

# Acti / España 19

## Actividades para la clase de español



# Acti/España

## Actividades para la clase de español

### Acti/España 19

Actividades para la clase de español

JULIO 2015

Acti/España es una publicación de la Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda que ofrece al profesorado de español de todos los niveles educativos una selección de propuestas didácticas elaboradas por los auxiliares de conversación del curso académico 2014-2015.

Las actividades de esta publicación pueden ser descargadas y utilizadas siempre que se cite la procedencia.

Para cualquier asunto relacionado con esta revista deberán dirigirse a:

Acti/España  
Consejería de Educación  
20 Peel Street  
London W8 7PD  
Tel. +44 (0) 2077272462  
[atd.manchester.uk@mecd.es](mailto:atd.manchester.uk@mecd.es)  
[www.mecd.gob.es/reinounido](http://www.mecd.gob.es/reinounido)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE  
Subsecretaría  
Subdirección General de Cooperación Internacional

#### EDITA

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA  
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio  
[www.mecd.es](http://www.mecd.es)

Catálogo general de publicaciones oficiales  
[www.060.es](http://www.060.es)

Texto completo de esta obra: Acti/España 19, Actividades para la clase de español  
[www.mecd.gob.es/reinounido](http://www.mecd.gob.es/reinounido)

#### FECHA DE EDICIÓN

Octubre 2015

#### NIPO

030-15-371-8

#### DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

**CUBIERTA:** Jornada de formación para auxiliares de formación en Manchester.

#### DIRECCIÓN

Gonzalo Capellán de Miguel, Consejero de Educación en el Reino Unido e Irlanda.

#### EDICIÓN

Natalio Ormeño Villajos, Francisco García-Quinonero Fernández, Adolfo Carbón Gómez, Francisco Xabier San Isidro Agrelo y Rubén Barberas Rey.

#### AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Neus Amengual Serra  
Leticia Andrés Fortes  
Jéssica Blanco González  
Ana B. Blanco López  
Alicia Fernández Barbero  
Judith Florenza Álvarez  
Laura Rodríguez García  
Diva Gutiérrez Medina  
Empar Martí Granell  
Ana Martín Esteban  
Irene Montoro García  
Elena Morenza Labrador  
José Antonio Quirós Galán  
Ana Belén Ramos Navarro  
María Ruiz Labrador  
Silvia Serret Lanchares

La revista Acti/España tiene como principal objetivo ofrecer a los auxiliares de conversación materiales elaborados por ellos mismos que se puedan utilizar fácilmente en la clase de español como lengua extranjera.

Las 15 propuestas didácticas que publicamos en este número han sido seleccionadas por el equipo asesor de la Consejería de Educación entre las presentadas por los auxiliares de conversación del Reino Unido y la República de Irlanda durante las actividades de formación organizadas por la Consejería.

La virtud de estas propuestas es que han sido elaboradas y probadas por jóvenes docentes, con ideas nuevas y en plena práctica docente en la clase de español. Se trata, por lo tanto, de un conjunto de materiales prácticos, que están adaptados a la realidad y a las necesidades de los alumnos y que funcionan en clase.

Este año presentamos como novedad la distribución de las propuestas didácticas de acuerdo con los niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) y con los ciclos y niveles del sistema educativo británico. En cuanto a los ciclos (*Key Stages*, *KS*) de enseñanza primaria y secundaria del sistema de educación británico, los niveles en que están distribuidas las actividades tienen las siguientes correspondencias:

- Primaria: KS1 y KS2 (de 5 a 11 años)
- Nivel A: Secundaria, KS3 (de 11 a 14 años)
- Nivel B1: Secundaria, KS4 (de 14 a 16 años)
- Nivel B2: Bachillerato, KS5 (de 16 a 17 años)

Durante el curso 2014-15, unos 350 auxiliares de conversación llegados de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México y España contribuyeron a la difusión de su cultura y su lengua en centros educativos de las islas británicas.

A lo largo del curso, la Consejería de Educación de la Embajada de España, a través de sus asesorías en Manchester, Edimburgo, Londres y Dublín, ha llevado a cabo tres jornadas de formación para auxiliares de conversación, organizadas en colaboración con el British Council, en el caso del Reino Unido. Durante la segunda jornada de formación, en enero, los auxiliares presentan ante sus compañeros sus propuestas para la presente publicación.

Algunos auxiliares también han participado en grupos de trabajo para elaborar presentaciones y actividades didácticas adicionales sobre temas culturales para la preparación de los exámenes de Español de *AS* y *A Level* (bachillerato). Dichas presentaciones se pueden también consultar y descargar en la página de la Consejería.

## ÍNDICE

Editorial ..... 3

### Actividades para la clase de español:

#### NIVEL PRIMARIA

1. En Navidad, palabras felices para coleccionar ..... 7

2. ¡Adivina quién es el famoso! ..... 18

3. El penalti..... 20

#### NIVEL A

1. ¡De la A a la Z! ..... 23

2. ¡Vámonos de compras!..... 26

3. El árbol genealógico ..... 32

4. ¡Vamos a jugar a tres en raya!..... 37

#### NIVEL B1

1. Bienvenidos a la república independiente de mi casa..... 39

2. Desmontando típicos tópicos ..... 45

3. La serpiente loca ..... 53

4. Los huesos de Cervantes ..... 56

#### NIVEL B2

1. ¿Qué o quién soy? Describeme..... 65

2. El deporte y la vida sana en España ... 74

3. La mujer en el mundo laboral..... 84

4. Entrevistando en los Goya ..... 87



# Actividades para la clase de español

---

nivel  Primaria

---

nivel  A

---

nivel  B1

---

nivel  B2

---



# En navidad, palabras felices para coleccionar



Alicia Fernández Barbero

## TIEMPO:

30-40 minutos.

## OBJETIVOS:

- Consolidar el vocabulario relativo al tema de la Navidad en España y el relativo a otros temas como la familia, la ropa y el tiempo y las fechas.
- Practicar fórmulas para solicitar algo en español.
- Presentar elementos socioculturales como son las tradiciones y fiestas navideñas en España.
- Fomentar el interés por la lengua a través del juego.

## DESTREZAS:

Esta actividad está destinada, sobre todo, a consolidar el aprendizaje de vocabulario relacionado con la Navidad en España y también a revisar otro vocabulario como el de la ropa de invierno, la familia y tiempo. La destreza que se trabaja es fundamentalmente la expresión oral, acompañada del aprendizaje de componentes socioculturales.

## MATERIALES:

Un juego completo de tarjetas para cada grupo.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad está inspirada en el juego de cartas Happy Families. Como se trata de una actividad de consolidación de vocabulario, debería utilizarse una vez que los estudiantes han visto previamente el vocabulario incluido y están familiarizados con él.

**Tipo de agrupamiento:** Para llevar a cabo la actividad, se divide la clase en grupos de cuatro.

El objetivo del juego consiste en ser capaz de completar el mayor número de familias posible preguntando a los demás jugadores. Las cartas están agrupadas en "familias" de cuatro palabras cada una. Por ejemplo: la familia "la ropa de invierno" tiene "los guantes", "el abrigo", "la bufanda" y "el gorro". Además, para hacer más fácil su identificación, cada familia tiene un color diferente. Por ejemplo, la familia "la ropa de invierno" es amarilla. Asimismo, en cada tarjeta aparece siempre el nombre de la familia y sus componentes. De ellos, la palabra en negrita representa el dibujo que aparece en la tarjeta.

Antes de comenzar a jugar, el profesor debe explicar cuál es el objetivo, cuántas tarjetas recibe inicialmente cada jugador, cómo funcionan dichas tarjetas y darles los recursos lingüísticos necesarios para que puedan pedir las tarjetas a los otros jugadores y éstos puedan responder.

Un miembro del grupo se encarga de repartir todas las cartas, dando a cada uno el mismo número. Como el número total de cartas es 40, cada uno tendrá 10 cartas. El jugador a la izquierda del que ha repartido es el que empieza a jugar. Ese jugador pregunta al miembro del grupo que quiera por una carta que le interesa para completar una de las familias. Por ejemplo: "¿Tienes el gorro de la familia "la ropa de invierno"? (sería conveniente dejar escrito la fórmula para pedir las cartas, así como para responder, para que puedan mirarlo en el caso de que se les olvide). Si la respuesta es afirmativa ("Sí la tengo"), el otro jugador le entregará la carta y el jugador que la recibe puede seguir preguntando por otra carta. Si la respuesta es negativa, el jugador que ha sido preguntado dirá "No, no está en casa" y el que pidió la carta inicialmente pierde el turno y pasa al jugador a su izquierda.

Cuando un jugador completa una familia, se la enseña a los demás y las pone bocabajo en su lado de la mesa. Gana el jugador que es capaz de completar el mayor número de familias.

Se pueden crear diferentes tarjetas en función del vocabulario que se quiera revisar. Este versa sobre el tema de la Navidad, pero se puede usar este formato para todo tipo de vocabulario. Si no se dispone de mucho tiempo, se pueden quitar familias de palabras. Se repasarían menos palabras, pero la duración sería menor también.

LA ROPA DE INVIERNO

**El gorro**  
Los guantes  
La bufanda  
El abrigo



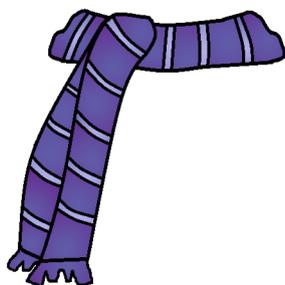
LA ROPA DE INVIERNO

El gorro  
**Los guantes**  
La bufanda  
El abrigo



LA ROPA DE INVIERNO

El gorro  
Los guantes  
**La bufanda**  
El abrigo



LA ROPA DE INVIERNO

El gorro  
Los guantes  
La bufanda  
**El abrigo**



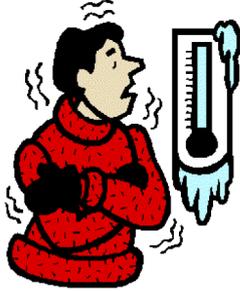
**EL TIEMPO**

**Nieva**  
Hace frío  
Llueve  
Hace viento



**EL TIEMPO**

Nieva  
**Hace frío**  
Llueve  
Hace viento



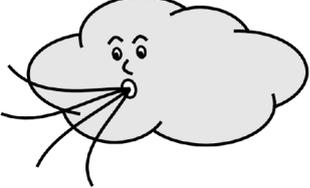
**EL TIEMPO**

Nieva  
Hace frío  
**Llueve**  
Hace viento



**EL TIEMPO**

Nieva  
Hace frío  
Llueve  
**Hace viento**



**LA FAMILIA**

**El padre**  
La madre  
Los hijos  
Los abuelos



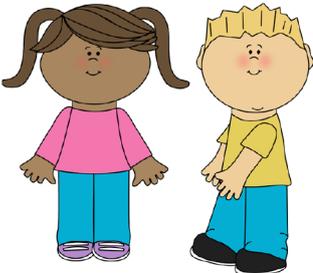
**LA FAMILIA**

El padre  
**La madre**  
Los hijos  
Los abuelos



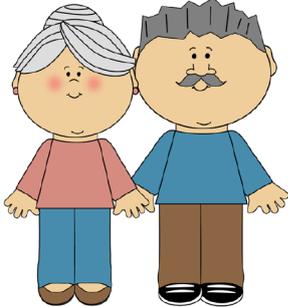
**LA FAMILIA**

El padre  
La madre  
**Los hijos**  
Los abuelos



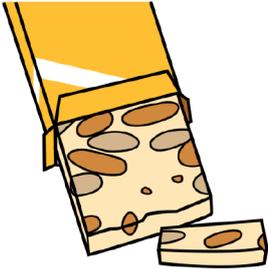
**LA FAMILIA**

El padre  
La madre  
Los hijos  
**Los abuelos**



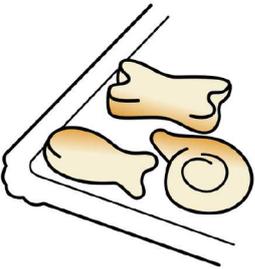
**LOS DULCES DE NAVIDAD**

**El turrón**  
El mazapán  
Los polvorones  
El roscón de Reyes



**LOS DULCES DE NAVIDAD**

El turrón  
**El mazapán**  
Los polvorones  
El roscón de Reyes



**LOS DULCES DE NAVIDAD**

El turrón  
El mazapán  
**Los polvorones**  
El roscón de Reyes



**LOS DULCES DE NAVIDAD**

El turrón  
El mazapán  
Los polvorones  
**El roscón de Reyes**



**LOS DÍAS DE FIESTA**

**La Nochebuena**  
El día de Navidad  
La Nochevieja  
El día de Año Nuevo

**24 DE DICIEMBRE**

**LOS DÍAS DE FIESTA**

La Nochebuena  
**El día de Navidad**  
La Nochevieja  
El día de Año Nuevo

**25 DE DICIEMBRE**

**DÍAS DE FIESTA**

La Nochebuena  
El día de Navidad  
**La Nochevieja**  
El día de Año Nuevo

**31 DE DICIEMBRE**

**DÍAS DE FIESTA**

La Nochebuena  
El día de Navidad  
La Nochevieja  
**El día de Año Nuevo**

**1 DE ENERO**

LA MÚSICA

**Los villancicos**

La pandereta  
La zambomba  
El tambor



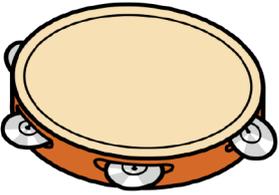
An illustration of three children singing. The child on the left has blonde hair and is wearing a green scarf. The child in the middle has a beard and is wearing a red hat. The child on the right is wearing a blue hat. They are all holding sheets of paper and singing. There are musical notes floating around them.

LA MÚSICA

Los villancicos

**La pandereta**

La zambomba  
El tambor



An illustration of a tambourine, which is a circular drum with a drumhead and a frame decorated with zils (small metal discs).

LA MÚSICA

Los villancicos  
La pandereta

**La zambomba**

El tambor



An illustration of a zambomba, a traditional Spanish drum with a wooden body and a drumhead made of animal skin. It has a long handle with a tassel.

LA MÚSICA

Los villancicos  
La pandereta  
La zambomba

**El tambor**



An illustration of a drum with a yellow drumhead and a pink body. It has two drumsticks and is shown with motion lines, indicating it is being played.

LOS REGALOS

**Papá Noel**

El trineo con renos

Los Reyes Magos

Los camellos



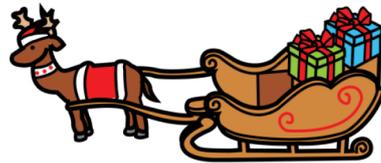
LOS REGALOS

Papá Noel

**El trineo con renos**

Los Reyes Magos

Los camellos



LOS REGALOS

Papá Noel

El trineo con renos

**Los Reyes Magos**

Los camellos



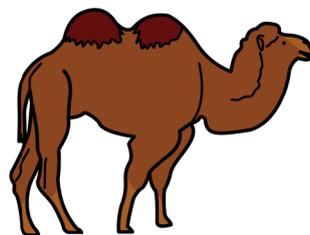
LOS REGALOS

Papá Noel

El trineo con renos

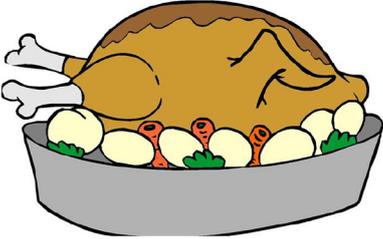
Los reyes Magos

**Los camellos**



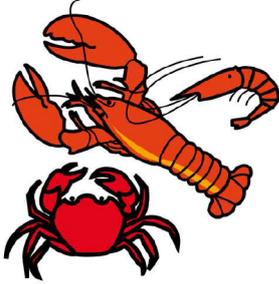
LA COMIDA

**El pavo**  
Los mariscos  
El jamón  
El queso



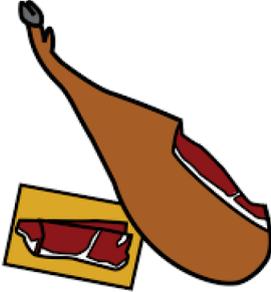
LA COMIDA

El pavo  
**Los mariscos**  
El jamón  
El queso



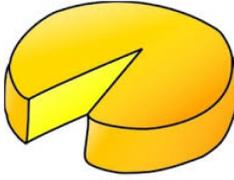
LA COMIDA

El pavo  
Los marisco  
**El jamón**  
El queso



LA COMIDA

El pavo  
Los marisco  
El jamón  
**El queso**



LA DECORACIÓN

**El árbol de Navidad**

El Belén  
Los luces  
Los adornos



LA DECORACIÓN

El árbol de Navidad

**El Belén**

Los luces  
Los adornos



LA DECORACIÓN

**El árbol de Navidad**

El Belén  
**Los luces**  
Los adornos



LA DECORACIÓN

El árbol de Navidad

El Belén

Los luces

**Los adornos**



**LOS JUGUETES**

**El balón**  
La muñeca  
El tren  
El oso de peluche



**LOS JUGUETES**

El balón  
**La muñeca**  
El tren  
El oso de peluche



**LOS JUGUETES**

El balón  
La muñeca  
**El tren**  
El oso de peluche



**LOS JUGUETES**

El balón  
La muñeca  
El tren  
**El oso de peluche**



# 2

## ¡Adivina quién es el famoso!

Diva Gutiérrez Medina

### TIEMPO:

12 minutos.

### OBJETIVOS:

Practicar el vocabulario relacionado con las descripciones físicas. Incrementar la motivación y creatividad del alumno por medio del dibujo. Además, ampliar su conocimiento sociocultural de figuras conocidas tanto en la cultura española como la sudamericana.

### DESTREZAS:

- Comprensión oral
- Expresión oral
- Conocimientos socioculturales
- Interacción creativa

### MATERIALES:

Cada alumno necesita una pequeña pizarra blanca y un rotulador.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad está dirigida a grupos de 5 a 8 alumnos, pero se puede realizar con el número que se desee. Es posible aumentar el nivel si el vocabulario se extiende y se incluyen frases hechas o términos más complejos.

En primer lugar se explica a los alumnos que van a dibujar un retrato de una persona famosa a partir de la descripción que haga la profesora. Sólo cuando la descripción completa haya finalizado, se realiza una ronda en la que cada alumno da el nombre de la persona que cree que ha dibujado. Una vez conocida la respuesta, se da una simple visión del contexto para los alumnos que tal vez no conozcan de qué persona se trata.

En la descripción, se comienza determinando el género del famoso y después se describe cómo es su pelo, sus ojos, la frente, la nariz, la boca, y los posibles accesorios que lleve. Cuando finaliza la actividad, la profesora muestra una foto de esa persona. Por lo general, hay parecidos razonables entre el dibujo y la foto, lo cual ayuda al alumno a ganar confianza en sí mismo, tanto por su labor creativa como por su comprensión de la lengua extranjera, ya que son capaces de entender el vocabulario.

# EJEMPLOS

El primero es un retrato de la artista Frida Khalo.

El segundo es un retrato del tenista español Rafael Nadal.



