A**