# 3

## El penalti

Irene Montoro García

### TIEMPO:

30 minutos.

### OBJETIVOS:

- Repasar y practicar el vocabulario, en este caso, referido a las partes del cuerpo.
- Repasar el vocabulario de los colores: “rojo” y “verde”.
- Fomentar el uso del lenguaje a través del juego.

### DESTREZAS:

Comprensión auditiva, interacción oral y expresión oral.

### MATERIALES:

- Ficha con el vocabulario de las partes del cuerpo
- Tarjetas de penalti
- Colores: rojo y verde.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

#### Actividad previa (10 minutos):

Antes de comenzar con la actividad principal debemos repasar las partes del cuerpo con los alumnos. De igual modo sería conveniente que ya hubieran practicado de antemano (en previas clases) el vocabulario específico de la actividad. Para ello, se les pedirá a los alumnos que se levanten haciendo un círculo. El profesor empezará diciendo una parte del cuerpo a modo de ejemplo y los alumnos tienen que tocarla. Sucesivamente, serán los alumnos los que irán diciendo una parte del cuerpo y así sucesivamente hasta que cada alumno individualmente haya dicho una parte del cuerpo.

#### VARIANTE

Los profesores que lo deseen podrían hacer el juego con una pelota y decir al compañero que en vez de señalar la parte del cuerpo han de parar o tocar la pelota con ella. Para su correcto uso, se habría de indicar que el lanzamiento ha de ser con la mano y despacio o incluso sugerir que el alumno diga la parte del cuerpo y sería entonces el profesor el que haga el lanzamiento para que el otro alumno pueda parar o tocar la pelota con las diferentes partes del cuerpo que están repasando tales como la cabeza, el pie derecho, la mano izquierda, la rodilla, el tobillo derecho, etc.

#### Actividad previa alternativa:

Se les comenta a los alumnos de manera resumida la historia de la creación del punto de penalti y cómo tuvo lugar en una pequeña localidad de Irlanda del Norte. Incluso el profesor puede preguntar con anterioridad de dónde creen que era el creador del punto de penalti y de este modo se podrá trabajar también el contenido de países y nacionales de manera transversal. Posteriormente el profesor procederá a la actividad previamente expresada para repasar las partes del cuerpo.

### Actividad principal (20 minutos):

Para el desarrollo de la actividad el profesor formará parejas y pondrá a los estudiantes en dos filas, una enfrente de la otra. Se les entregará a los alumnos su propia ficha de penalti donde tendrán que colorear el punto de penalti de color rojo o verde y así, al mismo tiempo se les entregarán dos colores, uno rojo y otro verde. Antes de iniciar la actividad se puede hacer un sorteo para ver quién es la persona que va a empezar a hacer el lanzamiento de penaltis. Un buen método puede ser el de “Piedra, papel o tijera” ya que se les está enseñando un juego infantil tradicional español.

### Explicación de la actividad:

1. Una vez hecho el sorteo, el primer lanzador tendrá que decir “Para la pelota con tu ...” o “Señala tu...” (una parte del cuerpo)” siendo ésta la expresión a utilizar durante los lanzamientos en el juego.
2. El portero, que será el otro alumno, deberá responder a la pregunta señalando dicha parte del cuerpo sin mirar a la ficha que previamente ha sido entregada.
  - 2.1. Si el portero acierta, se pintará uno de los círculos de la tarjeta de color verde.
  - 2.2. Si el portero falla, se pintará uno de los círculos de la tarjeta de color rojo.
3. Después del primer lanzamiento, se intercambiará el turno y el que anteriormente fue portero, ahora será el lanzador y así sucesivamente hasta que hayan terminado de colorear las 5 rondas de lanzamientos que presenta la tarjeta.

NOTA: En caso de empate, se podrá hacer un “lanzamiento de penalti” extra.

IDEAS: Para que la actividad sea más entretenida y más dinámica, una buena opción sería hacer una competición en la clase jugando contra sus compañeros y para ello se harían dos grupos con toda la clase o incluso, se puede jugar contra el maestro, lo que puede ser un desafío muy motivador para los alumnos.

### FICHA DIDÁCTICA

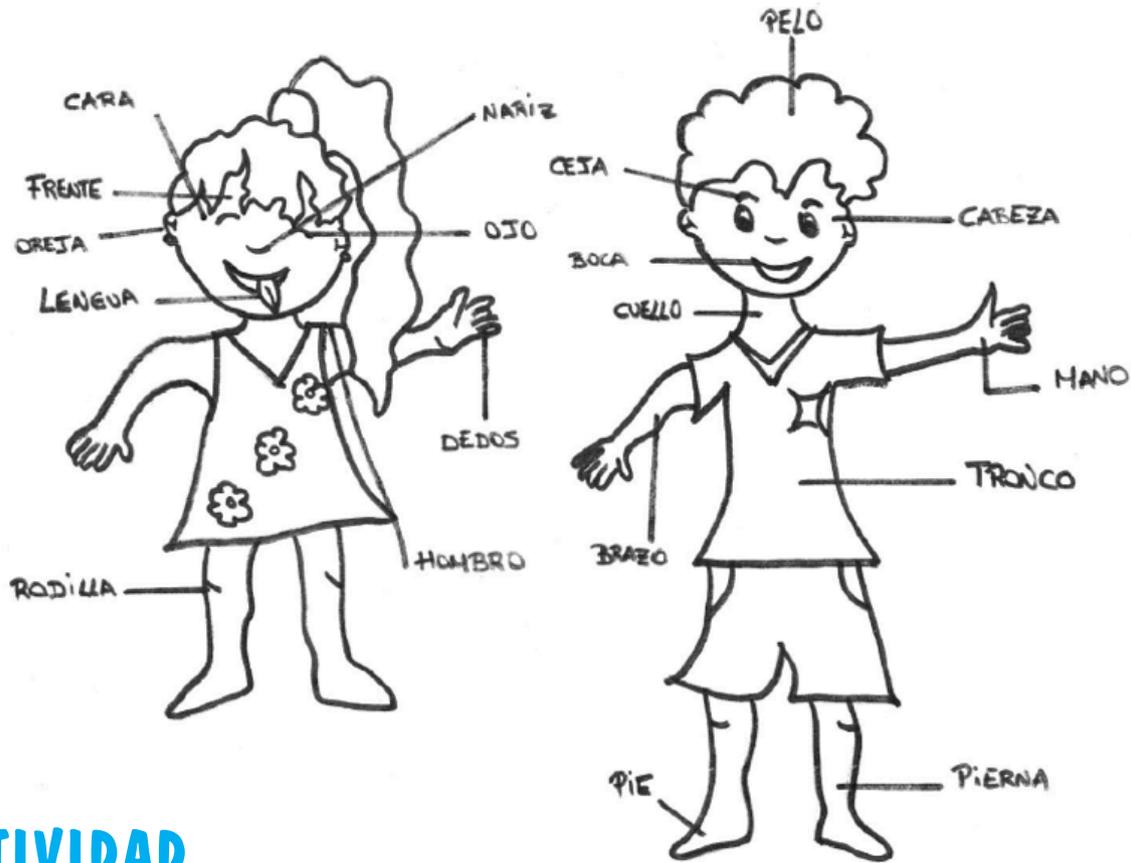
#### **HISTORIA**

En el pequeño pueblo de Milford, que se encuentra cerca de la ciudad de Armagh, en el Condado de Armagh (Irlanda del Norte), un ciudadano llamado William McCrum, cuyo padre fue el fundador del Milford Cricket Club y Milford Football Club, dejó un legado que todavía hoy sigue siendo uno de los más importantes para la historia del fútbol. Su legado fue la invención del punto de penalti, ya que cuando lo inventó, este fue adoptado por la Asociación de Fútbol Irlandesa en 1889 e introducido en el deporte del fútbol de manera oficial en 1890. Desde ese entonces, el punto de penalti ha pasado a formar parte de este juego a escala mundial.

#### **AMPLIACIÓN:**

Se puede completar la actividad en posteriores clases coloreando las fichas que se han dado de las partes del cuerpo. De tal modo, se podrá repasar el vocabulario referido a los colores. Para ello, el profesor les dará a los alumnos colores y dirá de qué color se debe pintar cada una de las partes de los muñecos en las fichas. Si los alumnos han estudiado con anterioridad el vocabulario referido a la ropa, éste puede ser un buen momento para repasarla de igual modo. Si éste no es el caso, esta puede ser la actividad inicial para introducir, enseñar y adquirir el vocabulario referido a la ropa.

# LAS PARTES DEL CUERPO



## ACTIVIDAD

### ¡Juego del Penalti! (Penalty game!)

¡Ganarás si sabes las respuestas correctas! (You will win if you know the right answers!)

Debes decir a tu compañero (You must say to your partner):

“SEÑALA TU \_\_\_\_\_”

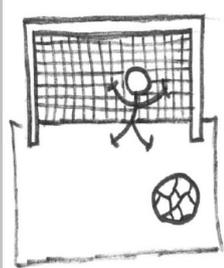
- Si él/ ella sabe la respuesta, ganará un punto o un gol de color verde.  
(If he knows the answer, he will win one point or one goal in green color).
- Pero si él/ella no sabe la respuesta, perderá un gol y lo pintará de color rojo.  
(But if she/he doesn't know the answer, she/he won't win the point and it will be in red).

Colorea las partes de la cabeza y del cuerpo.

## TARJETA

JUGADOR 1 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○

JUGADOR 2 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○



# ¡De la A a la Z!

# 1

Neus Amengual Serra

## TIEMPO:

50 minutos aproximadamente.

## OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario del mundo animal.
- Adquirir nuevo léxico.
- Mejorar la capacidad de expresión tanto verbal como no verbal del alumnado, priorizando el carácter lúdico del proceso de aprendizaje.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Incrementar la motivación y el interés del alumnado.

## DESTREZAS:

- Expresión oral.
- Expresión escrita.
- Comprensión auditiva.
- Interacción.

## MATERIALES:

- 27 tarjetas de abecedario. Tarjetas con las letras del abecedario.
- 2 tarjetas de acción:
  - “¡Mímica!”. Hace referencia a la imitación no verbal de la palabra en cuestión.
  - “¡Explica!”. Hace referencia a la descripción y explicación verbal de la palabra, sin ésta ser mencionada.
- Ficha con el título del tema (“¡Qué animal!”) y todas las letras del abecedario en disposición vertical.
- Bolígrafo.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El número de personas máximo por equipo es cuatro.

Desarrollo del juego:

Los diferentes grupos rellenarán la ficha del abecedario relacionado con el tema del mundo animal. Se deberá escribir un nombre de animal que empiece por cada letra del abecedario, hasta, si es posible, rellenar la ficha en su totalidad. El alumnado tendrá un máximo de 10 minutos para rellenar la ficha. El primer equipo que la rellene en su totalidad obtendrá un punto. En su defecto, el equipo que haya escrito más palabras obtendrá un punto.

Un representante del equipo ganador deberá escoger una tarjeta de abecedario (la letra de la cual aparece en el reverso de ésta) y, seguidamente, una tarjeta de acción al azar (los reversos de “¡Mímica!” y “¡Explica!” son idénticos). La tarjeta de abecedario le indicará la letra inicial de la palabra que deberá escoger de la ficha realizada con su equipo. Es importante indicar que el grupo que está representando o describiendo su palabra no puede optar a ganar el punto.

Al primer equipo que adivine la palabra se le otorgará un punto y de nuevo, un representante del nuevo equipo ganador escogerá una tarjeta de abecedario y una tarjeta de acción. Este paso se repetirá hasta completar todas las letras del abecedario o, en su defecto, el máximo número de letras posibles.

El equipo ganador será el que obtenga más puntos durante la sesión.

Observaciones: esta actividad puede adaptarse al nivel, a las necesidades y a los intereses del grupo, lo que hace posible que sea igualmente útil para niveles más elevados, como por ejemplo, B1 (KS4) y B2 (KS5).

nivel

A

Ficha con el título del tema (“¡Qué animal!”) y todas las letras del abecedario en disposición vertical:

## ¡Qué animal!

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
Ñ	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

Tarjetas de abecedario:

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	Ñ	O	P	Q
R	S	T	U	V	W
X	Y	Z			

nivel

A

Tarjetas de “¡Mímica!”:



Tarjetas de “¡Explica!”:



# 2

## ¡Vámonos de compras!

Jessica Blanco González

### TIEMPO:

30 minutos aproximadamente.

### OBJETIVOS:

- Fijar de una manera divertida los contenidos estudiados previamente.
- Conocer y utilizar expresiones relacionadas con el mundo de las compras.
- Conocer y utilizar vocabulario relacionado con la comida.
- Preguntar y/o decir cuánto cuesta un producto.
- Entender y utilizar números altos.
- Entender y utilizar expresiones de cantidad.
- Familiarizarse con el euro.
- Utilizar las fórmulas de cortesía adecuadamente.

### DESTREZAS:

- Expresión oral.
- Comprensión auditiva.

### MATERIALES:

- Un tablero.
- Las tarjetas con los productos que se van comprar y vender.
- Facsímiles de billetes y monedas.
- Cuatro fichas (roja, azul, verde y amarilla).
- Un dado.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Este juego consiste en adquirir 6 productos en las tiendas que aparecen representadas en el tablero. Habrá 4 participantes. Cada uno de ellos elegirá un color. Cada color representará una tienda diferente; carnicería (rojo), verdulería (verde), pescadería (azul) y frutería (amarillo). A lo largo del juego, cada uno de los participantes asumirá dos roles. Por un lado, serán dependientes de su propia tienda y, por tanto, despacharán a sus compañeros cuando lleguen a su tienda a comprar. Por otro lado, serán clientes en las otras tiendas regentadas por sus compañeros a las que irán para adquirir en el menor tiempo posible 6 productos. No se trata de productos al azar sino que al comienzo del juego se dispondrá un taco de tarjetas boca abajo en las que aparecerá un producto determinado que tendrán que adquirir. Cada participante cogerá una y tendrá que emprender su camino hacia la tienda correspondiente ayudándose del dado. Cuando finalmente llegue a su destino, mantendrá una conversación con el tendero oportuno del tipo:

*Cliente: ¡Buenos días!/¡Buenas tardes!*

*Tendero: ¡Buenos días!, ¿Qué le/te pongo?/¿Qué quiere/s?/¿Qué desea/s?*

*Cliente: Póngame/Ponme un kilo de tomates, por favor.*

*Tendero: ¿Quiere/s algo más?*

*Cliente: Nada más, gracias. ¿Cuánto cuesta?*

*Tendero: Son 2 euros y sesenta céntimos.*

*Cliente: (Le da el dinero)*

*Tendero: Aquí tiene/s. (Le da la ficha con el dibujo)*

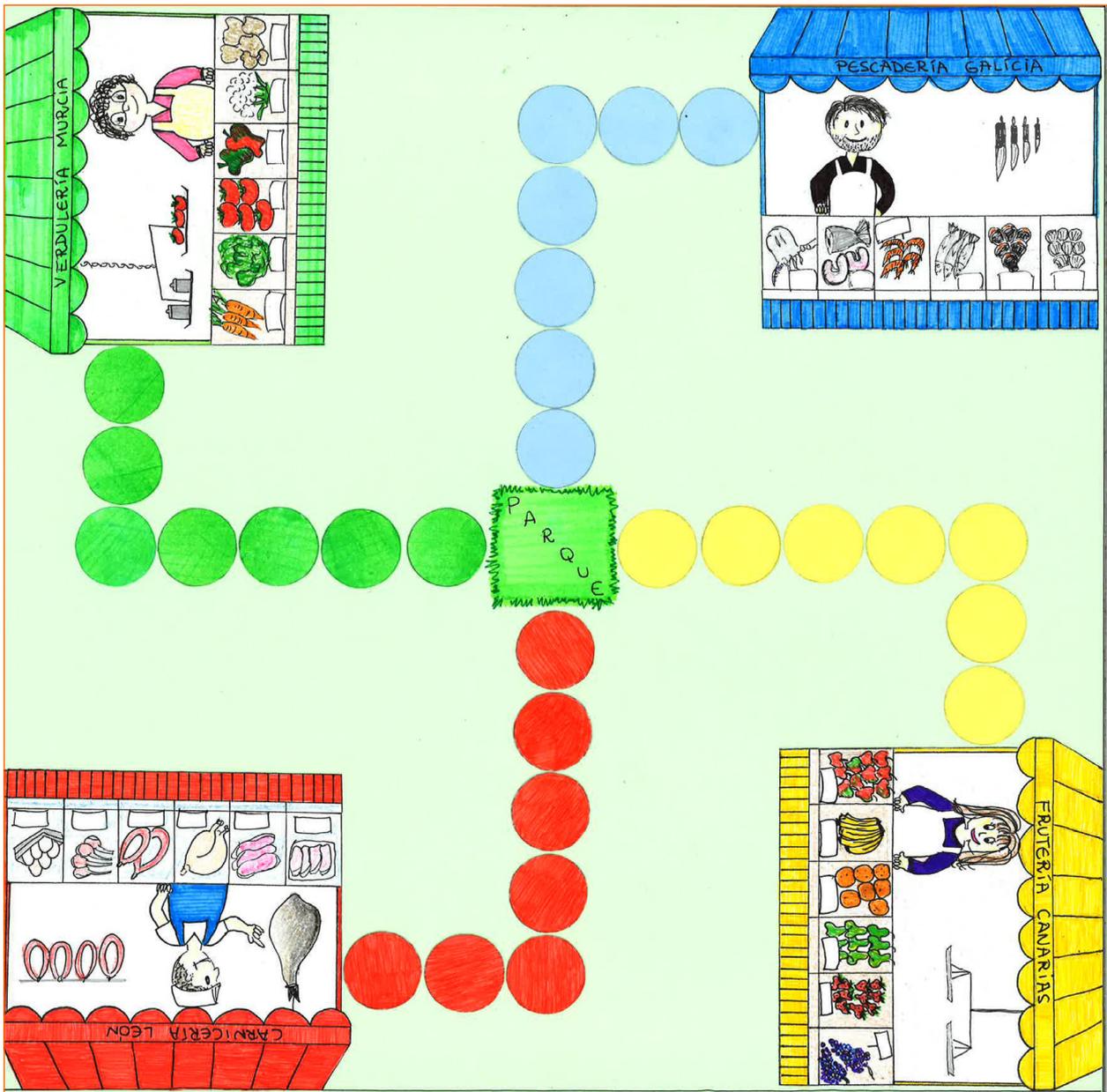
*Cliente: Gracias.*

*Tendero: ¡Adiós! ¡Qué tenga/s un buen día!*

Una vez finalizada la compra, pagará al tendero y este le dará una tarjeta con el dibujo del producto que acaba de adquirir. A continuación, tendrá que volver a su tienda/ al punto de origen y cuando llegue volverá a coger otra tarjeta para descubrir qué nuevo producto debe comprar esta vez. Así hasta que logre reunir los 6 productos. Ganará aquel que logre reunir esos 6 productos en el menor tiempo posible. Si en algún momento del juego, alguno de los participantes cae en la casilla del parque, deberá "sentarse" a descansar, es decir, perderá un turno.

A cada participante se le entregará al comienzo un billete de veinte euros, uno de diez, uno de cinco, una moneda de dos euros, dos de uno, cuatro de cincuenta céntimos, tres de veinte, cuatro de diez, seis de cinco.

Habrà una banca para dar dinero y cambio a los jugadores.

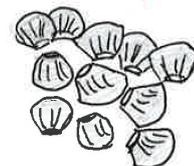
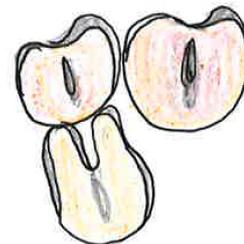
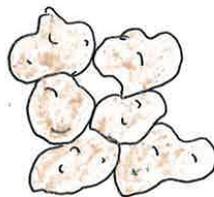
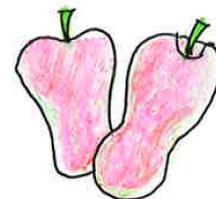
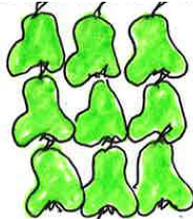
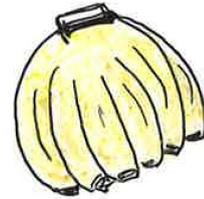
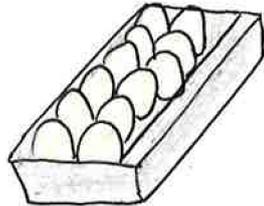
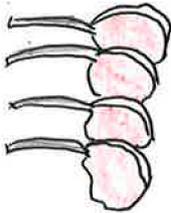
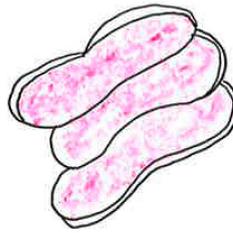
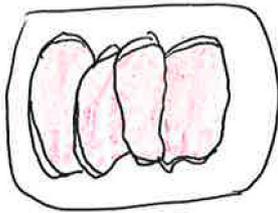
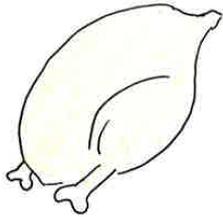




<b>Un pollo</b>	<b>1/2 kilo de filetes de cerdo</b>	<b>300 gramos de jamón serrano</b>	<b>Dos chorizos</b>
<b>1/2 kg de chuletilas de cordero</b>	<b>Una docena de huevos</b>	<b>Dos kilos de manzanas</b>	<b>Un kilo de plátanos</b>
<b>Tres kilos de naranjas</b>	<b>Un kilo y medio de peras</b>	<b>750 gramos de fresas</b>	<b>Dos racimos de uvas</b>
<b>300 gramos de zanahorias</b>	<b>Una lechuga</b>	<b>Un kilo de tomates</b>	<b>Dos pimientos rojos</b>
<b>Una coliflor</b>	<b>Cinco kilos de patatas</b>	<b>Un pulpo</b>	<b>Tres rodajas de salmón</b>
<b>Medio kilo de gambas</b>	<b>Un kilo y medio de sardinas</b>	<b>Un kilo de mejillones</b>	<b>Medio kilo de almejas</b>

nivel

A





nivel

A

# 3

## El árbol genealógico

Elena Morenza Labrador y Laura Rodríguez García

### TIEMPO:

30 minutos.

### OBJETIVOS:

- Impulsar la práctica oral de español.
- Utilizar el vocabulario adquirido referente a los miembros de la familia.
- Practicar los adjetivos posesivos.
- Utilizar el vocabulario aprendido relativo a la descripción física y de personalidad.
- Fomentar la capacidad de comprensión oral y diálogo.
- Fomentar la creatividad.

### DESTREZAS:

- Expresión oral.
- Comprensión auditiva.
- Interacción.

### MATERIALES:

- Diapositivas con los dos modelos de árboles genealógicos, real e inventado.
- Fichas con las palabras de vocabulario de la familia para emparejar.
- Una caja.
- Lápices y gomas.
- Folios.
- Celo/chinchetas.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primero se pregunta a los alumnos si saben qué es un árbol genealógico (family tree). Se proyecta en la pizarra un árbol genealógico modelo real y/o inventado del profesor (anexo 1).

Emparejar a los alumnos de manera aleatoria con las fichas del vocabulario de la familia (anexo 2). Cada palabra está repetida dos veces para hacer así las parejas. Los alumnos cogen ellos mismos la palabra de una caja en la que están todas. Los alumnos van moviéndose por la clase preguntando “¿Eres la madre? No, soy el abuelo. ¿Eres la madre? Sí, soy la madre.” hasta que encuentren a la persona con su misma palabra.

Una vez hechas las parejas, deben sentarse uno enfrente del otro. Se les entrega un folio y deben coger un lápiz y una goma.

Los alumnos tienen que dibujar el árbol familiar real o inventado de su compañero. Para ello, el otro alumno presenta a su “familia” diciendo cuántas personas hay en su “familia” (la más cercana) y cómo se llaman.

Por ejemplo, “en mi familia hay 10 personas. Mis abuelos se llaman Juan y Consuelo. Su hijo es mi padre, Antonio Roberto. Mi padre tiene un hermano. Se llama Juan Carlos”. Es importante ofrecer la opción del árbol inventado ya que puede haber alumnos que prefieran no compartir información real de su familia.

Una vez que uno de la pareja ha terminado de presentar a su familia, le da la vuelta al folio y dibuja el árbol familiar de su compañero.

Una vez finalizados los árboles genealógicos familiares, los alumnos eligen a un miembro de su familia y deben describirlo físicamente y personalmente aportando todos los datos que puedan. Por ejemplo, “mi padre se llama Luis. Es alto y un poco gordo. Tiene el pelo castaño y los ojos verdes. Es trabajador, simpático, divertido y muy deportista”.

Una variante consiste en que se haga la descripción sin decir el parentesco ni el nombre y la pareja ha de adivinar de quién habla.

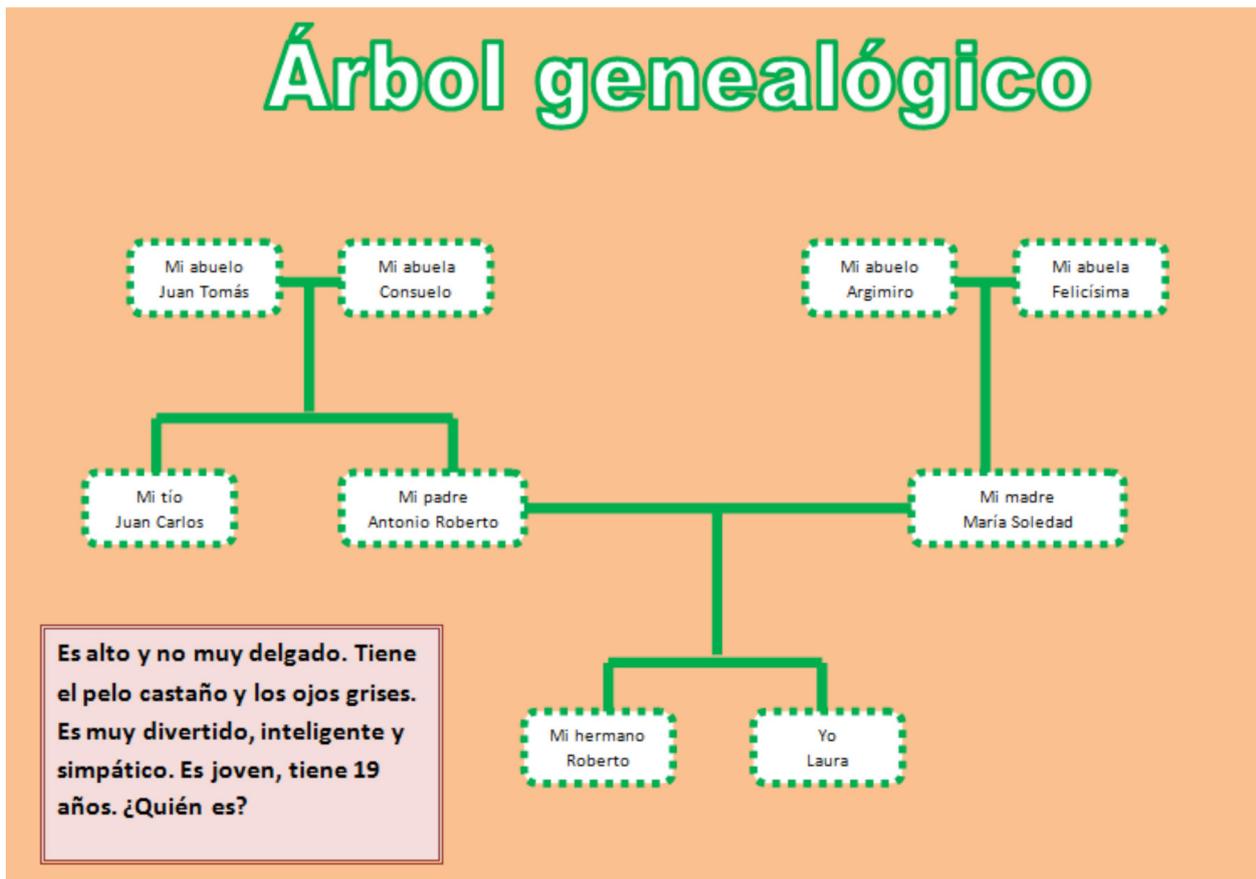
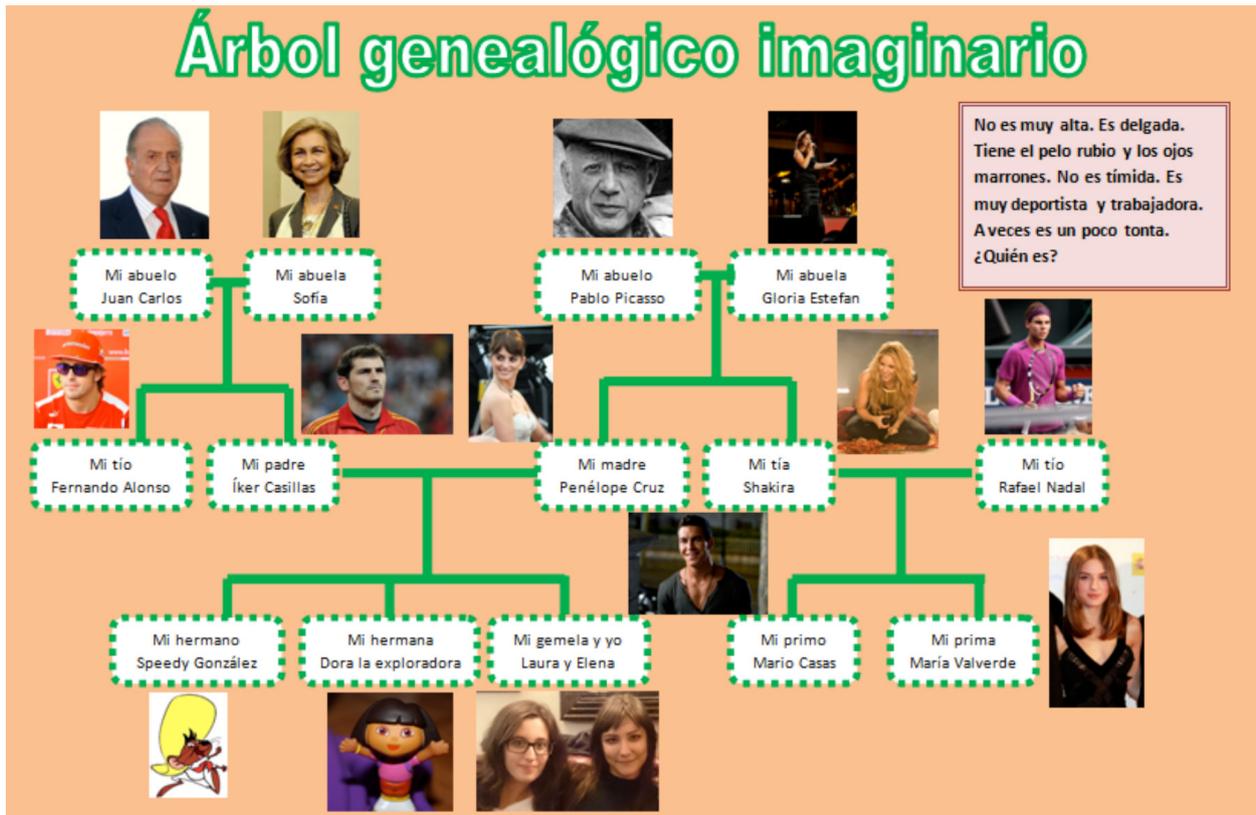
Se exponen por la clase los folios con los árboles genealógicos.

**Variaciones:**

La descripción física de un familiar se puede hacer oralmente o pueden escribirla.

Los alumnos pueden dibujar el árbol genealógico en sus propios cuadernos o en cartulinas y exponerlos en la clase.

# Anexo 1



## Anexo 2




<b>El padre</b>	<b>El padre</b>	<b>La madre</b>	<b>La madre</b>
<b>El hijo</b>	<b>El hijo</b>	<b>La hija</b>	<b>La hija</b>
<b>Los abuelos</b>	<b>Los abuelos</b>	<b>Los tíos</b>	<b>Los tíos</b>
<b>El abuelo</b>	<b>El abuelo</b>	<b>La abuela</b>	<b>La abuela</b>
<b>La prima</b>	<b>La prima</b>	<b>El primo</b>	<b>El primo</b>
<b>El nieto</b>	<b>El nieto</b>	<b>La nieta</b>	<b>La nieta</b>
<b>El tío</b>	<b>El tío</b>	<b>La tía</b>	<b>La tía</b>
<b>Los primos</b>	<b>Los primos</b>	<b>Los nietos</b>	<b>los nietos</b>
<b>El hermano</b>	<b>El hermano</b>	<b>La hermana</b>	<b>La hermana</b>
<b>El sobrino</b>	<b>El sobrino</b>	<b>La sobrina</b>	<b>La sobrina</b>
<b>El marido/esposo</b>	<b>El marido/esposo</b>	<b>La mujer/esposa</b>	<b>La mujer/esposa</b>

nivel

A

## Anexo 3

### Fotos tomadas de la Wikipedia y Flickr/foto propia

«Juan Carlos I Rey de España 2009 2» de Andrus\_Ansip,\_Juan\_Carlos\_I.jpg: Estonian Foreign Ministry derivative work: DPC (talk) - Andrus\_Ansip,\_Juan\_Carlos\_I.jpg. Disponible bajo la licencia CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan\\_Carlos\\_I\\_Rey\\_de\\_Espa%C3%B1a\\_2009\\_2.jpg#mediaviewer/File:Juan\\_Carlos\\_I\\_Rey\\_de\\_Espa%C3%B1a\\_2009\\_2.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_Carlos_I_Rey_de_Espa%C3%B1a_2009_2.jpg#mediaviewer/File:Juan_Carlos_I_Rey_de_Espa%C3%B1a_2009_2.jpg)

«Spain.QueenSofia.01» de Ricardo Stuckert/PR; cropped, and resized by en:user:Hajor. - Agência Brasil [1]. Disponible bajo la licencia CC BY 3.0 br vía Wikimedia Commons - <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spain.QueenSofia.01.jpg#mediaviewer/File:Spain.QueenSofia.01.jpg>

«Pablo picasso 1» de Argentina. Revista Vea y Lea - <http://www.magicasruinas.com.ar/revistero/internacional/pintura-pablo-picasso.htm>. Disponible bajo la licencia Dominio público vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pablo\\_picasso\\_1.jpg#mediaviewer/File:Pablo\\_picasso\\_1.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pablo_picasso_1.jpg#mediaviewer/File:Pablo_picasso_1.jpg)

«Gloria Estefan 2009 White House» de Official White House Photo by Pete Souza - <http://www.whitehouse.gov>. Disponible bajo la licencia Dominio público vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gloria\\_Estefan\\_2009\\_White\\_House.jpg#mediaviewer/File:Gloria\\_Estefan\\_2009\\_White\\_House.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gloria_Estefan_2009_White_House.jpg#mediaviewer/File:Gloria_Estefan_2009_White_House.jpg)

«Fernando Alonso Bahrain» de Ryan Bayona - Fernando Alonso. Disponible bajo la licencia CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fernando\\_Alonso\\_Bahrain.jpg#mediaviewer/File:Fernando\\_Alonso\\_Bahrain.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fernando_Alonso_Bahrain.jpg#mediaviewer/File:Fernando_Alonso_Bahrain.jpg)

«Iker Casillas Euro 2012 vs France» de Football.ua. Disponible bajo la licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iker\\_Casillas\\_Euro\\_2012\\_vs\\_France.jpg#mediaviewer/File:Iker\\_Casillas\\_Euro\\_2012\\_vs\\_France.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iker_Casillas_Euro_2012_vs_France.jpg#mediaviewer/File:Iker_Casillas_Euro_2012_vs_France.jpg)

«Penélope Cruz 2009» de Chrisa Hickey. Disponible bajo la licencia CC BY 3.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pen%C3%A9lope\\_Cruz\\_2009.jpg#mediaviewer/File:Pen%C3%A9lope\\_Cruz\\_2009.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pen%C3%A9lope_Cruz_2009.jpg#mediaviewer/File:Pen%C3%A9lope_Cruz_2009.jpg)

«Shakira Stops By Soundcheck cropped» de Shakira\_Stops\_By\_Soundcheck.jpg: Carrie Stern from USA derivative work: Jonathas Davi (talk) - Shakira\_Stops\_By\_Soundcheck.jpg. Disponible bajo la licencia CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shakira\\_Stops\\_By\\_Soundcheck\\_cropped.jpg#mediaviewer/File:Shakira\\_Stops\\_By\\_Soundcheck\\_cropped.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shakira_Stops_By_Soundcheck_cropped.jpg#mediaviewer/File:Shakira_Stops_By_Soundcheck_cropped.jpg)

«Nadal Japan Open 2011» de Christopher Johnson Original uploader was Asdalol at it.wikipedia - Transferred from it.wikipedia; transferred to Commons by User:Asdalol using CommonsHelper.(Original text : <http://www.flickr.com/photos/globalite/6226636445/in/set-72157627831492366>). Disponible bajo la licencia CC BY-SA 2.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadal\\_Japan\\_Open\\_2011.jpg#mediaviewer/File:Nadal\\_Japan\\_Open\\_2011.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadal_Japan_Open_2011.jpg#mediaviewer/File:Nadal_Japan_Open_2011.jpg)

«Mario-casas» de Cariosa08 - Trabajo propio. Disponible bajo la licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons - <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mario-casas.jpg#mediaviewer/File:Mario-casas.jpg>

«María Valverde - Seminci 2012 (1)» de Rastrojo (D•ES) - Trabajo propio. Disponible bajo la licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons - [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mar%C3%ADa\\_Valverde\\_-\\_Seminci\\_2012\\_\(1\).jpg#mediaviewer/File:Mar%C3%ADa\\_Valverde\\_-\\_Seminci\\_2012\\_\(1\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mar%C3%ADa_Valverde_-_Seminci_2012_(1).jpg#mediaviewer/File:Mar%C3%ADa_Valverde_-_Seminci_2012_(1).jpg)

<https://www.flickr.com/photos/92403425@N07/8398625193/in/photolist-6rB1wP-8SJhhZ-8oYGW8-v4ACV-4SfKvM-ei2Pw4-ei2Pbg-56MP4o-63cqD6-88LfM9-5R5MV7-7WnED8-V65iK-6Mjs22-iS-rbxS-7xtv8n-nJxcDD-69RCEV-afV7Yk-d532M-ei2P3i-ei8y8w-6x5tZT-dNa9ED-2MPdVW-7Tx3yN-6N1T2J-4Tz25t-jP8cqZ-jP7eEx-jP7jmg-jP9KDf-jP9EoW-jP7m9V-7cLvqx-6jvXui-92Tmj-xKmyy-anj-gAW-69VPB1-8DwupR-8DwuVn-trYJ2-aTEc1X-8DwCjx-8DwwYx-8DzFas-8DwnkB-ADTct-okcqmo>

<https://www.flickr.com/photos/annabtran/5837427539/in/photolist-9TQkQp-3nbacw-2bRbTZ-2ncaWr-coZaGG-6csT7s-2hFdPC-8n3otN-iTYd4u-bv4NM3-fQseGK-47VaK9-coZ94S-dknUEF-dknUcV-fP-cj7A-ttt3s-iSKEq-iSKRq-nmjTTV-7APwgU-5Sft9b-wqk8g-8eo9wT-anQbYA-jMtu6p-bAnzYR-58pLiM-6x5quz-7wxPaz-Fjoe-8g3KwA-bSaPXV-8nFWMJ-8VxtUp-hAoMC-4wh-paPcTi-51yDXL-jDUFsc-ed55sd-q2iM2-7V76UR-49UM3G-jcfvCf-bJdP82-cRr69C-b4uRmV-58pNFR-58pN4e>

# ¡Vamos a jugar a tres en raya!



Ana Belén Ramos Navarro

## TIEMPO:

Entre 30 y 40 minutos.

## OBJETIVOS:

- A nivel lingüístico, repasar cómo preguntar y decir la hora en español y expresar correctamente todas las horas.
- A nivel cultural, aprender cómo jugar y las reglas de un juego muy popular en España.

## DESTREZAS:

- Expresión y comprensión oral.
- Expresión escrita.

## MATERIALES:

- Tarjetas.
- Fichas de distintos colores.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Antes de empezar a jugar, el profesor les preguntará a los alumnos cómo se pregunta la hora en español (“¿Qué hora es?”) y entre el profesor y los alumnos pondrán algunos ejemplos con algunas horas para ir entrando en materia. Después, les preguntará si conocen el juego de ‘tres en raya’ que es muy popular en España.

Es entonces cuando les explica las reglas del juego:

- Se juega por parejas y consiste en conseguir formar una línea vertical, horizontal o diagonal con tres fichas del color que el alumno tenga asignado.
- No obstante, hay dos tipos de casillas en las tarjetas: casillas en las que aparece un reloj con la hora y el alumno tiene que decirlo oralmente en español y casillas en las que el alumno debe dibujar las agujas del reloj de acuerdo con la hora que está escrita debajo.
- Por lo tanto, cada vez que es el turno un jugador, después de elegir la casilla donde le gustaría poner su ficha, su contrincante deberá preguntarle “¿Qué hora es?” y éste deberá decir correctamente la hora que aparece en el reloj de la casilla en la que quiera colocar su ficha o dibujar las agujas del reloj con la hora correspondiente (dependiendo del tipo de casilla que elija).
- Si la hora es incorrecta, el jugador no puede dejar su ficha en esa casilla y pierde el turno.

Se juega a modo de campeonato, por lo que hay cuatro tarjetas diferentes ordenadas con números por grado de dificultad y referidas a las rondas que los alumnos deben jugar. Por ejemplo, vamos a pensar en una clase de 12 alumnos, estos jugarían en parejas con la tarjeta 1, que es más fácil.

Los ganadores de cada pareja (6 alumnos) pasarían a la siguiente fase y volverían a jugar entre ellos utilizando la tarjeta 2. Asimismo, los 3 ganadores que resulten jugarían entre sí, primero dos de ellos utilizando la tarjeta 3 y el que gane jugaría la final con el otro alumno utilizando la tarjeta 4.

Finalmente, tendríamos al ganador de la clase, al que podemos entregar un premio que se tenga al alcance.

nivel

A

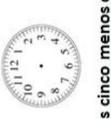
# Tres en raya

1

		
		
Son las doce y media		Son las diez y cuarto

# Tres en raya

2

		
		
Son las cinco menos cuarto	Son las once en punto	

# Tres en raya

3

		
		
Son las seis y cuarto	Son las siete menos veinte	Son las cinco menos diez

# Tres en raya

4

		
		
Son las diez menos cinco	Son las dos menos diez	



# Bienvenidos a la república independiente de mi casa



Ana Martín Esteban

## TIEMPO:

30-40 minutos.

## OBJETIVOS:

- Ampliar, afianzar y practicar el vocabulario relacionado con la casa.
- Repasar las preposiciones de lugar (encima de, debajo de, a la derecha de, a la izquierda de, al lado de...).
- Trabajar la comprensión auditiva.
- Trabajar en equipo.

## DESTREZAS:

- Comprensión oral.
- Comprensión escrita.

## MATERIALES:

- Texto a narrar.
- Cartulina con una casa dibujada.
- Celo de doble cara.
- Tarjetas-objetos de la casa.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

**Antes de comenzar la actividad:** Dividiremos la clase en grupos de 4-5 alumnos. A cada grupo se le reparte la cartulina con la casa ya dibujada y las tarjetas-objetos que van a componer esa casa. Los alumnos deben elegir un capitán. Debemos aconsejar que no peguen los objetos durante la primera lectura, pues una vez se pegue la tarjeta-objeto en la cartulina puede ser difícil despegarlo. Los alumnos deben recortar las tarjetas-objeto.

**Durante la actividad:** El profesor irá leyendo el texto (ver anexo) en voz alta. Los alumnos deben escuchar y pegar la tarjeta-objeto en el lugar donde ellos creen que va hasta formar la casa completa. El texto será leído dos veces lentamente por el profesor. Se aconseja pegar las tarjetas-objetos durante la segunda lectura. Sera el capitán el encargado de pegarlas, pero todo el grupo debe estar de acuerdo con la decisión.

**Después de la actividad:** Una vez leído el texto dos veces, los alumnos deben deliberar si todas las tarjetas-objetos están en las posiciones correctas. Para ello el profesor dará un máximo de 5 minutos para que los grupos lo terminen. Una vez transcurrido ese tiempo, el profesor, con la ayuda de una presentación de Powerpoint, leerá una vez más el texto a la vez que irá colocando las tarjetas-objetos en su lugar correspondiente.

**Adaptaciones de nivel:** La ventaja de esta actividad es que puede ser adaptada para un nivel superior o inferior:

**Más difícil:** Si queremos complicar la actividad podemos simplemente darles la cartulina sin la casa dibujada. También podemos leer el texto más rápido, superponer tarjetas unas encima de otras o jugar con los colores y tamaños de las tarjetas (por ejemplo, el vaso grande está encima de la mesa pero el vaso pequeño está dentro de la nevera).

**Más fácil:** Si lo que queremos es facilitar de alguna manera la actividad, podemos dar a los alumnos la casa con las plantas dibujadas y además podemos pegar cinta adhesiva en los lugares donde correspondan, si no todas, algunas de las tarjetas-objetos. También, para más facilidad, podemos poner el nombre de cada objeto en la parte inferior de cada tarjeta.

nivel

B1

## Texto a narrar por el profesor:

### **Bienvenidos a mi casa**

Mi piso es muy grande, pues tiene tres plantas. En él vivimos mi hermana Carolina, mis padres y yo.

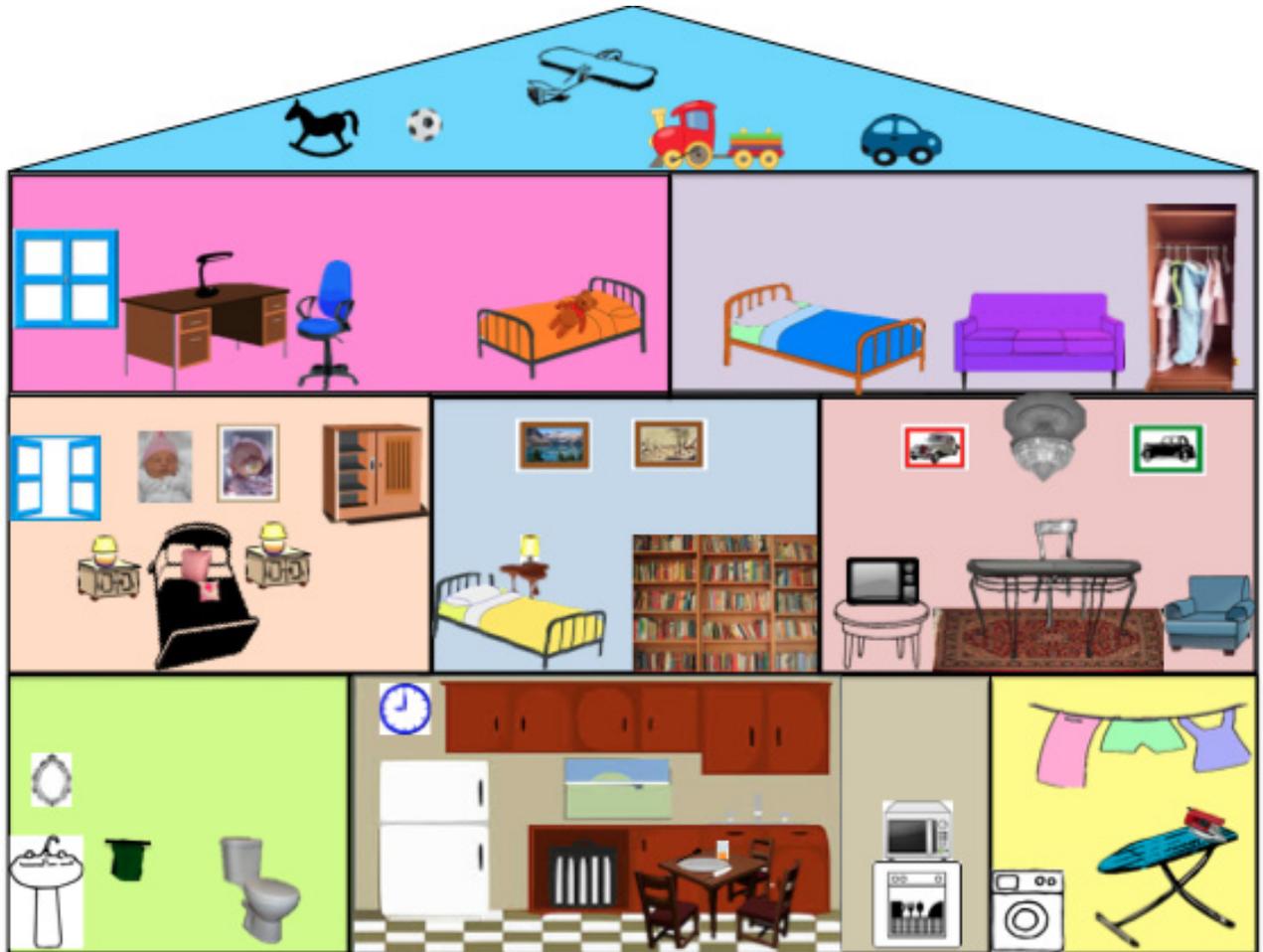
En la planta de abajo están la cocina, un cuarto de baño y la habitación donde mi madre tiende la ropa. La cocina está justo en el centro. A la derecha de la cocina está la habitación de la ropa y a la izquierda el cuarto de baño. Nada más entrar en la cocina, lo primero que se ve al fondo es un reloj azul, que es el que miramos para no llegar tarde al colegio cada día. Al lado de la puerta está la nevera. A la izquierda de la nevera está el lavavajillas. Encima del lavavajillas hay un microondas. Justo en el lado contrario está la nevera con un armario marrón. En el centro de la cocina hay una mesa marrón con tres sillas, que es donde solemos comer a diario. Encima de la mesa hay un cuchillo, un plato, una cuchara y un vaso, que supongo que son de mi hermana ya que ella se deja siempre preparadas las cosas del desayuno la noche antes. En el cuarto de baño no hay muchas cosas porque no es muy grande. Enfrente está el WC, a la derecha está el lavabo y encima del lavabo hay un espejo redondo pequeño. Entre el WC y el lavabo está colgada una toalla verde. En el centro de la habitación pequeña hay una tabla de planchar con la plancha preparada encima de la tabla y ropa colgada en un tendedero. Y a la derecha nada más entrar está la lavadora.

En la primera planta hay dos habitaciones y un salón. La habitación de la derecha es la habitación de mis padres. Por eso, en el centro de la habitación hay una cama de matrimonio y dos mesillas de noche con una lámpara cada una, una a cada lado de la cama. A la derecha de la cama hay un armario y a la izquierda hay una ventana. Encima de la cama tienen colgados dos retratos: mi hermana y yo cuando éramos pequeñas. ¡Ah! Encima de la cama hay muchos cojines, porque a mi madre le encantan. La otra habitación de esta primera planta es la habitación de los invitados. Esta habitación tiene una cama pequeña con el edredón amarillo, que está a la izquierda, pegada a la pared. A la derecha de la cama hay una mesilla de noche y al lado de esta hay una estantería con muchos libros. Encima de la cama mi madre tiene dos cuadros con paisajes muy bonitos. Cuando viene mi abuela a vernos suele dormir en esa cama. En el salón hay una mesa muy grande donde solemos comer los fines de semana. Debajo de esa mesa hay una bonita alfombra. A la izquierda de la mesa hay una mesa redonda pequeña y justo encima de esa mesa está la televisión. En el techo del salón hay una lámpara muy bonita. En la pared, cuelgan dos cuadros de coches. ¡A mi padre le encantan los coches antiguos! A la derecha de la mesa hay un sillón azul.

En la segunda planta están mi habitación y la de mi hermana. Mi habitación es la que tiene una gran ventana a la izquierda. Al lado de la ventana tengo un escritorio con un flexo negro y una silla azul. Mi cama está a la derecha, con un edredón naranja. Encima de la cama tengo un peluche de un oso. La habitación de mi hermana está al lado de la mía. Ella tiene el edredón de la cama azul. Su cama está a la izquierda, justo al contrario de como la tengo yo. A la derecha tiene un armario con mucha ropa. Y entre el armario y la cama tiene un sofá de color morado.

La última planta la llamamos sala de los juguetes porque es allí donde guardamos todos los juguetes: un tren, un coche, un avión, una pelota y un caballito de madera.

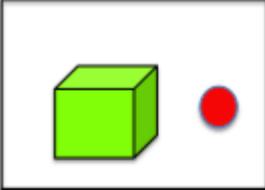
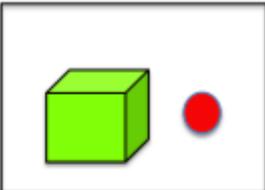
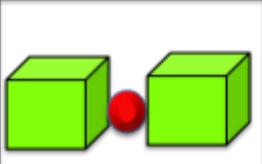
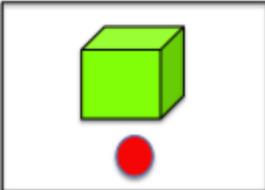
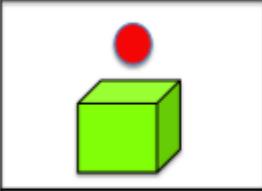
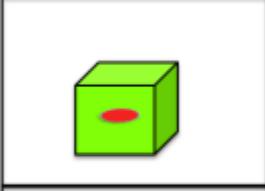
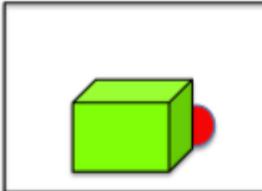
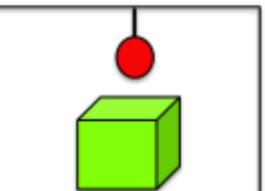
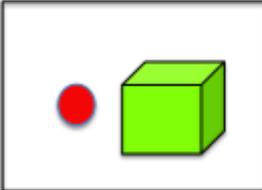
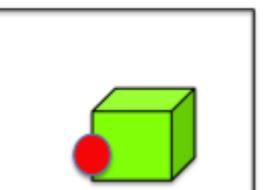
## Ejemplo de cómo quedaría la casa:

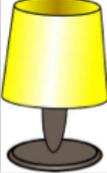
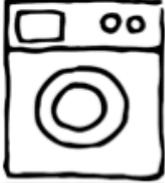
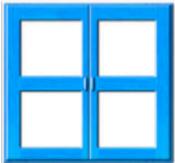
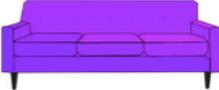


nivel

B1

## Tarjetas-objetos:

 <p>al lado de</p>	 <p>a la derecha</p>
 <p>entre</p>	 <p>debajo</p>
 <p>encima</p>	 <p>dentro</p>
 <p>detrás</p>	 <p>colgando</p>
 <p>a la izquierda</p>	 <p>delante</p>

			
<b>Vaso</b>	<b>Cuchara</b>	<b>Microondas</b>	<b>Plato</b>
			
<b>Cuchillo</b>	<b>Tabla de planchar</b>	<b>Espejo</b>	<b>Lámpara</b>
			
<b>Lavavajillas</b>	<b>Plancha</b>	<b>Ventana</b>	<b>Lavadora</b>
			
<b>Lavabo</b>	<b>Mesa con sillas</b>	<b>Mesa escritorio</b>	<b>Cojín</b>
			
<b>Ventana</b>	<b>Estantería con libros</b>	<b>Cojín</b>	<b>Sofá</b>
			
<b>Cama con edredón naranja</b>	<b>Lámpara</b>	<b>Sillón</b>	<b>Cama de matrimonio</b>
			
<b>Reloj</b>	<b>Cama con edredón amarillo</b>	<b>Cama con edredón azul</b>	

nivel

B1

			
Ropa tendida	Televisión	Osito de peluche	Cuadro de un bebé
			
Cuadro de un bebé	Avión de juguete	Mesilla de noche	Tren de juguete
			
Coche de juguete	Balón	Lavadora	Mesilla de noche
			
Alfombra	Armario con ropa	Silla	Flexo
			
Toallero	Cuadro paisaje	Nevera y armarios de cocina	Silla de escritorio
			
Cuadro coche	Cuadro paisaje	Mesa comedor	Cuadro coche
			
Mesa de televisión	WC	Caballito de juguete	

# Desmontando típicos tópicos

José Antonio Quirós Galán



## TIEMPO:

40 minutos.

## OBJETIVOS:

- Desmontar prejuicios y estereotipos hacia diferentes culturas
- Inferir reglas de uso y significados de las construcciones impersonales con “se”
- Repasar nacionalidades y vocabulario de situación topográfica

## DESTREZAS:

- Expresión escrita
- Expresión oral
- Interacción
- Mediación

## MATERIALES:

- Fichas de los anexos

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El desarrollo de la actividad se dividirá en tres partes principalmente:

**Introducción:** En primer lugar, se dividirá la clase en cinco grupos. El procedimiento para establecer grupos recaerá en el mero azar, pues nada más entrar en clase, el profesor será el encargado de repartir varias nacionalidades europeas y americanas, premisa de la que partirá la creación de estos grupos: americanos, europeos del norte, europeos del sur, europeos del este y europeos del oeste. Una vez agrupados, se pasará a la visualización del material que contextualizará el núcleo de la actividad (<https://www.youtube.com/watch?v=WDqayC1sR7g>). Bastará con un solo visionado, pues no hay ningún tipo de contenido lingüístico sobre el que debamos reflexionar con el alumnado.

**Producción:** A continuación, tras plantear el hilo conductor de la actividad y, sobre todo, sin haber dado ningún tipo de explicación acerca del objetivo de la actividad ni de los pasos de los que esta consta, se trasladará el rol de creador al alumno. En esta segunda parte se introducirá el contenido gramatical con el que se desenvolverá el aspecto cultural que sustenta la actividad: las construcciones impersonales con “se”. El alumnado, ya dividido en grupos desde la primera fase, deberá completar las oraciones que se le han entregado (ANEXO I) de acuerdo con lo que han visto en el vídeo o,





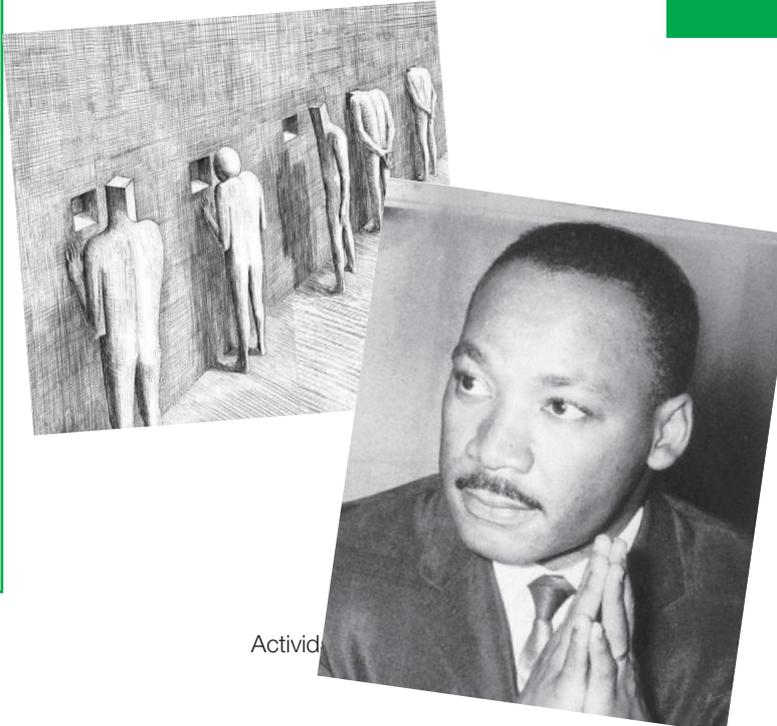



simplemente, con sus propias ideas previas. Tras dejar unos minutos para que reflexionen en grupos sobre sus respuestas, se entregará la siguiente hoja, que dependerá del grupo al que vaya dirigido (americanos, ANEXO II; europeos del norte, ANEXO III; europeos del sur, ANEXO IV; europeos del este, ANEXO V; y europeos del oeste, ANEXO VI), que, esta vez, constará de oraciones incompletas introducidas, a diferencia de la primera, por verbos en presente de indicativo. Una vez completadas ambas hojas, se mezclarán con miembros de otros grupos para llevar a cabo la última parte de la propuesta.

**Reflexión:** Será en esta última fase en la que se explicarán el motivo y los contenidos tratados con anterioridad. Después de intercambiar las producciones de cada grupo, cada uno deberá leer y analizar los contenidos presentados. Tras unos minutos para compartir opiniones, el profesor deberá hacer reflexionar al alumnado sobre lo que se ha tratado y el porqué de la propuesta. Saldrán palabras claves como “estereotipos” o “prejuicios”, conceptos de los que el profesor hará uso para entrelazar con el contenido gramatical trabajado. Se lanzarán preguntas a las que el alumno deberá contestar con sus propias ideas (“¿Qué es un estereotipo?”, “¿Existen estereotipos sobre vuestra cultura?”, etc.), una de ellas deberá ser “¿son los estereotipos, por lo general, positivos o negativos?”, pues gracias a esta pregunta el alumnado podrá inducir la regla gramatical tras el contenido lingüístico que se le presentó de modo inconsciente. Después de constatar que los estereotipos (o, lo que es lo mismo, las oraciones que se introducían con la construcción impersonal con “se”) por lo general son ideas negativas acerca de la cultura origen, y que, en contraste, las oraciones descriptivas (o aquellas introducidas por el tiempo de presente) eran en su mayoría positivas, el profesor deberá mediar con el alumnado para que, tras haber sido sometido inconscientemente a la reflexión del factor gramatical que estructura el contenido cultural, pueda inferir el significado que supone el uso de esta nueva construcción: la presentación de hipótesis o ideas impersonales y no contrastadas, en las que no se involucra al agente que las plantea debido a su poca carga de verosimilitud.

**Posibles adaptaciones:** Existe la posibilidad de adaptar estos contenidos a las premisas a las que se limite el profesor. Por ejemplo, si el nivel del grupo es inferior al especificado, el profesor podrá realizar una práctica más controlada de la producción plenaria del alumnado, ofreciéndoles los adjetivos o posibles respuestas a las oraciones incompletas para que sean ellos los que las unan. Por otra parte, la actividad abre una amplia gama de posibilidades ante la opción de extenderla hasta convertirla en una completa unidad didáctica; en ella, el alumno deberá informarse por grupos y presentar los contenidos, a modo de ejemplo, al resto de la clase para compartir y refutar algunas ideas

# Anexo I:

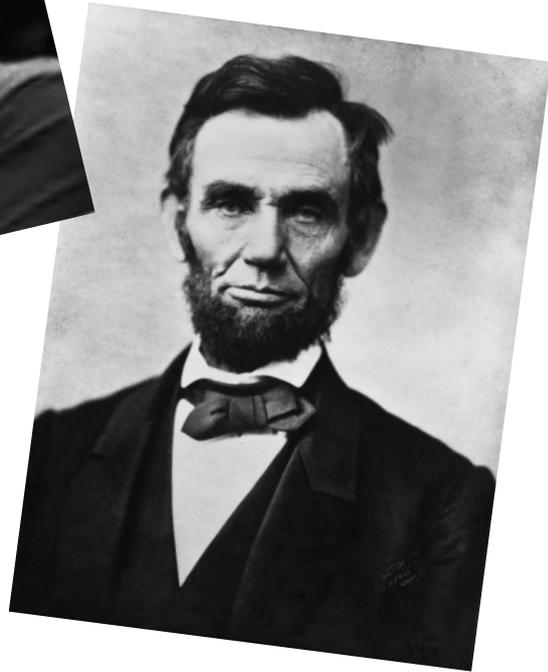
<p><b>Se piensa que los americanos son:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><b>Se considera que los americanos actúan:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p><b>Se dice que los europeos del oeste son:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><b>Se cree que los europeos del oeste actúan:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p><b>Se considera que los europeos del este son:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><b>Se cree que los europeos del este actúan:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p><b>Se dice que los europeos del norte son:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><b>Se piensa que los europeos del norte actúan:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p><b>Se piensa que los europeos del sur son:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><b>Se dice que los europeos del sur actúan:</b></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	

nivel

B1

## Anexo II:

En realidad, los americanos somos:



## Anexo III:

En realidad, los europeos del norte somos:



ivel

B1

## Anexo IV:

En realidad, los europeos del sur somos:



## Anexo V:

En realidad, los europeos del este somos:



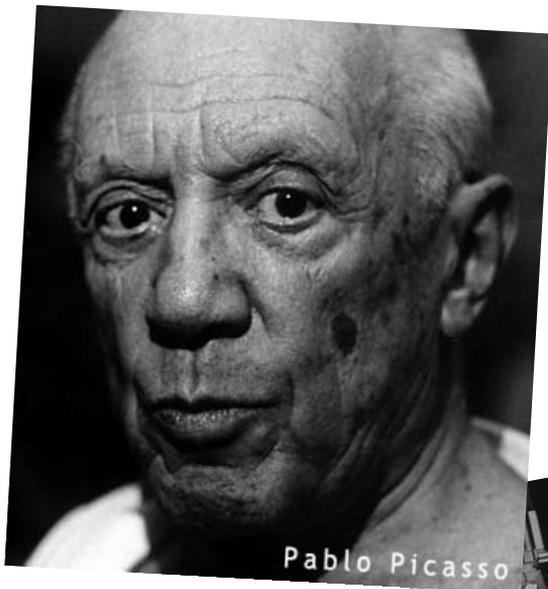
**Nicolaus Copernicus  
(1473-1543)**

vel

B1

## Anexo VI:

En realidad, los europeos del oeste somos:



# La serpiente loca



María Ruiz Labrador

## TIEMPO:

20 - 30 minutos.

## OBJETIVOS:

- Reforzar el uso correcto de los tiempos verbales en español.
- Practicar el uso de estructuras temporales, así como el uso de adverbios de tiempo.
- Promover la interacción y el aprendizaje comunicativo.
- Incrementar la motivación de los alumnos haciendo uso de actividades dinámicas y lúdicas.

## MATERIALES:

Un tablero tamaño A4, un dado y un cronómetro por grupo y una ficha por jugador.

## DESTREZAS:

- Comprensión escrita.
- Expresión oral.
- Competencia de autonomía e iniciativa personal.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se decide el número de miembros de cada grupo, con un máximo de 6 personas. Aunque esta actividad resulta más productiva en clases pequeñas en las que solo se forme un grupo con la finalidad de que el profesor pueda estar pendiente de todas las respuestas dadas por los alumnos.

Un primer alumno lanza el dado y avanza de acuerdo con el número obtenido. En relación con la casilla en la que caiga deberá contestar a la pregunta, inventar un inicio o un final para la frase dada, conjugar el verbo en presente, pasado y futuro o inventar una historia de un minuto en el tiempo verbal indicado.

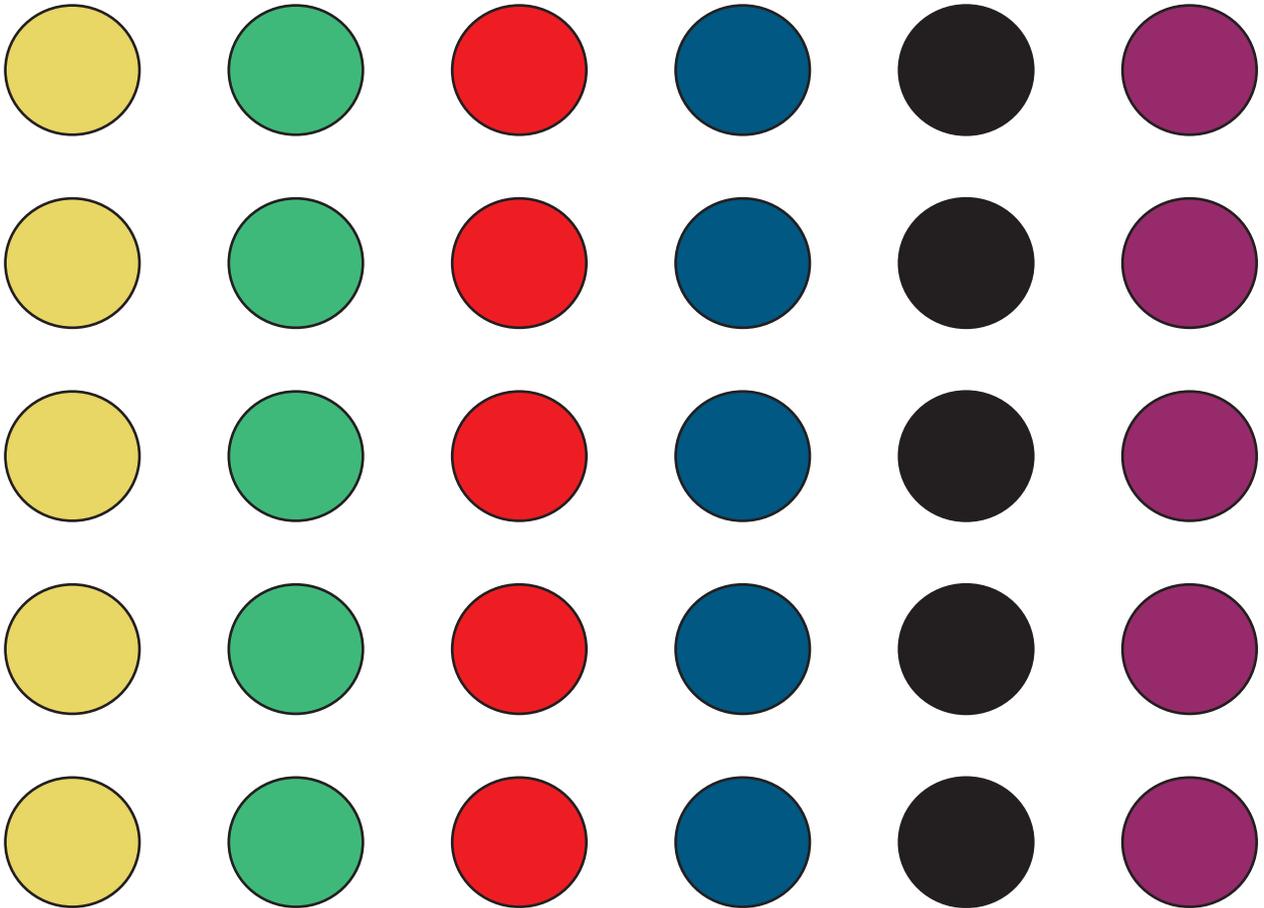
- Si la respuesta es correcta podrá tirar el dado de nuevo.
- Si la respuesta es incorrecta deberá ceder el turno al siguiente jugador.

Para que la respuesta sea considerada correcta la oración debe tener un sentido completo y el verbo debe ser conjugado correctamente. El docente debe controlar las respuestas de los alumnos en la medida de lo posible, todo dependerá del número de grupos que se hayan formado.

El primer alumno que consiga llegar a la última casilla será el ganador.




# Fichas



# LA SERPIENTE LOCA



**SALIDA**  
¡Comencemos!

# LA SERPIENTE LOCA

1 ... cuando el despertador sonó.

2 COMER | YO

3 ¿Qué harías si te tocara la lotería?

4 Estaba caminando en el bosque....

5 PASADO

6 ANDAR | TÚ

7 ¿Qué harías si vieras un tigre?

8 Mientras mi madre estaba cantando...

15 BUSCAR  
---  
NOSOTROS

14 ¿Qué harías si fueras invisible?

13 PRESENTE

12 ... cuando un cocodrilo me mordió.

11 ESTUDIAR  
---  
□ L

10 ¿Qué pedirías si un genio te diera tres deseos?

9 FUTURO

16 ... cuando la policía me arrestó.

18 ¿Qué harías si estuvieras en una isla desierta?

19 ESCRIBIR  
---  
VOSOTROS

20 PRESENTE

21 Mientras buscaba a mi gato...

22 HABLAR  
---  
ELLOS

23 PASADO

17 FUTURO

Conjugar en presente, pasado y futuro.

Contar una historia durante un minuto en el tiempo indicado.

**LLEGADA**  
¡Felicidades!

nivel

B1

# 4

## Los huesos de Cervantes

Silvia Serret Lanchares

### TIEMPO:

Preparación en 5 minutos y desarrollo en 95 minutos.

### OBJETIVOS:

- Aprender a indicar direcciones
- Conocer aspectos básicos de la cultura literaria española
- Motivar a los alumnos a través del juego
- Familiarizarse con los nombres de algunos escritores
- Familiarizarse con algunos lugares de Madrid
- Adquirir nuevo vocabulario y conectores textuales
- Ejercitar la comprensión lectora
- Hacer uso del diccionario
- Hacer uso de internet para encontrar información
- Expresar opiniones

### DESTREZAS:

- Comprensión escrita
- Expresión escrita
- Conocimientos culturales
- Expresión oral

### MATERIALES:

- Mapa de la actividad 1
- Las figuras 1, 2, 3 y 4
- Suficiente número de diccionarios
- Papeles
- Bolígrafos
- Proyector
- Cronómetro

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

**Preparación:** Para comenzar, los alumnos tienen que encender los ordenadores (5 minutos). Las actividades previas a la lectura del texto están diseñadas para llevarlas a cabo en un aula de informática con conexión a internet.

**Antes de leer el texto:** Trabajo en parejas y uso de internet.

**Actividad 1:** La pareja que localice primero en el mapa los nombres de las calles que hacen referencia a escritores gana (10 minutos).

**Actividad 2:** Consiste en la organización de un itinerario turístico de un día por Madrid (10 minutos).

**Actividad 3:** Ahora, el profesor proyecta el mapa de la actividad 1 para toda la clase y los alumnos tienen que indicar oralmente el camino que deben tomar para visitar los lugares destacados en el mapa (5 minutos).

**Actividad 4:** Consiste en responder preguntas (10 minutos).

**Lectura individual del texto “Los huesos de Cervantes”** (10 minutos).

**Después de leer el texto:** Trabajo individual.

**Actividad 5:** Para facilitar la comprensión del texto, los alumnos tienen que buscar en el diccionario el significado de las palabras que aparecen en negrita (10 minutos).

**Actividad 6:** Los alumnos tienen que subrayar los conectores que aparecen en el texto y buscar un equivalente en su propia lengua (10 minutos).

**Actividad 7:** Consiste en responder preguntas de comprensión lectora (10 minutos).

**Actividad final: Trabajo en parejas.**

**Actividad 8:** El profesor escribe en la pizarra expresiones útiles para indicar direcciones y explica la siguiente situación: “Los alumnos son los investigadores que se encuentran en la cripta del Convento de las Trinitarias buscando los huesos de Cervantes. Ahora bien, es fácil perderse. Su objetivo es encontrar el camino correcto en el laberinto subterráneo. Para ello, tienen que dar las direcciones correctamente.” El alumno que hace uso de la figura 1 indica el camino que conduce a los huesos de Cervantes al alumno que hace uso de la figura 2, quien traza el camino atendiendo solamente a las direcciones que le da su compañero. Después, se procederá a hacer uso de las figuras 3 y 4. Sin embargo, esta vez las parejas intercambian los papeles: el que anteriormente trazaba el camino con las indicaciones del otro ahora tiene que dar las direcciones (20 minutos).

**Adaptaciones:** si no es posible hacer uso del aula de informática y el centro lo permite, las actividades previas a la lectura del texto se podrían desarrollar con la ayuda de los móviles de los alumnos. Ahora bien, estas actividades son fácilmente adaptables, puesto que, si no es posible hacer uso de internet, el profesor podría imprimir la información fundamental para la realización de las actividades o ayudarse también de la pizarra o un proyector.

**Posible variación de la actividad final:** Si el profesor lo considera oportuno, puede dividir la clase en varios grupos de cuatro personas aproximadamente. Un alumno del grupo sale del aula mientras los otros esconden un objeto que simbolizaría los huesos de Cervantes. Después, el profesor tiene que cronometrar la búsqueda del objeto por parte del alumno que estuvo ausente. El grupo que guíe mejor oralmente a su compañero en la búsqueda del objeto y consiga que lo encuentre con menos tiempo gana (20 minutos).

nivel

B1

# ANEXO

## LOS HUESOS DE CERVANTES<sup>1</sup>

Silvia Serret Lanchares

### Antes de la lectura

**Actividad 1: Localiza los nombres de las calles que hacen referencia a escritores. El primero que localice al menos dos calles gana.**



**Actividad 2: Imagina que te encuentras de vacaciones en Madrid y dispones de un día para visitar los siguientes lugares:**

- Museo Thyssen
- Casa-Museo Lope de Vega
- Teatro Español
- Convento de las Trinitarias Descalzas de San Ildefonso

Organiza tu itinerario de visitas. Anota todo lo que vayas a hacer durante el día (comidas incluidas). Previamente tendrás que localizar los siguientes datos:

- Consulta el horario de atención al público y los precios en los siguientes enlaces web: Museo Thyssen; Casa-Museo Lope de Vega; Teatro Español y Convento de las Trinitarias Descalzas de San Ildefonso.
- Consulta la información de las obras de teatro que se están representando actualmente en el Teatro Español y decide la obra que vas a ver.

<sup>1</sup> Todas las imágenes que se muestran en estas actividades son de dominio público. Pueden encontrarse en los siguientes repositorios: <https://openclipart.org/> y en <http://commons.wikimedia.org/>

**Actividad 3: El profesor proyecta el mapa de la actividad 1 para toda la clase. Identifica oralmente el camino que debes tomar para visitar los lugares que se indican en el mapa.**

**Actividad 4: Responde a las siguientes preguntas haciendo uso de internet:**

1. ¿Quién fue Miguel de Cervantes? ¿Cuál es su obra más conocida?
2. ¿Qué es el Barrio de las Letras? ¿Dónde se encuentra?
3. ¿Qué es el Convento de las Trinitarias Descalzas de San Ildefonso?

### Lectura Los huesos de Cervantes



Este año se cumplen 400 años de la publicación de la segunda parte de El Quijote y el año que viene será el 400 aniversario de la muerte de Miguel de Cervantes. Un equipo de investigadores compuesto por antropólogos, forenses y expertos en momias están buscando los huesos de Miguel de Cervantes en Madrid. Supuestamente, el famoso escritor de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha fue enterrado en 1616 en una cripta, en el Convento de las Trinitarias Descalzas de San Ildefonso, en el Barrio de las Letras de Madrid. El equipo de investigadores utiliza instrumentos como georradars para la búsqueda.

La búsqueda de los huesos no es fácil porque debajo de esta cripta hay un laberinto de túneles, pasadizos y grutas. Actualmente, los investigadores se encuentran analizando los huesos encontrados en un ataúd con las iniciales M. C. Lamentablemente, se dice que el ataúd contiene los huesos de varias personas. Cuando pienso en ello, la pregunta que me hago es la siguiente: ¿Cómo pueden saber los investigadores si los huesos encontrados son los

de Cervantes? Algunas de las pistas más importantes son las siguientes: el escritor tenía 68 años, uno o dos disparos en el pecho y en la mano; una enfermedad en la columna vertebral y tenía solamente seis dientes.

Las empresas tan ambiciosas como esta no salen gratis. Las administraciones madrileñas están gastando mucho dinero en esta investigación. Por esta razón, algunas personas no están de acuerdo. Ellos dicen que no está bien que las administraciones estén invirtiendo tanto tiempo y dinero en la búsqueda. Sin embargo, yo no pienso así. En mi opinión, es un gran estímulo cultural y científico y, además, la misión podría tener éxito. En definitiva, esperemos que todo salga bien.

### Después de la lectura

**Actividad 5: Busca en el diccionario las palabras en negrita. Rellena la tabla con el significado correspondiente.**

Hueso	
Antropólogo	
Forense	
Experto	
Momia	
Cripta	
Túnel	
Pasadizo	
Gruta	
Ataúd	
Pista	
Invertir	

nivel

B1

Actividad 6: Subraya todos los conectores que se utilizan en el texto de arriba y busca su equivalente en tu propia lengua.

### Actividad 7: Busca las respuestas en el texto.

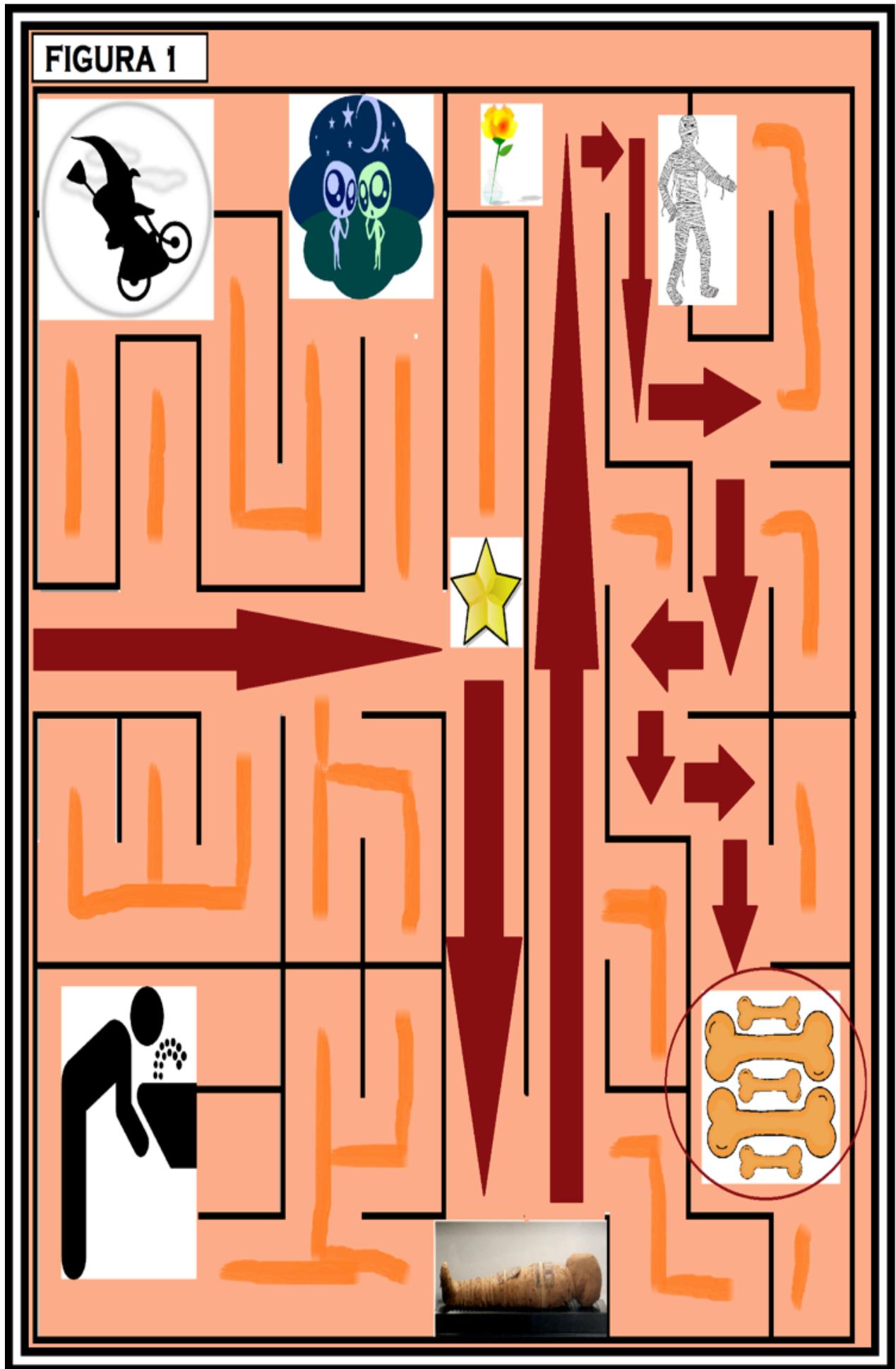
1. ¿En qué año fue enterrado Miguel de Cervantes? ¿Dónde?
2. ¿Qué buscan los investigadores?
3. ¿Qué instrumentos utilizan los investigadores?
4. ¿Por qué no es fácil la búsqueda de los huesos?
5. ¿Qué pistas tienen los investigadores?
6. ¿Por qué hay gente que no está de acuerdo con esta búsqueda?
7. ¿Qué opinión tienes acerca de esta búsqueda? Argumenta en tres líneas.

**Soluciones de la actividad 7:** 1. Miguel de Cervantes fue enterrado en 1616 en una cripta. 2. Los investigadores buscan los huesos de Cervantes. 3. Utilizan georradars. 4. Porque debajo de la cripta hay un laberinto de túneles, pasadizos y grutas. 5. El escritor tenía 68 años, uno o dos disparos en el pecho y en la mano; una enfermedad en la columna vertebral y tenía solamente seis dientes. 6. Porque las administraciones madrileñas están invirtiendo mucho tiempo y dinero en la búsqueda. 7. Respuesta libre.

### Actividad final

**Actividad 8: Imagina que eres uno de los investigadores que buscan los huesos de Cervantes en la cripta del convento de las Trinitarias. Indica a tu compañero el camino que debe tomar. Tienes que utilizar expresiones como gira a la derecha, a la izquierda, sigue recto, hacia arriba, hacia abajo, etc.**

**Posible variación:** Si el profesor lo considera oportuno, puede dividir la clase en varios grupos de unas cuatro personas. Un alumno del grupo sale del aula mientras los otros esconden un objeto que simbolizaría los huesos de Cervantes. Después, el profesor tiene que cronometrar la búsqueda del objeto por parte del alumno que estuvo ausente. El grupo que guíe mejor a su compañero en la búsqueda del objeto y consiga que lo encuentre en menos tiempo gana.



nivel

B1

FIGURA 2

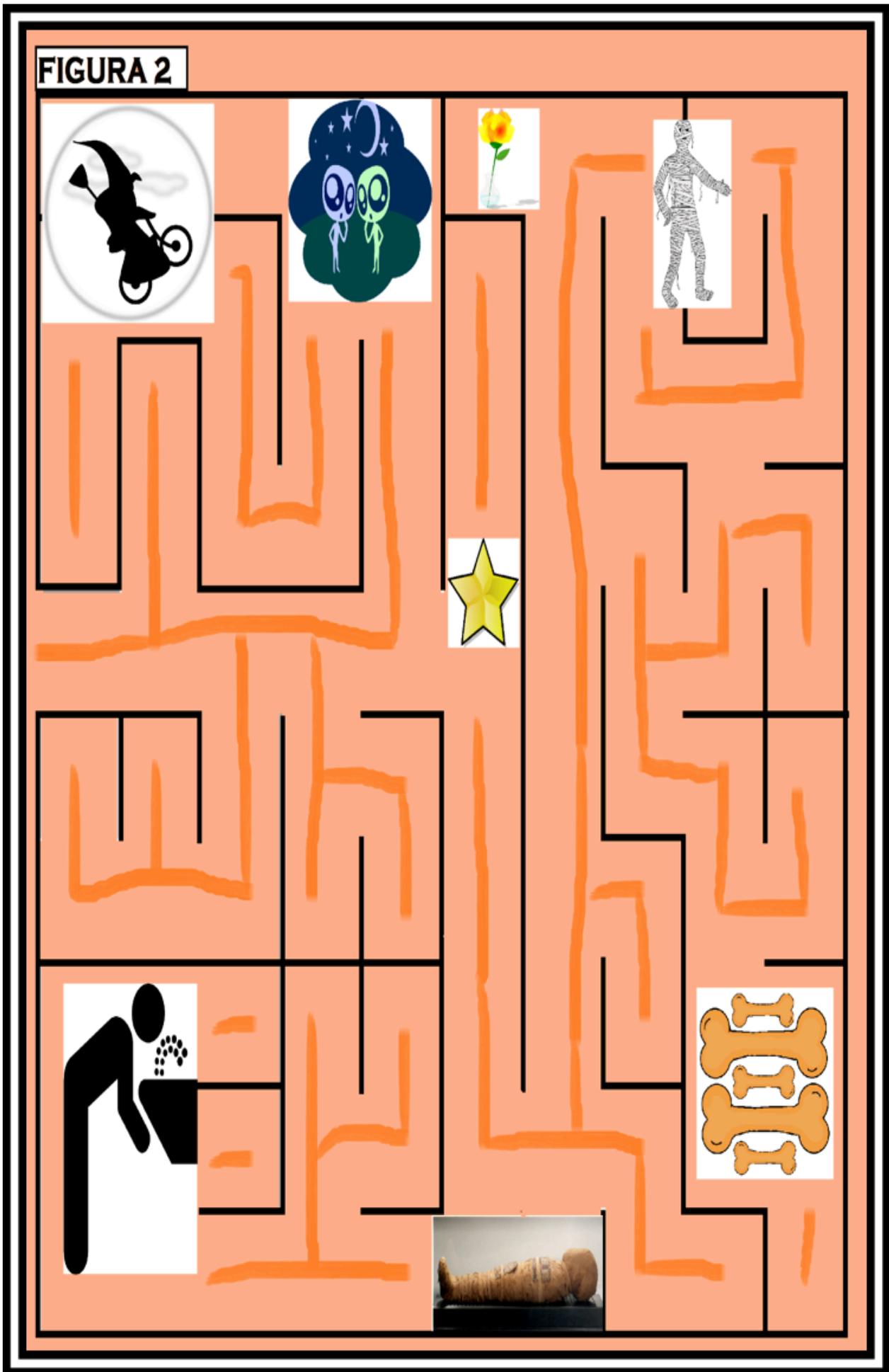


FIGURA 3



nivel

B1

**FIGURA 4**



# ¿Qué o quién soy? Descríbeme



Leticia Andrés Fortes

## TIEMPO:

30 minutos-1 hora.

## OBJETIVOS:

- Revisar la descripción de películas, objetos, lugares, profesiones, personajes y acciones utilizando el juego de forma lúdica.
- Repasar todo el vocabulario en español adquirido anteriormente.
- Practicar el léxico y las estructuras para la descripción de películas, objetos, lugares, profesiones, personajes y acciones.

## MATERIAL:

- Dado
- Tarjetas de colores

## DESTREZAS:

- Expresión oral
- Comprensión auditiva
- Interacción

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La clase se divide en dos equipos (dependiendo del número de alumnos por clase) y se echa a suertes qué equipo empieza a lanzar el dado primero. Cada equipo tendrá un nombre o número, que elegirán los miembros del grupo. El equipo que obtenga más puntos gana.

El juego comienza cuando el primer equipo lanza el dado de colores, que consta de un total de 6 categorías: lugar o monumento (color rojo), personaje (color gris), película (color azul), acción (color verde), objeto (color amarillo) y profesión (color turquesa).

Una vez lanzado el dado, un alumno del primer equipo coge la tarjeta correspondiente a la categoría y al color que le haya tocado, y tiene que describir oralmente lo que aparezca en ella. Por ejemplo, si el dado ha caído en la categoría "profesión", el alumno debe coger una tarjeta de color turquesa y describir a sus compañeros la profesión que aparezca en su tarjeta. Los demás alumnos tienen que estar atentos a la descripción de su compañero y el primer equipo que acierte la palabra descrita en la tarjeta gana un punto. El profesor irá apuntando los puntos de cada equipo en la pizarra. El juego finaliza cuando uno de los dos equipos obtenga, por ejemplo 15 puntos.

nivel

B2

65



Es conveniente que antes de empezar a jugar, el profesor repase o facilite una serie de ideas y conceptos a los estudiantes acerca de cómo describir:

- Un personaje: descripción física, edad, profesión, lugar de residencia, estado civil, gustos, si es ficticio o real, si está vivo o muerto, etc.
- Un objeto: la forma, el tamaño, el color, el material del que está hecho, para qué lo usamos, etc.
- Un lugar o monumento: qué podemos visitar en él, qué lengua se habla allí, en qué parte del mundo se encuentra, puntos cardinales, por qué es conocido, etc.
- Una acción: sinónimos y contrarios, cuándo la realizamos, dónde y por qué, etc.
- Una película: año, director, actores, dónde está ambientada, uso de las formas de pasado para describir la trama, final feliz o triste, escena más famosa de la película, etc.
- Una profesión: vestimenta, lugar de trabajo, funciones, utensilios para trabajar, etc.

**Variaciones:** Este juego tiene diversas variantes que pueden adaptarse en función del tiempo del que disponga el profesor, del número de alumnos y del nivel que estos tengan.

1. Aunque en la actividad presentamos una serie de fichas con elementos para describir, los alumnos pueden ser los que diseñen y preparen los materiales. Entre todos se aportan nombres de personajes, lugares o monumentos, películas, etc. Al final se ponen todos los nombres en común y se escogen los que se van a utilizar para la actividad. Así todos los estudiantes los conocen y la actividad funciona mejor.
2. En vez de describir oralmente todas las tarjetas, los alumnos pueden describir algunas de ellas haciendo mímica o incluso dibujar la palabra en la pizarra.
3. Se puede poner como norma que el primer equipo que obtenga dos o tres aciertos para cada categoría gane el juego. De esta manera se alargaría más el juego y los equipos tendrían que esforzarse en tirar el dado para caer en las categorías cuyos puntos necesitan.
4. También se puede exigir a los estudiantes que el alumno en cuestión describa su tarjeta primero a su equipo y solo si este no acierta, tienen opción de responder los otros equipos.

# FICHAS DE LUGARES O MONUMENTOS



LA SAGRADA FAMILIA (ESPAÑA)	MACHU PICCHU (PERÚ)	EL EDIFICIO EMPIRE STATE (ESTADOS UNIDOS)
EL CRISTO REDENTOR (BRASIL)	EL MURO DE BERLÍN (ALEMANIA)	EL VATICANO (ITALIA)
LA GRAN MURALLA CHINA (CHINA)	LA TORRE EIFFEL (FRANCIA)	LA GIRALDA DE SEVILLA (ESPAÑA)
LA TORRE INCLINADA DE PISA (ITALIA)	LA PIRÁMIDES DE GIZEH (EGIPTO)	CHICHEN ITZA (MÉXICO)
LA CATEDRAL DE SANTIAGO DE COMPOSTELA (ESPAÑA)	LA CATEDRAL DE SAN BASILIO (RUSIA)	LA ESTATUA DE LA LIBERTAD (ESTADOS UNIDOS)
EL ESTADIO SANTIAGO BERNABEU (ESPAÑA)	EL MUSEO MUSEO GUGGENHEIM (ESPAÑA)	LA CAPILLA SIXTINA (ITALIA)
EL TAJ MAHAL (INDIA)	EL BING BEN (REINO UNIDO)	EL BUDA DE KAMAKURE (JAPÓN)
LA ACRÓPOLIS DE ATENAS (GRECIA)	LA ALHAMBRA DE GRANADA (ESPAÑA)	LA FUENTE DE CIBELES (MADRID)
LA SIRENITA (DINAMARCA)	LA MEZQUITA DE CÓRDOBA (ESPAÑA)	EL COLISEO ROMANO (ITALIA)
EL CASTILLO DE WINDSOR (REINO UNIDO)	EL PUENTE DE LA TORRE (REINO UNIDO)	EL MONTE RUSHMORE (ESTADOS UNIDOS)

nivel

B2

# FICHAS DE PERSONAJES FAMOSOS



<b>CRISTIANO RONALDO</b>	<b>PENÉLOPE CRUZ</b>	<b>HOMER SIMPSON</b>
<b>EL PAPA FRANCISCO</b>	<b>SALVADOR DALÍ</b>	<b>JUSTIN BIEBER</b>
<b>SHREK</b>	<b>LEONARDO DI CAPRIO</b>	<b>DIANA DE GALES (LADY DI)</b>
<b>BOB MARLEY</b>	<b>MICHAEL JACKSON</b>	<b>ADOLF HITLER</b>
<b>SUPERMAN</b>	<b>ELVIS PRESLEY</b>	<b>JOHN LENNON</b>
<b>BRUCE LEE</b>	<b>HULK</b>	<b>ALBERT EINSTEIN</b>
<b>NELSON MANDELA</b>	<b>MARILYN MONROE</b>	<b>DAVID BECKHAM</b>
<b>SHAKIRA</b>	<b>MICKEY MOUSE</b>	<b>LADY GAGA</b>
<b>CRISTOBAL COLÓN</b>	<b>WOLFGANG AMADEUS MOZART</b>	<b>ARNOLD SCHWARZENEGGER</b>
<b>WILL SMITH</b>	<b>BATMAN</b>	<b>JENNIFER LÓPEZ</b>

# FICHAS DE PELÍCULAS



TITANIC	LA GUERRA DE LAS GALAXIAS	FORREST GUMP
MATRIX	EDUARDO MANOSTIJERAS	GREASE
CREPÚSCULO	RÍO	POCAHONTAS
E.T.	AVATAR	SPIDERMAN
CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE	MEN IN BLACK	LA VIDA ES BELLA
BUSCANDO A NEMO	EL RESPLANDOR	TOY STORY
LA BELLA Y LA BESTIA	EL DIARIO DE NOAH	PIRATAS DEL CARIBE
GHOST	EL PADRINO	EL LABERINTO DEL FAUNO
GLADIATOR	LOS JUEGOS DEL HAMBRE	BRAVEHEART
TARZÁN	KUNG FU PANDA	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

nivel

B2

# FICHAS DE ACCIONES



TRADUCIR	CONDUCIR	PAGAR
VESTIRSE	SOÑAR	FOTOGRAFIAR
COPIAR	IMPRIMIR	APARCAR
INSULTAR	ALQUILAR	SERVIR
ENVOLVER	FRENAR	ENTENDER
RELAJARSE	OLVIDARSE	VENDER
PERMITIR	PROHIBIR	CRITICAR
AYUDAR	PROBAR	AFEITARSE
SOÑAR	FUMAR	EXPRESAR
DESCUBRIR	EXPLICAR	DUCHARSE

# FICHAS DE OBJETOS



DADO	BALÓN	SILLA
ESPEJO	CÁMARA DE FOTOS	PLANCHA
CHUPETE	TELEVISIÓN	GAFAS
TAZA	TIJERAS	MOCHILA
CEPILLO DE DIENTES	ABANICO	TECLADO
PAPELERA	RELOJ	DVD
PARAGUAS	TIJERAS	ALFOMBRA
PEINE	LLAVE	BOTELLA
BOMBILLA	PINZA PARA LA ROPA	CALCULADORA
CARTERA	MONEDA	PILA

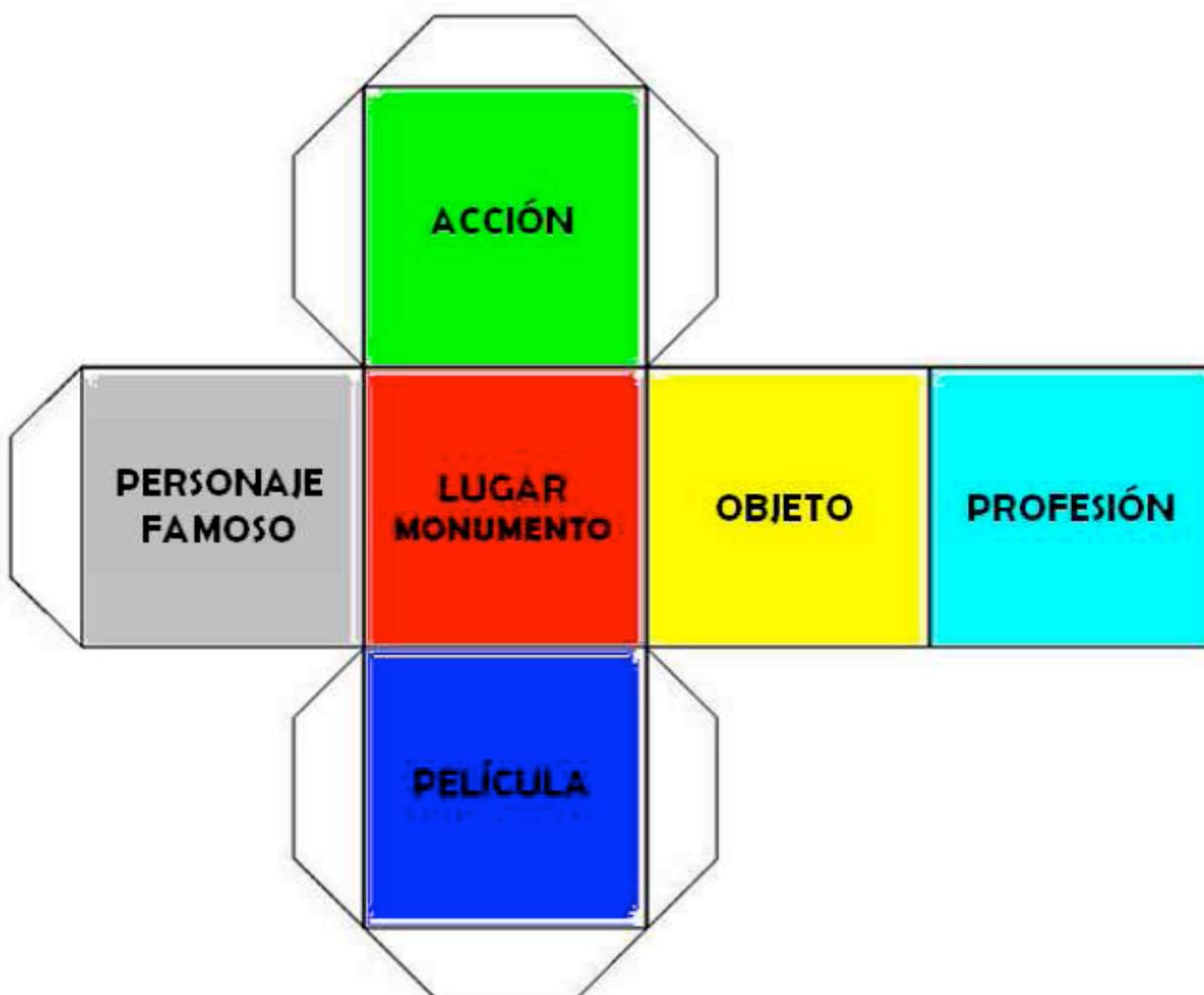
nivel

B2

# FICHAS DE PROFESIONES



FOTÓGRAFO	PESCADOR	ESCULTOR
TAXISTA	BOMBERO	COCINERO
ASTRONAUTA	PERIODISTA	DENTISTA
POLICÍA	PROFESOR	PELUQUERO
MODELO	DISEÑADOR	CAMARERO
CATADOR	JARDINERO	ELECTRICISTA
MÚSICO	CARNICERO	GUÍA TURÍSTICO
TORERO	RELOJERO	ENFERMERO
SOCORRISTA	ACTOR	PILOTO
PINTOR	CARTERO	ZAPATERO



nivel

B2

# 2

## El deporte y la vida sana en España

Ana B. Blanco López

### TIEMPO:

Dos sesiones de 1 hora cada una .

### OBJETIVOS:

- Exponer los gustos y preferencias de los alumnos sobre el deporte.
- Identificar diferentes deportes y explicar sus reglamentos.
- Conocer a algunos de los deportistas españoles más importantes de la actualidad y del pasado.
- Debatir sobre diferentes aspectos controvertidos del deporte, exponiendo su punto de vista o razonando el punto de vista contrario.
- Explicar diversos eventos deportivos de Inglaterra.
- Identificar y conocer cuatro eventos deportivos de España.
- Explicar su punto de vista sobre la vida sana, la dieta mediterránea, la obesidad o los regímenes.
- Identificar platos típicos de cada comunidad autónoma española y situarlos adecuadamente en la pirámide alimentaria

### DESTREZAS:

- Expresión y comprensión oral
- Comprensión escrita
- Competencia de la autonomía e iniciativa personal

### MATERIALES:

- Ficha 1 y 2 del profesor, ficha del alumno.
- Ordenador y altavoces para los audios de la sesión 1, actividad 2.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

#### Sesión 1:

Para introducir el tema de la sesión, durante los primeros 15 minutos se proponen una serie de preguntas para realizar de manera oral sobre los gustos e intereses de los alumnos en relación con el deporte (ficha 1 del profesor, actividad 1).

A continuación, se repasa con los alumnos el nombre de algunos de los deportes más conocidos, como baloncesto, balonmano, la carrera de 100 metros lisos, fútbol, tenis o voleibol (actividad 2). Para ello, utilizaremos una serie de audios clasificados en dos tipos: las retransmisiones deportivas, donde los alumnos deberán adivinar de qué deporte se trata con ayuda del vocabulario de la audición, y los audios que contienen el sonido del deporte (por ejemplo, la pelota de baloncesto botando en la cancha). En este segundo tipo, los alumnos, tras adivinar el deporte del que se trata, deberán imitar una breve retransmisión deportiva. Esta actividad se puede realizar en 10 minutos aproximadamente.

La sesión continúa con la actividad 3 (10 minutos). En ella, se reparte a los alumnos una serie de tarjetas con el nombre de otros deportes que no son tan populares como los vistos en la actividad 2. El objetivo es que cada alumno explique las reglas de los deportes que tienen en sus tarjetas, con tanta precisión como sea posible, para que el resto de los alumnos adivinen el deporte (ficha 1 del profesor, actividad 3).

En la cuarta actividad (10 minutos) se realiza con los alumnos una propuesta lúdica: el dominó. La característica principal de este dominó es dar a conocer algunos de los deportistas españoles más importantes de la historia. Para ello, los alumnos deberán relacionar el nombre del deportista con alguno de sus mayores logros (ficha 1 del profesor, actividad 4).

Finalmente, con la quinta actividad (15 minutos), denominada hora de la polémica, se termina esta primera sesión. Dividiremos a los alumnos en dos grupos y expondremos una serie de frases sobre el deporte que en ocasiones crean polémica. Con uno de los grupos a favor y el otro grupo en contra, los alumnos deberán exponer sus razones y debatir hasta llegar a un acuerdo (ficha 1 del profesor, actividad 5).

## **Sesión 2:**

Para iniciar esta segunda sesión, se propone en la primera actividad (5 minutos), preguntar a los alumnos, de manera oral, qué eventos deportivos conocen que tengan lugar en el Reino Unido. A continuación, en la segunda actividad (20 minutos) se entregará a los estudiantes la ficha del alumno, que contiene 4 eventos de España relacionados con el deporte: la carrera de caballos de Sanlúcar de Barrameda, la San Silvestre Vallecana, el camino de Santiago y el descenso del Sella. Los alumnos deberán ordenar los textos que hablan de estos eventos, y relacionarlos con el nombre del evento y la imagen correspondiente.

En la actividad 3 (15 minutos), dialogaremos con los alumnos sobre la alimentación sana, centrándonos en aspectos como la alimentación que sigue un deportista de élite, la dieta mediterránea, los regímenes, la obesidad, etc. En la ficha 2 del profesor se encuentran las posibles preguntas con las que trabajar.

Finalmente, terminaremos la sesión con la actividad 4, que tendrá una duración aproximada de 20 minutos. Antes de entregar la ficha del alumno, preguntaremos a los alumnos qué es la pirámide alimentaria y cómo se divide. Después, presentaremos a través de imágenes un plato típico de cada comunidad autónoma, que los alumnos deberán situar en el lugar correspondiente del mapa de España. Además, tendrán que explicar sus ingredientes o intentar adivinarlos para situar el plato en la pirámide alimentaria.

# FICHA 1 DEL PROFESOR

## Actividad 1. Preguntas para introducir el tema del deporte:

¿Te gusta el deporte? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?  
¿Qué deportes practicas ahora mismo? ¿Has practicado otros deportes a lo largo de tu vida? ¿Por qué elegiste esos deportes?  
¿Te gusta ver algún deporte en la televisión? ¿De qué equipo eres?  
¿Quién es tu deportista favorito? ¿Por qué? ¿Qué características tiene como jugador/deportista?  
Di 10 razones para hacer deporte. ¿Tiene alguna desventaja?

## Actividad 3. Tarjetas con el nombre de deportes para los alumnos:

rallies

gimnasia artística

carrera de relevos

marcha

esquí

pádel

golf

triatlón

hípica

tiro al plato

**Actividad 4. Dominó de los deportistas españoles.**

<p>Ha sido una de las mejores deportistas españolas en natación sincronizada. Durante los años 2008 y 2009 ganó 5 medallas de oro y 8 medallas de plata.</p>	<p><b>Rafa Nadal</b></p>
<p>Ha sido en varias ocasiones número uno de la ATP, y es la persona que más veces ha ganado Roland Garros, con 9 victorias.</p>	<p><b>Andrés Iniesta</b></p>
<p>Jugador del F.C. Barcelona, fue la persona que marcó el gol decisivo que dio la victoria a España en el Mundial de Sudáfrica en 2010.</p>	<p><b>Fernando Alonso</b></p>
<p>Actualmente es piloto de Fórmula 1 en el equipo McLaren-Honda. Fue Campeón del Mundo en los años 2005 y 2006.</p>	<p><b>Mireia Belmonte</b></p>
<p>La mejor nadadora de España en los últimos años, ganó 4 medallas de oro en el último Campeonato Mundial en Piscina Corta (Doha, 2014).</p>	<p><b>Ángel Nieto</b></p>

nivel

**B2**

<p><b>Ex-piloto de motociclismo español, campeón del mundo 12+1 veces entre la década de los 60 y la década de los 80. Actualmente es comentarista de motociclismo en televisión.</b></p>	<p><b>Pau Gasol</b></p>
<p><b>Mide 2,13 metros y es jugador de baloncesto. Actualmente juega en la NBA en el equipo Chicago Bulls. Tiene 3 medallas de oro, 4 de plata y 1 de bronce con la Selección Española.</b></p>	<p><b>Marc Márquez</b></p>
<p><b>Con tan solo 21 años, ha ganado ya 4 Campeonatos del Mundo de Motociclismo en las diferentes categorías. En 2014, ganó 13 carreras de 18.</b></p>	<p><b>Almudena Cid</b></p>
<p><b>Es la única persona del mundo que ha participado en 4 finales olímpicas en la categoría de Gimnasia Rítmica.</b></p>	<p><b>Miguel Induráin</b></p>
<p><b>Fue ganador del Tour de Francia 5 años consecutivos en la década de los 90 y también ganador del Giro de Italia dos veces consecutivas. Además, tiene varias medallas en Campeonatos del Mundo.</b></p>	<p><b>Gemma Mengual</b></p>

**Actividad 5. Hora de la polémica:**

- El fútbol es el deporte más importante de todos.
- Correr es de cobardes.
- Las chicas son siempre peores en los deportes.
- La asignatura de educación física no sirve para nada.
- En el ciclismo todos se dopan.
- A la Fórmula 1, el motociclismo y los rallies no se les puede llamar deporte.
- Los deportes siempre son mejores al aire libre.

## FICHA 2 DEL PROFESOR

**Actividad 3. Preguntas sobre alimentación saludable:**

¿Qué hace falta para llevar una vida sana además de hacer deporte?  
 ¿Qué tipo de alimentos se deben comer para conseguir una dieta equilibrada?  
 ¿Cuál crees que sería la dieta de un deportista de élite en el día de una competición?  
 ¿Qué es la dieta mediterránea? ¿En qué países se sigue? ¿Se come sano en el Reino Unido?  
 ¿Qué es la obesidad? ¿Por qué afecta cada vez a más personas?  
 ¿Funcionan las dietas milagro? ¿Conoces alguna? ¿Qué pasos hay que seguir para ponerse a dieta?

## FICHA DEL ALUMNO

**Actividad 2. Las siguientes imágenes corresponden a varios eventos relacionados con el deporte de España. Relaciona cada imagen con su nombre y el texto correspondiente, ordenándolo correctamente.**

Descenso del Sella – Camino de Santiago – carrera de caballos de Sanlúcar de Barrameda  
 San Silvestre Vallecana



nivel

B2

	Se celebran cada año durante el mes de agosto y se dividen en 2 ciclos de 3 días cada uno, siempre al atardecer y aprovechando la bajamar, que sirve de improvisada tribuna para todo aquel que quiere disfrutar de este espectáculo.
	Todos los años, el primer sábado de agosto, piragüistas procedentes de todo el mundo acuden a Asturias para participar en el Descenso del Sella. Más de un millar de embarcaciones luchan por ser las primeras en recorrer el trayecto de 20 kilómetros del río Sella que va desde la localidad de Arriondas hasta la meta en Ribadesella. En la orilla, miles de espectadores se divierten, gritan y animan a los deportistas.
	Es una ruta que recorren los peregrinos procedentes toda Europa para llegar a la ciudad de Santiago de Compostela, donde se veneran las reliquias del Apóstol Santiago el Mayor. Durante la Edad Media fue muy concurrido, después fue ligeramente olvidado y en la época actual ha vuelto a tomar un gran auge.
	Desde 1930 se celebra esta fiesta deportiva, llena de música y colorido, que se ha convertido en una de las citas más importantes del piragüismo mundial.
	Esta carrera se divide en dos partes. Por un lado, la Popular, abierta a cualquier corredor mayor de 10 años y que cuenta con 27.500 plazas; por otro, la Internacional, un evento mucho más selecto en el que sólo hay 1.000 plazas destinadas a corredores que acrediten una marca inferior a 39 minutos (hombres) y 45 minutos (mujeres) para recorrer los 10 kilómetros.
	Los orígenes del culto son desconocidos, aunque parece que ser que en el año 814 se encontraron las reliquias del apóstol Santiago. Alfonso II el Casto, rey de Asturias, viajó con su corte al lugar donde parece se encuentra el sepulcro de Santiago. Se convierte en el primer peregrino de edificar una pequeña iglesia. En el siglo VII se extiende por Europa, y en el siglo XI el número de peregrinos crece notablemente.
	La playa se convierte en un improvisado hipódromo que atrae a miles de personas haciendo de esta singular tradición un espectáculo que no te puedes perder.
	El último día del año se celebra en la capital de España una de las carreras más populares, cuya longitud son 10 kilómetros.

**Actividad 4. Observa los siguientes platos típicos españoles. ¿Podrías decir de qué comunidad autónoma son? Después, explica sus ingredientes y sitúa el plato en el lugar correspondiente de la pirámide alimentaria.**



Alcachofas con jamón



Papas con mojo picón



Pinchos morunos



Bacalao al pil pil



Pulpo



Cocido



Gazpacho



Michirones



Pan tumaca



nivel

B2

Patatas a la riojana



Cochinillo asado



Paella



Pollo moruno



Migas



Fabada



Pisto



Ensamada



Sobaos



Pollo al chilindrón





nivel

B2

# 3

## La mujer en el mundo laboral

Judit Florenza Álvarez

### TIEMPO:

40 minutos.

### OBJETIVOS:

- Simular un debate a partir de tarjetas con argumentos e ideas.
- Repasar vocabulario sobre el tema de la mujer en el mundo laboral.
- Incrementar la motivación a través del juego.

### DESTREZAS:

- Comprensión oral
- Expresión oral

### MATERIALES:

- Tarjetas recortadas .

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

**Agrupación:** Individual y en gran grupo. Según el número de alumnos quizá será conveniente formar equipos. Se reparten las tarjetas equitativamente según los participantes. Hay tarjetas con “frase” (argumentos) y tarjetas con “pregunta”.

El objetivo del juego es descartarse de todas las tarjetas antes que nadie, pero se deben seguir las siguientes reglas:

- Para poder descartarse de una tarjeta con frase, se debe decir lo que aparece en ella escrito y añadir, por lo menos, una frase (normalmente mediante un conector). La frase propia se puede añadir antes o después de la que aparece en la tarjeta.
- Para poder descartarse de una tarjeta con pregunta, se debe conseguir que alguien responda a la pregunta con, por lo menos, una frase.
- Es posible descartarse de dos tarjetas a la vez, pero se deben conectar las ideas de manera coherente. No está permitido descartarse de más de dos tarjetas de una sola vez.
- No se puede hablar si no es para descartarse de una tarjeta o para responder a una pregunta.
- Las tarjetas comodín se pueden descartar en cualquier momento, también junto con otra tarjeta. Lo único que se debe hacer es decir algo (dar un argumento o contraargumento) que tenga que ver con lo último que se ha dicho.

A pesar de funcionar con una dinámica de juego, se debe intentar que el debate tenga sentido. Para ello el profesor actúa como moderador, ofreciendo unas líneas de debate básicas, fomentando que alguien rompa el hielo con el primer argumento, cambiando de tema cuando todas las “tarjetas” que iban en la misma línea ya se han agotado... y al mismo tiempo también vigila que nadie haga trampas.

**Adaptación según el nivel de los participantes:** Es recomendable asegurarse de que los alumnos conocen la mayoría de las palabras antes de empezar el debate, o por lo menos, de que todos entienden lo que pone en sus respectivas tarjetas. Además, es necesario que los alumnos dominen el lenguaje y las funciones propios de los debates, es decir, que sepan dar su opinión, mostrar (des)acuerdo, etcétera. Cabe decir que, por el tema tratado y el vocabulario ofrecido, así como por la dinámica del juego, éste es más apropiado para niveles altos y para grupos más bien desinhibidos. Los argumentos presentes en las tarjetas son sólo apuntes, los alumnos tienen total libertad para improvisar a partir de esas ideas. Cuanto más improvisen, más se parecerá el juego a un debate real.

**Posibilidades de adaptación a otro vocabulario:** La dinámica de este juego es fácilmente adaptable a cualquier otra temática sobre la que puedan darse argumentos y se pueda debatir.

## MATERIALES PARA EL DOCENTE

### LISTA DE FRASES DE LAS TARJETAS

- ¿Existen barreras objetivas que impidan a las mujeres acceder a puestos de dirección en las empresas?
- ¿Existen profesiones típicamente femeninas o masculinas?
- ¿Ha llegado la igualdad a las relaciones personales?
- ¿Las mujeres son más vulnerables que los hombres?
- ¿Quién recibe normalmente los malos tratos en las parejas?
- ¿Tienen las mismas capacidades hombres y mujeres?
- Antiguamente muchas mujeres no tenían libertad para estudiar o trabajar.
- El feminismo es un movimiento que defiende la igualdad de género y lucha para acabar con la discriminación de la mujer a todos los niveles.
- El permiso de maternidad debería ser obligatorio en todo el mundo.
- En las parejas modernas, ¿quién suele hacer más esfuerzo para conciliar la vida personal y la profesional?
- Hombres y mujeres deben tener los mismos derechos y oportunidades.
- Igualdad de género no significa que hombres y mujeres sean iguales.
- La ausencia de igualdad de género es un problema más grave en los países subdesarrollados.
- Las mujeres actualmente cobran, en conjunto, menos que los hombres.
- Las mujeres están marcadas por estereotipos.
- Las políticas que favorecen la igualdad de género son beneficiosas para toda la sociedad.
- Si existe permiso de maternidad, debería existir también permiso de paternidad exactamente con las mismas características.
- Todavía existe mucha discriminación contra las mujeres en el ámbito laboral.
- En muchos países del mundo es casi imposible para una mujer poder estudiar y, en consecuencia, elegir su futuro laboral.
- En los países desarrollados, por lo general, la situación de la mujer ha mejorado mucho.

### LÍNEAS DE DEBATE

- **¿Qué es y qué significa “igualdad de género”?**
- **¿Cuál es la situación actual de las mujeres (en general) en el ámbito laboral? ¿Y en el ámbito personal?**
- **Discriminación de género en el pasado y en el presente.**

# TARJETAS

<p><b>¿Existen barreras objetivas que impidan a las mujeres acceder a puestos de dirección en las empresas?</b></p>	<p><b>¿Existen profesiones típicamente femeninas o masculinas?</b></p>	<p><b>¿Ha llegado la igualdad a las relaciones personales?</b></p>	<p><b>¿Las mujeres son más vulnerables que los hombres?</b></p>	<p><b>¿Quién recibe normalmente los malos tratos en las parejas?</b></p>
<p><b>En las parejas modernas, ¿quién suele hacer más esfuerzo para conciliar la vida personal y la profesional?</b></p>	<p><b>Hombres y mujeres deben tener los mismos derechos y oportunidades.</b></p>	<p><b>Igualdad de género no significa que hombres y mujeres sean iguales.</b></p>	<p><b>La ausencia de igualdad de género es un problema más grave en los países subdesarrollados.</b></p>	<p><b>Las mujeres actualmente cobran, en conjunto, menos que los hombres.</b></p>
<p><b>En muchos países del mundo es casi imposible para una mujer poder estudiar y, en consecuencia, elegir su futuro laboral.</b></p>	<p><b>En los países desarrollados, por lo general, la situación de la mujer ha mejorado mucho.</b></p>	<p><b>Todavía existe mucha discriminación contra las mujeres en el ámbito laboral.</b></p>	<p><b>El permiso de maternidad debería ser obligatorio en todo el mundo.</b></p>	<p><b>Si existe permiso de maternidad, debería existir también permiso de paternidad exactamente con las mismas características.</b></p>
<p><b>Las políticas que favorecen la igualdad de género son beneficiosas para toda la sociedad.</b></p>	<p><b>Antiguamente muchas mujeres no tenían libertad para estudiar o trabajar.</b></p>	<p><b>El feminismo es un movimiento que defiende la igualdad de género y lucha para acabar con la discriminación de la mujer a todos los niveles.</b></p>	<p><b>Las mujeres están marcadas por estereotipos.</b></p>	<p><b>¿Tienen las mismas capacidades hombres y mujeres?</b></p>
<p><b>TARJETA COMODÍN</b> (Puedes decir lo que quieras, si tiene relación con lo último que se ha dicho)</p>	<p><b>TARJETA COMODÍN</b> (Puedes decir lo que quieras, si tiene relación con lo último que se ha dicho)</p>	<p><b>TARJETA COMODÍN</b> (Puedes decir lo que quieras, si tiene relación con lo último que se ha dicho)</p>	<p><b>TARJETA COMODÍN</b> (Puedes decir lo que quieras, si tiene relación con lo último que se ha dicho)</p>	<p><b>TARJETA COMODÍN</b> (Puedes decir lo que quieras, si tiene relación con lo último que se ha dicho)</p>

# Entrevistando en los Goya



Empar Martí Granell

## TIEMPO:

80 minutos.

## OBJETIVOS:

- Conocer y ampliar vocabulario relacionado con el mundo del cine así como de otros campos.
- Poner en práctica el vocabulario estudiado mediante la realización de actividades.
- Ser capaces de crear y contestar preguntas vinculadas con el tema del cine.
- Conocer parte de la cultura española, en especial aquella relacionada con la industria cinematográfica.

## MATERIAL:

- Fotos/posters de películas, actores y actrices españoles famosos.
- Un cartel en el que se lea “Gala de los Premios Goya”.
- Una imagen de un periodista.
- Copias de las hojas de actividades (ver anexos):

## DESTREZAS:

- Comprensión escrita: mediante la lectura de una entrevista.
- Expresión escrita: a la hora de que los alumnos creen sus propias preguntas.
- Expresión oral: al contestar las preguntas que les realizaran sus compañeros.
- Comprensión oral: puesto que trabajaran en grupos y deberán escucharse unos a otros.
- Competencia de autonomía e iniciativa personal: al imaginar y diseñar por sí mismos la entrevista que van a realizar y contestar

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Decorar la clase con fotos de actores españoles antes de que entren los alumnos y añadir un cartel en el que se lea: “Gala de los Premios Goya”.

Mediante preguntas orales (más o menos guiadas, dependiendo del apoyo que necesiten los alumnos) los estudiantes deberán adivinar en qué nuevo espacio se ha transformado su aula: un teatro donde tiene lugar la Gala de los Premios Goya.

El profesor mostrará el dibujo de una periodista: será la protagonista de una historia ficticia que funcionará como eje vertebrador de las dos actividades que se realizarán a continuación. La trama de esta historia aparece en los anexos.

Todos los alumnos tendrán una entrevista relacionada con el cine. En ella hay algunos huecos, las palabras que faltan en cada párrafo aparecen desordenadas en un recuadro encima: los estudiantes deberán leer el texto y decidir qué palabra ponen en cada espacio. Al final el profesor deberá asegurarse de que la clase ha comprendido el significado de todas las palabras que se han mostrado en la entrevista.

La clase se dividirá en grupos de tres personas. En cada grupo habrá un actor o actriz, un(a) director(a) y un(a) periodista y elegirán con qué película quieren trabajar. Cada grupo, con todos sus miembros, deberá escribir una serie de preguntas (no menos de ocho) que más tarde dirigirá a otro grupo en forma de entrevista. Una vez que todos los grupos hayan escrito sus preguntas, los periodistas de cada grupo se moverán y dirigirán las preguntas a otro grupo (es decir al actor y al director de determinada película), mientras que el actor y el director de la película a la que pertenecían se quedarán respondiendo las preguntas de otro periodista.

nivel

B2



## ANEXOS:

### • Historia ficticia que el profesor desarrollará paralela a las actividades:

*La Gala de premios acaba de terminar, y proyectando una imagen de una reportera joven, un poco descuidada, el profesor explicará que esa reportera necesita ayuda: es su primer día en el trabajo y ha tenido unos cuantos fallos. Los estudiantes deberán ayudarla a resolverlos para que no la despidan. Deben darse prisa, pues debe entregar sus entrevistas antes de que termine el día.*

*Su primer fallo ha sido mojar la entrevista que le ha hecho al actor Gruñón, de la película de Blancanieves. El agua ha borrado algunas de las palabras claves de su bloc de notas. La periodista ha podido recuperarlas, pero está tan nerviosa que no puede ordenarlas. Los alumnos tendrán que hacerlo en su lugar, rescribiendo las palabras que hallen en cada recuadro en su lugar correcto.*

*Una vez terminada la tarea, se les rogará a los alumnos que vuelvan a colaborar. La periodista solo ha conseguido realizar una entrevista, pero debería haber hecho más. Afortunadamente, todavía quedan algunos directores, actores y periodistas en la sala que están dispuestos a ayudar... La segunda actividad empezará otorgándoles a los estudiantes un nuevo rol: el de directores, actores y periodistas de la película que ellos elijan. Entre ellos planificarán una entrevista que realizarán a otro grupo (otra película).*

*Una vez terminadas todas las entrevistas el profesor les dará las gracias: la reportera ha estado escuchándolos, pudiendo transcribir todo lo que ellos expresaban y ahora puede entregar a su superior algunas entrevistas más, magníficamente bien hechas. Gracias a la colaboración de los estudiantes podrá conservar su empleo de periodista.*

### -Actividad 1:

#### a) Solucionario para el profesor:

#### 1. Hola Gruñón, en primer lugar enhorabuena por las 18 nominaciones que ha tenido la película. No es nada fácil conseguir tantas. ¿Cómo te sientes?

Estoy muy emocionado y muy contento, porque tener 18 nominaciones significa que la película ha sido un éxito y que ha gustado a mucha gente. Estoy muy orgulloso del trabajo que hemos hecho. No sé si esta noche conseguiremos algún premio, pero da igual, yo ya estoy más que feliz.

#### 2. La película es una adaptación de un cuento popular, muda y en blanco y negro, ¿ha sido sencilla y rápida hacerla?

La verdad es que no, todo lo contrario. Aunque está basada en el cuento de Blancanieves, es una versión bastante libre, con lo que el equipo de guionistas y el director trabajaron mucho hasta conseguir el resultado que querían. De hecho, el proyecto empezó en el año 2005, y la película no ha visto la luz hasta el año 2012. ¡Siete años en total!

#### 3. Durante el rodaje, ¿pasó alguna anécdota divertida, o que puedas contarnos?

Aunque, como he dicho antes, la producción de la película duró siete años, el rodaje fue solo de uno. La anécdota más curiosa, aunque no sé si divertida, es que la actriz que interpreta a Blancanieves es alérgica a las manzanas también en la vida real. Ella no lo sabía y cuando fue a darle un bocado a la manzana, justo en la escena final, se desmayó de verdad. Afortunadamente, todo quedó en un susto, pero todos en el plató estuvimos súper asustados durante un rato.

#### 4. ¿Con qué actor y con qué actriz te llevaste mejor durante la grabación?

Pasé muchas horas trabajando con el resto de enanos, y al final terminamos todos siendo muy buenos amigos. Con las actrices pasé menos tiempo, porque coincidíamos en menos escenas. Aunque probablemente con quien mejor me llevé fue con la actriz que interpreta a la Madastra/Bruja de Blancanieves. Al contrario que su personaje, es una persona muy divertida que siempre nos hacía reír. Pero en general hubo muy buen rollo con todos los actores y nos llevamos muy bien.

#### 5. Esta entrevista es para los estudiantes de español de (poner el nombre de la escuela, instituto, academia en el que se esté impartiendo la clase). ¿Querrías decirles algo o mandarles algún saludo?

¡Por supuesto! No me esperaba tener un público tan internacional. Les mando un saludo muy fuerte y muchos ánimos para que sigan motivados estudiando nuestro idioma y nuestra cultura. Si ven nuestra película, espero que les guste mucho.

## b) Copia para el alumno:

### Escribe las palabras del recuadro en el espacio correcto

éxito orgulloso nominaciones premio

#### 1. Hola Gruñón, en primer lugar enhorabuena por las 18 \_\_\_\_\_ que ha tenido la película. No es nada fácil conseguir tantas. ¿Cómo te sientes?

*Estoy muy emocionado y muy contento, porque tener 18 nominaciones significa que la película ha sido un \_\_\_\_\_ y que ha gustado a mucha gente. Estoy muy \_\_\_\_\_ del trabajo que hemos hecho. No sé si esta noche conseguiremos algún \_\_\_\_\_, pero da igual, yo ya estoy más que feliz.*

basada ha visto la luz en blanco y negro guionistas muda

#### 2. La película es una adaptación de un cuento popular, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_, ¿ha sido sencilla y rápida hacerla?

La verdad es que no, todo lo contrario. Aunque está \_\_\_\_\_ en el cuento de Blancanieves, es una versión bastante libre, con lo que el equipo de \_\_\_\_\_ y el director trabajaron mucho hasta conseguir el resultado que querían. De hecho, el proyecto empezó en el año 2005, y la película no \_\_\_\_\_ hasta el año 2012. ¡Siete años en total!

escena final producción rodaje plató interpreta

#### 3. Durante el \_\_\_\_\_, ¿pasó alguna anécdota divertida, o que puedas contarnos?

*Aunque, como he dicho antes, la \_\_\_\_\_ de la película duró siete años, el rodaje fue solo de uno. La anécdota más curiosa, aunque no sé si divertida, es que la actriz que \_\_\_\_\_ a Blancanieves es alérgica a las manzanas también en la vida real. Ella no lo sabía y cuando fue a darle un bocado a la manzana, justo en la \_\_\_\_\_, se desmayó de verdad. Afortunadamente, todo quedó en un susto, pero todos en el \_\_\_\_\_ estuvimos súper asustados durante un rato.*

personaje grabación buen rollo actrices coincidíamos escenas

#### 4. ¿Con qué actor y con qué actriz te llevaste mejor durante la \_\_\_\_\_?

*Pasé muchas horas trabajando con el resto de enanos, y al final terminamos todos siendo muy buenos amigos. Con las \_\_\_\_\_ pasé menos tiempo, porque \_\_\_\_\_ en menos \_\_\_\_\_. Aunque probablemente con quien mejor me llevé fue con la actriz que interpreta a la Madrastra/Bruja de Blancanieves. Al contrario que su \_\_\_\_\_, es una persona muy divertida que siempre nos hacía reír. Pero en general hubo muy \_\_\_\_\_ con todos los actores y nos llevamos muy bien.*

cultura película internacional público

#### 5. Esta entrevista es para los estudiantes de español de (poner el nombre de la escuela, instituto, academia en el que se esté impartiendo la clase). ¿Querías decirles algo o mandarles algún saludo?

*¡Por supuesto! No me esperaba tener un \_\_\_\_\_ tan \_\_\_\_\_. Les mando un saludo muy fuerte y muchos ánimos para que sigan motivados estudiando nuestro idioma y nuestra \_\_\_\_\_. Si ven nuestra \_\_\_\_\_, espero que les guste mucho.*



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA