

Acti / España 18

Actividades para la clase de español



Acti/España

Actividades para la clase de español

Acti/España 18

Actividades para la clase de español

OCTUBRE 2014

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 2013-2014.

Todas las imágenes utilizadas en esta publicación proceden de bancos de imágenes o están libres de derechos.

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
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

Catálogo general de publicaciones oficiales

www.060.es

Texto completo de esta obra: Acti/España 18, Actividades para la clase de español

www.mecd.gob.es/reinounido

FECHA DE EDICIÓN

Julio 2014

NIPO

030-14-260-8

DISEÑO Y MAQUETA

González Tejo

CUBIERTA: Londres, jornada de formación para auxiliares de formación en Manchester.

DIRECCIÓN

Liborio López García, consejero de Educación en el Reino Unido e Irlanda.

EDICIÓN

Natalio Ormeño Villajos y Francisco García-Quionero Fernández.

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Sandra Penélope Basabe Castillo

Carmen Bataller Casanova

Javier Bautista Martín

Carmen Isabel Céspedes Suárez

Mary Paz Espinoza Núñez

Ane Gil Lerchundi

Ana González Barreiro

Ana María Hernández Martínez

Mercedes Ivars Olmedo

Rosa María Martínez García

Ángel Reyero Hernández

Rosa María Sánchez García

Erika Priscilla Toledano Medellín

Fabiola Yosselin Zárate Calvillo

Yolanda Zurita González

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

Las 15 actividades que contiene este número han sido seleccionadas por el equipo asesor de la Consejería de Educación entre las muchísimas presentadas por los auxiliares de conversación del Reino Unido y la República de Irlanda. Escoger las cinco mejores de cada nivel (básico, intermedio y avanzado) no ha sido tarea sencilla.

La principal virtud de las actividades que hoy publicamos es la de haber sido elaboradas por jóvenes docentes llenos de ideas nuevas que buscan sus ejecutorias en el mundo de la enseñanza: se trata de actividades ensayadas y probadas por sus autores en el mundo real del aula de idiomas, conformando un corpus de materiales que funcionan.

Durante el curso 2013-14, 350 auxiliares venidos de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México y España contribuyeron a la difusión de su cultura particular y su lengua común en centros educativos de las islas británicas. La experiencia del auxiliar, como bien se sabe, es de efecto recíproco: el docente en agraz ofrece su enseñanza, su lengua, su cultura de origen, y a cambio se lleva –queremos pensar que para siempre– un arcón repleto de vivencias que lo harán mejor profesional y persona más cabal.

A lo largo del curso, la Consejería de Educación de la Embajada de España, a través de sus asesorías en Mánchester, Edimburgo y Londres (así como Dublín, en la República de Irlanda), ha mantenido contacto con los auxiliares de conversación, sobre todo mediante las periódicas jornadas de formación (en septiembre, octubre, enero y mayo). Asimismo, algunos auxiliares han formado parte de los grupos de trabajo que han elaborado presentaciones sobre temas de interés español o hispanoamericano, que se utilizan en muchos centros británicos para ilustrar y preparar los exámenes de AS y A Level (bachillerato). Dichos documentos se pueden consultar y descargar en la página de la Consejería.

Por otra parte, este año la Consejería volvía a comentar el Premio al mejor tándem auxiliar de conversación / Departamento de español, destinado a recompensar la mejor colaboración entre el joven docente y el departamento que lo acoge. En esta ocasión, el premio ha sido concedido ex aequo a Mary Paz Espinoza Núñez, de Colfe's School (Londres) y a Fátima Gálvez Aguilar, de Bellerive FCJ Catholic College (Liverpool).

Estamos seguros de que las actividades que hoy publicamos serán una herramienta práctica y divertida para enseñar el idioma que nos une y, asimismo, difundir nuestra cultura hispánica.

ÍNDICE

Editorial	3
-----------------	---

Actividades para la clase de español:

NIVEL BÁSICO

1. Unas navidades monstruosas.....	7
2. Ser o estar, cuestión de dominar	12
3. La fiesta de los colores	15
4. Pasarela de moda	18
5. ¿Qué llevan puesto los Rigodones para cada estación del año?.....	20

NIVEL INTERMEDIO

6. El dado.....	24
7. Batalla verbal.....	29
8. Cartilla de mi mascota	32
9. Dime qué nariz tienes y te diré como eres.....	35
10. Gira el bolígrafo	38

NIVEL AVANZADO

11. El juego del subjuntivo	41
12. Manotazo	44
13. ¿Quién sabe más sobre temas polémicos?.....	55
14. Caminante no hay camino	64
15. Interactúa con el mundo.....	80

Actividades para la clase de español

nivel  Básico

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

Unas navidades monstruosas



Ane Gil Lerchundi




TIEMPO:

30 minutos.

OBJETIVOS:

- Objetivos en cuanto al contenido:
 - Aprender algunas costumbres sobre la celebración de las Navidades en España.
- Objetivos en cuanto a la lengua:
 - Motivar e introducir a los alumnos a la narración dramatizada en español.
 - Relacionar palabras en español, gestos e imágenes.
 - Trabajar la comprensión auditiva.
 - Trabajar la pronunciación.
 - Aprender el vocabulario básico de las Navidades.

DESTREZAS:

Comprensión auditiva y expresión oral.

MATERIALES:

- Presentación.
- Guión del cuento.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Antes de la actividad

- El profesor debe preparar la “narración” que vaya a hacer, memorizando el guión, el orden y repetición de los gestos. La presentación (descargable en la página de la Consejería) se usará como soporte y referencia.
- El profesor debe ser consciente de que su actuación y narración serán la clave para motivarlos y hacerlos participar activamente. Por ello el profesor tiene que haber ensayado con la presentación todos los movimientos, que ha de interiorizar y saber coordinar con la presentación.

En clase

- El profesor se coloca al lado de la pizarra interactiva/pantalla y los alumnos se sientan en el suelo en forma de U (si es posible). A medida que avanza el cuento, les pedirá que se levanten de las sillas o del suelo para que progresivamente se vayan metiendo más en la historia, actuando y familiarizándose con los movimientos.






- A la medida que vayan pasando las diapositivas los alumnos se involucrarán con más entusiasmo. El profesor debe observar que todos los alumnos se hayan metido en la historia y entiendan el contexto para que puedan deducir lo que se les está diciendo. Se utilizará el máximo espacio posible para que puedan hacer los gestos todos los alumnos.
- Evaluación. El profesor hará preguntas al final de la narración para saber lo que han entendido y aprendido los alumnos. Para ello se abrirá una conversación comparando las costumbres españolas con las locales. También se les puede preguntar cómo se han sentido durante el ejercicio, si les ha gustado, etc.

Ampliación:

- Se puede hacer un ejercicio escrito con alumnos mayores en el que se trabajen el vocabulario y los contenidos requeridos sobre las navidades (que seguramente ya sepan de otros años) y que narren la historia tras haber visto las diapositivas.
- Después de haber realizado la actividad, los alumnos tendrán que invitar a esos monstruos a su país y contarles sus costumbres navideñas. Pueden hacer un guión pequeño y representarlo, o bien elaborar un breve cuento con dibujos.
- Se puede narrar una vez la historia y pedir a los alumnos que cambien el final de la misma, o bien solo contarles una parte y que, por grupos, le den un final distinto.
- Tras la narración, el alumnado, por grupos podrá crear una canción (de rap u otro género) utilizando lo que hayan aprendido.

Guía de "Unas navidades monstruosas"

Antes de la actividad

Para tener en cuenta

La lección será progresiva: al alumnado se le presentará el contexto poco a poco y la manera de contar el cuento irá evolucionando. Al comienzo, el profesor intentará conseguir la atención de todos con la novedad y poco a poco se les invitará a repetir gestos, frases y vocabulario. Si el vocabulario aparece más de una vez, el profesor debe asegurarse de que han relacionado gesto-frase-significado, de modo que, cuando tal palabra aparezca otra vez, sean los alumnos los que con la ayuda del gesto intuyan el significado anteriormente aprendido.

El profesor debe tener en cuenta el nivel y edad de los alumnos. Cuanto más se sumerjan en la historia los alumnos, tanto menos tenderán a traducir y estarán más concentrados en disfrutar en la lengua meta.

El profesor tiene que usar mucha energía y exagerar su actuación para motivar a los estudiantes y transmitirles esa energía que los implique en la historia.

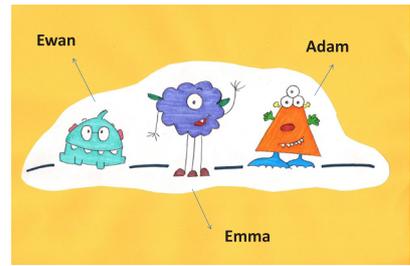
Instrucciones para entender el guión

El número *rojo* representa el *número de la diapositiva* de la presentación que el profesor tiene que mostrar en ese momento de la narración.

Las instrucciones *verdes* hacen referencia a los *gestos* que acompañan a la narración, así como a algunas *instrucciones* para el profesor.

El *vocabulario específico* que queremos que los alumnos repitan y aprendan durante la narración están en *azul* y aparece señalado con flechas en la presentación.

Unas navidades monstruosas - Guía de la historia



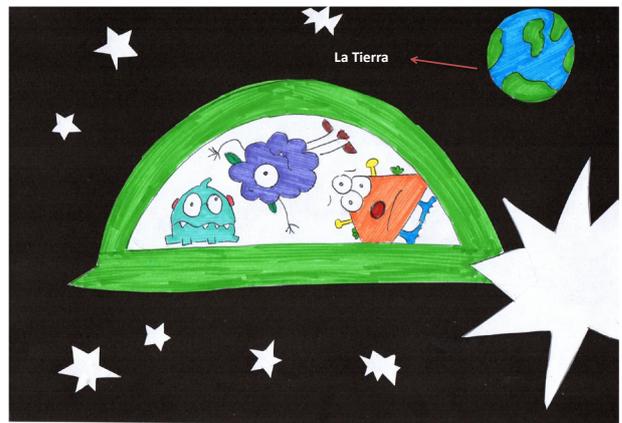
A) Presentación de los monstruos, haciendo una descripción física con los alumnos (mediante números y colores).

B) Guión del cuento

1. Había una vez tres monstruos que vivían en el espacio. A los tres monstruos les encantaba volar entre las **estrellas** (*Señalar las estrellas. Abrir los brazos haciendo un platillo volante. Los alumnos también lo hacen.*)



2. Hasta que un día chocaron contra una de las **estrellas** (*Ruido de choque y aterrizaje en la tierra; alumnos y profesor se caen al suelo.*)



3. Aterrizaron en el planeta **Tierra**, y estaban muy mareados. La nave espacial se había estropeado, no funcionaba. (*Levantarse poco a poco. Se les hace repetir el diálogo que viene a continuación.*) Y dijeron:
 - ¿Y ahora qué hacemos? ¡No funciona! ¡Socorro! ¡Socorro, por favor! (*Cara triste; hacer gesto de negación con la mano.*)
 - ¿Dónde estamos? (*Estamos perdidos; miramos alrededor.*)
 - No lo sé. (*Gestos de estar preocupados y llorando.*)



nivel

b
á
s
i
c
o

4. Y de repente se encontraron con María: *(Expresar sorpresa.)*
- Hola me llamo María. ¿Cómo os llamáis? *(Hacer gesto de saludar con la mano, y señalarse a uno mismo indicando "yo")*
 - Yo me llamo Ewan/Emma/Adam. *(Lo dicen los alumnos, el profesor solo hace los gestos como ayuda.)* Tenemos un problema, se nos ha estropeado la nave espacial, no funciona y estamos tristes. *(Cara triste, hacer gesto con la mano de negación)* Y estamos perdidos. *(Mirando alrededor.)* ¿Dónde estamos? *(Todos repiten tres veces "¿Dónde estamos?")*
 - Estáis en España. Tranquilos, podéis venir a mi casa. ¡Estamos en Navidad!
 - ¡Qué bien! Gracias, María. *(Saltar de alegría y mostrar agradecimiento dándose la mano.)*



5. Los tres monstruos *(Todos dicen "uno, dos, tres" señalando a los tres monstruos)* y fueron a casa de María andando. *(Todos caminan por toda la clase.)* Las calles estaban muy bonitas, con muchas **luces de colores**. *(Levantar los brazos y dejarlos poco a poco bajar, mirando hacia arriba, como si estuviesen las luces)*
- ¡Qué bonitas, nos gustan mucho! *(Repetir "¡Qué bonitas!" y hacer gesto de que algo es bonito.)*



6. Era 24 de diciembre. Era **Nochebuena** y había mucha comida en la cena: *(hacer gesto de "mucha" y "comida".)* carne, pescado, dulces...
- Los monstruos decían: ¡Qué bueno está todo! *(Gesto de estar lleno, "mmm")* ¡Y la casa está preciosa! ¿Qué es esto? *(Se señala primero el nacimiento y después el árbol de navidad; todos repiten la pregunta.)*
- María: esto es un **nacimiento**: están José, María y el niño Jesús *(Identificar a los tres mediante gestos.)*. Esto otro es un **árbol de navidad**, *(Dibujar un árbol de navidad imaginario.)* con muchas **bolas** muy bonitas *(Señalar las bolas.)*. Tiene una gran **estrella** arriba, en la punta *(Señalar.)*.
- El 25 de diciembre es el día de Navidad. *(Señalar el recuadro con la fecha.)*



7. Los días siguientes, como no había colegio, jugaron en el parque con la nieve e hicieron **muñecos de nieve**. *(Gesto de jugar con la nieve, lanzando bolas)*.



8. Hasta que llegó el 31 de diciembre: **Nochevieja**.
- María: Tenéis que comer **12 uvas** para tener buena suerte el año que viene. *(Levantar el pulgar para arriba, gesto de OK).* Hay que estar muy atentos *(abrir mucho los ojos y hacer gesto de escuchar)* y oír las campanadas en la **televisión** para hacerlo bien. Y luego todos brindamos con **cava** para tener un buen comienzo de año. *(Hacer sonido de campanadas; gesto de ingestión de uvas; después, brindis imaginario.)*



9. Estuvieron jugando mucho con la nieve (*Repetir gesto de lanzarse bolas de nieve*) hasta que llegó el 5 de enero, el día de la **cabalgata de los Reyes Magos**. Adam, Emma y Ewan fueron a la **cabalgata** a aplaudir (*Aplaudir.*) y a coger **caramelos** (*Coger caramelos imaginarios del suelo, comérselos y decir "mmm".*) y **besos** (*Lanzar besos.*) que les mandaban los Reyes Magos que iban a **camello**. (*Señalar los tres Reyes magos, señalar camellos.*)



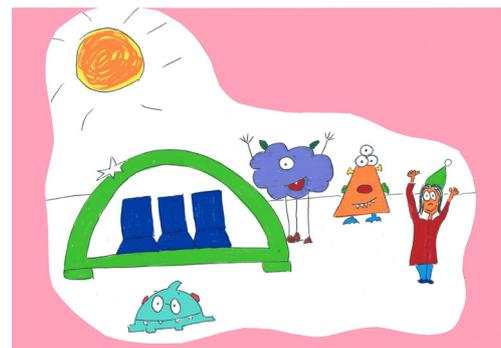
10. Después volvieron a casa, y después de cenar y cepillarse los dientes, (*Gesto de casa, comer y limpiarse los dientes.*) **limpiaron sus zapatos** y los pusieron bajo el **árbol de navidad** (*Gesto de limpiar los zapatos, gesto de árbol imaginario y poner los zapatos debajo.*) Y como estaban muy cansados, se fueron a dormir (*Bostezar, gesto de dormir.*) Esa noche venían los tres **Reyes Magos de oriente**. (*Señalar en el dibujo las tres coronas que se ven en la ventana.*)



11. El 6 de enero es el día de los Reyes Magos. (*Gesto de coronas y de tres.*) A la mañana siguiente, al despertarse, (*Estirarse.*) fueron corriendo al salón. (*gesto de correr*) Y... ¡sorpresa! ¡Alrededor de los zapatos había muchos **regalos!** (*Cara de sorpresa.*) Todos tenían **regalos** y estaban muy contentos. (*Sonreír mucho, señalar regalos.*) Después desayunaron chocolate y **roscón de Reyes**, que estaba delicioso. (*Señalar roscón, gesto de comer, tocarse la tripa y hacer que los alumnos digan "mmm".*) Jugaron y salieron al jardín, donde hacía mucho frío. (*Gesto de que hace frío.*)



12. Los **tres Reyes Magos** arreglaron la nave espacial... ¡y funcionaba! (*Gesto de OK*) ¡Parecía nueva! (*Saltar con los brazos para arriba, repitiendo: "¡Funciona!"*) Todos se pusieron muy contentos. Le dieron las gracias a María por sus magníficas vacaciones de Navidad en la Tierra y se despidieron hasta el año que viene. (*Gesto de gracias; decir "gracias".*) Los monstruos dijeron:
- ¡Gracias por todo, María, lo hemos pasado muy bien!
 - De nada, chicos, espero volver a veros pronto. Han sido unas navidades muy especiales. (*Diciendo adiós con la mano a los monstruos.*)
 - Nos vemos pronto. ¡Adiós, María, hasta la vista! (*Diciendo adiós con la mano*)



13. La nave espacial despegó. (*Ruido de despegue; gesto de volar como una nave espacial.*) Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.



nivel

b
á
s
i
c
o

2

Ser o estar, cuestión de dominar

Rosa María Sánchez García

TIEMPO:

Presentación de la actividad 10 minutos.

Desarrollo de la actividad 20 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario de adverbios temporales y hacer un uso correcto de ellos.
- Diferenciar el uso de los verbos ser y estar.
- Expresar el carácter o características de una persona usando el verbo ser.
- Expresar estados temporales mediante el uso del verbo estar.

DESTREZAS:

Expresión oral.

Comprensión lectora.

MATERIALES:

- Tablero.
- 28 tarjetas.
- 14 tarjetas con contrarios.
- 14 tarjetas con adverbios de tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Antes de comenzar el juego se les explica la siguiente norma general:

Verbo SER es PERMANENTE / Verbo ESTAR es TEMPORAL.

En el juego habrá dos tipos de tarjetas:

- Tarjetas de contrarios, es decir, la misma frase usada para dos situaciones diferentes, una con el verbo ser y otra con el verbo estar.
- Tarjetas de adverbios temporales, que serán las encargadas de unir las otras siguiendo la lógica gramatical de las situaciones.

Se puede jugar por parejas o individualmente, de 2 jugadores a un máximo de 4.

Desarrollo del juego:

- Se barajan las tarjetas y se reparten por igual entre todos los jugadores. Se siguen los principios del juego del dominó.
- Empieza la persona que se encuentra a la derecha de quien reparte. Lee la tarjeta que quiera y la pone sobre la mesa.
- El jugador a su derecha puede colocar una ficha: esta tiene que ser coherente con la tarjeta preexistente. Necesariamente cada jugador, en su turno, debe leer en voz alta la frase que forma al colocar su tarjeta.
- Obligatoria, una tarjeta de adverbio de tiempo debe estar situada entre dos tarjetas de contrarios.
- Si un jugador no puede colocar ninguna tarjeta cuando le toca, el turno pasará al siguiente jugador.
- Como en el dominó, gana quien antes se libre de todas las tarjetas.

Alicia estaba nerviosa	Alicia será nerviosa (carácter)
-------------------------------	--

La niña está generosa	La niña es generosa (carácter)
------------------------------	---------------------------------------

Juan está tranquilo	Juan es tranquilo (carácter)
----------------------------	-------------------------------------

El coche está nuevo (funciona bien)	El coche es nuevo
--	--------------------------

Paco estará bueno (sano)	Paco será bueno (carácter)
---------------------------------	-----------------------------------

Él estaba acobardado (asustado)	Él es un cobarde (carácter)
--	------------------------------------

Soy muy malo (carácter)	Estoy muy malo (enfermo)
--------------------------------	---------------------------------

La señora está callada	La señora es callada (carácter)
-------------------------------	--

María está ciega de amor	María es ciega
---------------------------------	-----------------------

Estás muy guapa y elegante	Eres muy guapa y elegante
-----------------------------------	----------------------------------

Ella era rica	La comida estaba rica
----------------------	------------------------------

Jorge está en España	Jorge será español (otra nacionalidad)
-----------------------------	---

El profesor estará aburrido	El profesor es aburrido
------------------------------------	--------------------------------

Mis amigos están listos (preparados)	Mis amigos son listos
---	------------------------------

nivel

b
á
s
i
c
o

AYER

SIEMPRE

LA SEMANA QUE VIENE

ANTES

DE NACIMIENTO

HACE 2 DÍAS

SIEMPRE

DESDE JOVEN

NORMALMENTE

MAÑANA

EN GENERAL

HOY

DENTRO DE 2 HORAS

PASADO MAÑANA

La fiesta de los colores



3

Erika Priscilla Toledano Medellín



nivel



b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

Preparación: 5 minutos de explicación.

Desarrollo: 30 minutos.

OBJETIVOS:

Repasar el vocabulario de los colores: rosa, verde, amarillo, naranja, negro, azul, morado, blanco, marrón, rojo, gris y café (otra manera de decir marrón).

DESTREZAS:

Comprensión escrita.

MATERIALES:

- 60 Globos de distintos colores: 12 verdes, 12 azules, 12 amarillos, 12 naranja y 12 rosa (el número de colores dependerá del número de equipos, ya que cada uno tendrá un color asignado).
- Un marcador (rotulador) por equipo para el pizarrón.
- Sillas (el número dependerá del número de equipos).
- Música para bailar en español.
- Dulces para premiar a todos por su esfuerzo en la competencia.
- Notas adhesivas (*post-it*) para extender la actividad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Antes de empezar la actividad, el profesor les dirá a sus estudiantes que han sido invitados a una fiesta de colores en la que habrá muchos globos, música y dulces.
2. Se organiza a los estudiantes en equipos de cuatro. En este caso supongamos una clase de 20 estudiantes; por lo tanto habrá 5 equipos. Cada equipo tendrá el nombre de un color. En este caso serán: equipo verde, azul, amarillo, naranja y rosa (el número de integrantes y equipos dependerá del tamaño de la clase).
3. Previamente, el profesor ha escondido o colocado en el salón de clase doce globos por equipo.





4. El profesor escribe en el pizarrón el nombre de los equipos y divide el espacio en 5 columnas.
 - Cada estudiante deberá buscar en el aula un globo que corresponda al color de su equipo. Cuando lo encuentre tendrá que romperlo sentándose encima.
 - Entonces el estudiante obtendrá un papelito con el nombre de un color escrito (ver cuadro adjunto), pero tendrá que descifrarlo, ya que las letras están en desorden.
 - El estudiante tendrá que escribir el color correctamente en el pizarrón.
 - Cada estudiante tendrá que hacer esto 3 veces ya que en total son 12 colores. El turno de cada estudiante empieza cuando su compañero termina de escribir el nombre del color en el pizarrón.
5. Mientras los alumnos están compitiendo, el profesor pondrá música en español para bailar y crear el ambiente de una fiesta.
6. Si algún equipo termina antes que los demás, los integrantes pueden revisar entre todos que los colores estén bien escritos y si hay algún error podrán corregirlo. Si ya han terminado, deberán avisar al profesor de que ya están listos y han terminado.
7. Si algún estudiante rompe un globo de un color que no corresponde al de su equipo, automáticamente le dará al otro equipo un punto.
8. El equipo que logre escribir primero la lista completa de los 12 colores en el pizarrón correctamente será el ganador.



Ampliación

El profesor puede ampliar esta actividad pidiéndoles a los estudiantes que escriban en tres papeles adheribles (*post-it*) los tres colores. A continuación, deberán buscar en el aula algún objeto que sea de cada color y pegarlo en él.



✂

✂

oars						
everd						
orllamai						
anajarn						
grone						
zaul						
odomar						
nbaclo						
ómnarr						
ojro						
isgr						
écfa						

nivel

b
á
s
i
c
o

4

Pasarela de la moda

Fabiola Yosselín Zárate Calvillo

TIEMPO:

45-50 minutos.

OBJETIVOS:

- Adquirir nuevo vocabulario.
- Dar y comprender instrucciones.
- Trabajo en equipo.
- Incorporar el vocabulario en un contexto referente a la moda.

DESTREZAS:

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

MATERIALES:

- Imágenes de prendas de vestir recortadas de revistas.
- Un tendedero.
- Fotografías de modelos.
- Papel de china, tijeras, cinta adhesiva.
- Música.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primera fase

- El profesor repasa en clase los colores y los tamaños.
- Se presenta el vocabulario de la ropa a todo el grupo. (Se cuelgan las imágenes de la ropa en el tendedero.)
- Se seleccionan algunas prendas de vestir y se describe su forma y tamaño. Ejemplo: "El sombrero rojo es grande".
- Se muestran fotografías de modelos y se pregunta al alumnado, por ejemplo: ¿Qué lleva la modelo? "La modelo lleva un sombrero grande".
- Se divide el grupo en equipos de tres.



Segunda fase

- Cada equipo dispondrá de veinte minutos para preparar una pasarela que, al final, deberán presentar. Se puede utilizar música de fondo para relajar y motivar a los estudiantes, creando así un ambiente más ameno.
- Un integrante será el modelo, otro el diseñador y el tercer participante el presentador.
- Los diálogos de la presentación corresponderán a los tres integrantes del equipo.



MATERIAL NECESARIO



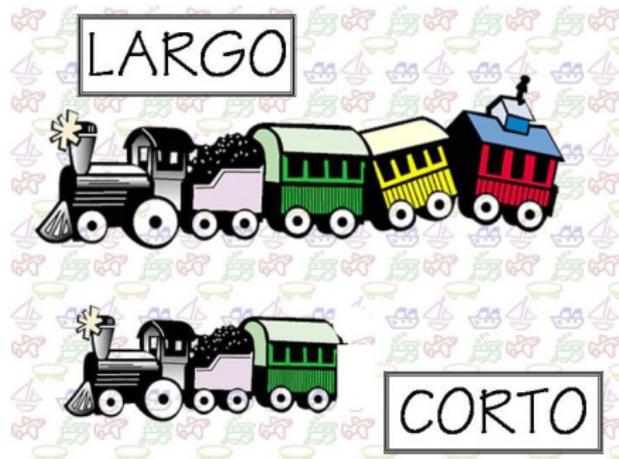
LOS COLORES



nivel

b
á
s
i
c
o

LOS TAMAÑOS



EL TENDEDERO



5

¿Qué llevan puesto los rigodones para cada estación del año?

Yolanda Zurita González

TIEMPO:

45 minutos en dos sesiones.

OBJETIVOS:

Repasar las unidades didácticas correspondientes al tiempo, las estaciones del año, los colores, la ropa y los deportes.

DESTREZAS:

- Comprensión auditiva y escrita.
- Expresión oral y escrita.

MATERIALES:

- Ficha para los equipos
- Lámina ¡Amanda manda!.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad se puede dividir en dos sesiones.

Primera sesión (35 min.)

- La clase se divide en grupos de seis.
- Cada grupo escoge a un portavoz, que será la persona encargada de participar en la clase durante toda la actividad y de dar cuenta de los logros de su equipo ante los demás.
- El profesor reparte a cada grupo una ficha para los equipos. En cada hoja debe figurar claramente la fecha y un nombre en español para el equipo, decidido por los componentes.
- Una vez que los grupos están preparados para empezar, se proyecta en la pizarra una presentación con imágenes y con audio (descargable en la página de la Consejería) para que los alumnos sigan la lectura de los textos básicos que aparecen en ella e intenten mejorar su pronunciación y expresión tanto oral como escrita (ver “qué ropa llevan los Rigodones en cada estación”). “Los Rigodones” es el nombre de los personajes protagonistas de esta actividad. Se trata de un chico y una chica ataviados con la vestimenta típica andaluza.
- Cada grupo se enfrenta al resto en un concurso en el que el profesor o el auxiliar de conversación es el “presentador”. Consiste en que cada portavoz, guiado por el resto de miembros de su grupo, escri-

ba frases completas en español sobre la ropa que hay que llevar en cada estación del año. Se van proyectando las diferentes estaciones del año y, conforme van apareciendo, se dice: "Preparados... listos... ¡ya!" Para que los grupos empiecen a pensar una frase y a escribirla. Tienen DOS MINUTOS para responder.

- Cuando un grupo acabe, el portavoz deberá levantar la mano y decir "¡ya!". Entonces el profesor deberá pasar a ver si la respuesta es correcta. Los demás equipos pueden seguir escribiendo si se habían quedado con la respuesta a medias. Debido a que no hay una única opción posible, tanto el profesor titular como el auxiliar de conversación pueden pasar por los diferentes equipos para comprobar que la respuesta es totalmente correcta.
- Si el equipo que acabó primero dio una respuesta correcta, se le otorgarán CINCO PUNTOS. Si alguno de los demás equipos tiene una respuesta correcta pero no fue el primero en decir "¡ya!", se le otorgarán DOS PUNTOS. Si el equipo que levantó la mano primero tiene una respuesta con fallos gramaticales o una respuesta incorrecta, se llevará CERO PUNTOS. Si algún equipo tiene alguna respuesta con algún error, se le otorgarán también CERO PUNTOS.
- Seguir el procedimiento con todas las estaciones del año hasta acabar. Nótese en la presentación que debe mostrarse de forma simultánea al ejercicio que realizan los alumnos, debido a que existen varias opciones posibles, aparecen varios ejemplos (similares a los que los alumnos tienen en el libro de texto y que han estudiado previamente).

En la segunda sesión (10 min.), la clase seguirá la misma organización (4 equipos de 6 personas).

- Se trata de jugar a "Amanda manda", un juego similar a "Simón dice".
- El profesor reparte a cada equipo las imágenes de la ropa recortadas previamente (véase "fotografías de ropa para el juego" de la documentación anexa) junto a las instrucciones que figuran arriba. Cada equipo debe tener en total OCHO TARJETAS (hay que tener cuidado de que no estén repetidas porque se hayan mezclado al recortarlas). De nuevo será el portavoz quien deberá jugar.
- El auxiliar de conversación dice..." Amanda manda que te pongas...", para que cada portavoz, de forma rápida y prácticamente sin pensar (aunque el resto del equipo le puede ayudar a coger la tarjeta correcta), coja la tarjeta con la imagen correcta. Por ejemplo: "Amanda manda que te pongas... la falda azul". Si tarda mucho o levanta una tarjeta incorrecta, el equipo quedará automáticamente eliminado. Si es correcto, el equipo sumará UN PUNTO que se acumulará a la puntuación de la actividad anterior para decidir quién es el ganador absoluto de la clase. Nótese que el decir la siguiente prenda debe hacerse de forma rápida.
- El auxiliar de conversación también puede optar por decir simplemente la prenda de vestir sin "Amanda manda". Entonces todos los portavoces deberán desobedecer. Si caen en la tentación de coger una tarjeta, se le RESTARÁ UN PUNTO al equipo correspondiente.
- Repetir la actividad hasta el final de la clase.



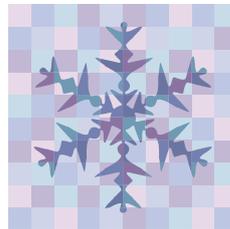
Nombre del equipo

Fecha

¿Qué ropa llevan los Rigodones en cada estación?

Los Rigodones son muy perezosos. Siempre olvidan lo que tienen que llevar.

¡Ayúdales! Escribe una frase completa para cada estación del año.



Ejemplo:

En primavera... ..cuando hace buen tiempo, me pongo una blusa y una falda.

¡AMANDA MANDA!

Recorta las imágenes para empezar el juego

Vocabulario: zapatillas de deporte, botas, vaqueros, pantalones, camiseta, falda y colores



nivel

b
á
s
i
c
o



El dado

Sandra Penélope Basabe Castillo

TIEMPO:

40 minutos.

OBJETIVOS:

Practicar cualquier tiempo verbal.

DESTREZAS:

Producción oral.

MATERIALES:

- Dado con pronombres personales.
- Tarjetas con verbos en infinitivo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. El profesor decide qué tiempo verbal se va a trabajar (presente de indicativo o de subjuntivo, imperfecto, futuro, etc.).
2. Se forman grupos de 2 a 4 estudiantes.
3. Se ponen las tarjetas de verbos boca abajo.
4. Un alumno lanza el dado y toma una tarjeta.
5. El alumno conjuga el verbo usando el pronombre que indica el dado. Si lo hace correctamente, obtiene un punto y pasa el turno al siguiente.
6. Si el alumno no sabe conjugarlo, el compañero que esté a su derecha intenta responder y obtener el punto.
7. Gana el jugador que obtenga más puntos.




hablar	coger agarrar	dar
comer	escuchar	ir
vivir	caminar	decir
estar	necesitar	hacer
ser	buscar	poder
tener	caerse	beber
poner	comprar	querer

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



tomar	comenzar empezar	abrir
cerrar	entender comprender	conocer
andar	escribir	pedir
ver	conducir manejar	dormir
pensar	trabajar	oír
leer	encontrar	saber
mirar	saltar	perder




llegar	salir	jugar
creer	sentarse	tocar
traer	contar	sentirse
soñar	estudiar	decidir
poner	aprender	terminar
romper	volver	morir
freír	imprimir	viajar

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Pegar

Pegar



Yo

Pegar

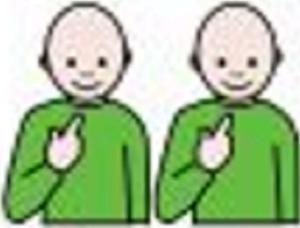
Pegar



Tú

Pegar

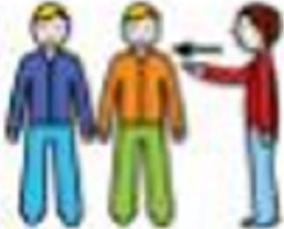
Pegar



**Nosotros
Nosotras**

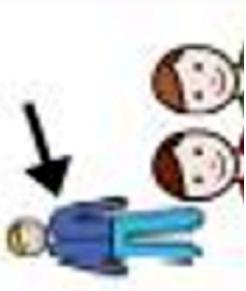
Pegar

Pegar

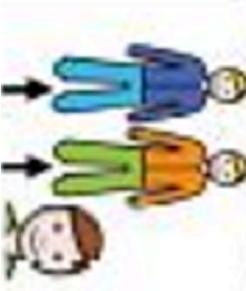


**Vosotros
Vosotras**

Él / Ella



Ellos / Ellas



Batalla verbal



Carmen Bataller Casanova

TIEMPO:

30 min.

OBJETIVOS:

- Repasar los tiempos verbales estudiados en clase y su conjugación en presente, más las perífrasis de pasado habitual (soler + infinitivo) y futuro próximo (ir + infinitivo).
- Repasar la conjugación de algunos verbos irregulares.
- Afianzar y practicar el vocabulario relacionado con el tiempo libre.

MATERIALES:

Fotocopias de la ficha de juego y bolígrafo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primera fase:

- Esta actividad es una variante del tradicional juego de los barcos o Hundir la flota.
- Los alumnos se colocan por parejas para que se enfrenten en la batalla. A cada uno se le entrega una fotocopia de la ficha de juego.
- Cada jugador debe situar en el recuadro *Mi flota*, sin que la vea el contrincante, una escuadra formada por dos “barcos” grandes (de cuatro cuadros), uno mediano (de tres cuadros), dos pequeños (de dos cuadros) y cinco de un solo cuadro. Los “barcos” pueden distribuirse por toda la cuadrícula en horizontal y en vertical, dejando un cuadro libre entre barco y barco. El tablero *La flota enemiga* se deja en blanco.
- Los “barcos” que cada participante debe situar no son reales, sino que están formados por los cuadros donde los alumnos tienen que escribir el verbo conjugado correctamente. Es decir, si el alumno escribe tres verbos en tres cuadrados seguidos significa que tiene un barco mediano.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o





Segunda fase:

- El objetivo de cada jugador es encontrar y hundir la flota del contrincante antes de que él acabe con la propia. Gana el que consiga destruir la escuadra enemiga (o el que logre hundir más buques en un tiempo determinado).
- Para intentar averiguar la posición de un barco enemigo en la cuadrícula, el jugador A elige un elemento de la barra vertical (sujetos) y uno elemento de la barra horizontal (verbos), formando una oración afirmativa con su verbo conjugado correctamente.
- Dependiendo del color de los verbos, las frases serán en pasado (verde), presente (rojo) o futuro (azul).
- Para que una frase sea admitida, no solo basta con conjugar correctamente el verbo, sino que además será necesario que los jugadores añadan información extra relativa a las actividades de tiempo libre (esta condición puede variarse). Ejemplo:

Tú + hacer (futuro) + información



Tú vas a hacer natación mañana en el polideportivo

- Si la frase es incorrecta, el jugador A pierde su turno, que pasa al jugador B.
- Si la frase es correcta, pueden pasar tres cosas:
 - que esa casilla esté vacía; entonces el contrincante dirá "Agua" y el jugador A dibujará en dicha casilla una ola. El jugador pierde el turno.
 - que en la casilla haya un barco pequeño, de un solo cuadro; entonces el jugador B dirá "Hundido". El jugador A marca una X en un círculo y sigue jugando.
 - que en la casilla haya un barco de dos o más cuadros; entonces el jugador B dirá "Tocado". El jugador A marca una X y sigue jugando para intentar hundir el barco acertando en cada uno de sus cuadros. El jugador B dirá "Hundido" cuando el atacante acierte en el último cuadro de un buque.
- En todo momento, cuando un jugador falla, pierde su turno, que pasa al contrincante.

Observaciones:

Esta actividad puede adaptarse al nivel del aula, añadiendo y/o suprimiendo tiempos verbales o realizando cualquier cambio que el docente considere oportuno, teniendo en cuenta las necesidades y los intereses de sus alumnos.



Capitán del barco:

TU FLOTA:

Dos barcos de cuatro cuadros.

Uno de tres cuadros.

Dos de dos cuadros.

Cinco de un cuadro.

MI FLOTA

	jugar	escuchar	leer	ir	hacer	nadar	patinar	viajar	ver
yo									
tú									
él / ella									
nosotros/as									
vosotros/as									
ellos/as									

LA FLOTA ENEMIGA

	jugar	escuchar	leer	ir	hacer	nadar	patinar	viajar	ver
yo									
tú									
él / ella									
nosotros/as									
vosotros/as									
ellos/as									



 agua	X tocado	O tocado y hundido
--	----------	--------------------

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

8

Cartilla de mi mascota

Carmen Isabel Céspedes Suárez

TIEMPO:

25 minutos.

OBJETIVOS:

Reconocer y practicar vocabulario y expresiones relacionados con la descripción física y el mundo animal.

DESTREZAS:

Expresión oral.

MATERIALES:

- Ficha con el vocabulario de la descripción física de animales con varios apartados: tamaño, color, pelaje / plumaje y personalidad.
- Cartilla animal.
- Lista de preguntas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se le entrega a cada alumno una cartilla y se le explica que en sus vacaciones a España, su mascota se ha puesto enferma y han de llevarla al veterinario.
- Cada cual completa la cartilla de la mascota.
- Por parejas, alternativamente un alumno hace de veterinario y el otro de dueño del animal. El veterinario formula las diez preguntas y el dueño las contesta. A criterio del profesor, se podrá responder a las preguntas con o sin la ayuda de la ficha de vocabulario.
- Luego se intercambian los papeles.

Preguntas:

1. ¿Cómo te llamas?
2. ¿Qué tipo de mascota es? ¿Es un gato, un perro, un pez, un pájaro?
3. ¿Cómo se llama tu mascota?
4. ¿Cuántos años tiene?
5. ¿Es grande o pequeño?
6. ¿De qué color es?
7. ¿Cómo tiene el pelo? ¿Cómo tiene las plumas?
8. ¿Qué come?
9. ¿Cómo es?
10. ¿Qué le gusta hacer?

MI MASCOTA

Es...

<i>grande</i>	<i>mediano/-a</i>	<i>pequeño/-a</i>
<i>Está gordo/a</i>	<i>Es delgado/a.</i>	

Es de color...

<i>negro</i>	<i>marrón</i>	<i>blanco</i>	<i>gris</i>
<i>claro</i>	<i>oscuro</i>		
<i>con manchas</i>	<i>sin manchas</i>		

Tiene...

<i>pelo largo</i>	<i>media melena</i>	<i>pelo corto</i>
<i>pelo liso</i>	<i>pelo rizado</i>	<i>plumas rojas / verdes / azules...</i>
<i>pelo suave</i>	<i>pelo áspero</i>	<i>un pico largo / corto / fuerte...</i>

Le gusta...

jugar, saltar, lamer, correr, oler, ladrar, roncar, dormir, comer, pasear, romper, morder, buscar, perseguir, atrapar / picar, cantar, rascarse, hablar...

Es...

divertido/-a, juguetón/juguetona, ruidoso/-a, perezoso/-a, cariñoso/-a, fuerte, dormilón/dormilona, travieso/-a, inquieto/-a, tranquilo/-a.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

CARTILLA DE MI MASCOTA

Nombre del dueño / de la dueña

Especie de la mascota

Nombre de la mascota

Edad

Descripción

• *Tamaño*

• *Color*

• *Pelo / plumaje:*

Alimentación

Aspecto y personalidad

Aficiones



Dime qué nariz tienes y te diré cómo eres



Ana María Hernández Martínez

TIEMPO:

45 min.

OBJETIVOS:

- Conocer y ampliar vocabulario relacionado con el aspecto físico y el carácter (adjetivos).
- Describir el físico y el carácter de las personas.
- Concordar los adjetivos en género y número.
- Poner en práctica el vocabulario introducido mediante la realización de actividades.

DESTREZAS:

- Comprensión lectora: el alumno debe comprender el significado de las tarjetas que describen el carácter de las personas según su nariz y la definición de los adjetivos para relacionar el adjetivo con su significado.
- Expresión y comprensión oral: El alumno contestará a preguntas como: ¿Cómo es tu amigo? ¿Cómo es su carácter? ¿Cómo es físicamente? ¿Cómo eres tú? Debe ser capaz de describir a un compañero, a un amigo o a sí mismo utilizando el vocabulario adquirido en clase. Cambiar por: Podrá hacerse por escrito u oralmente.

MATERIALES:

- Tarjetas con la descripción de las personas según su nariz (9 tarjetas = 9 tipos de nariz).
- Tarjetas con los adjetivos y su definición.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- La actividad puede llevarse a cabo por parejas o en pequeños grupos.
- El profesor repartirá a cada pareja o grupo una de las tarjetas con la descripción de la persona según el tipo de nariz.
- Pedirá a los alumnos que las lean y marquen los adjetivos que encuentren.
- Se pondrán todos los adjetivos encontrados en común y el profesor añadirá los que no se hayan nombrado.
- El profesor colocará en una mesa en el centro de la clase todas las tarjetas con los adjetivos y cada grupo deberá coger la que le corresponde según los adjetivos que aparecían en su tarjeta.
- A continuación, colocará en el centro todas las definiciones de los adjetivos para que cada grupo coja las que le correspondan.
- Se leerán en voz alta y el profesor corregirá en caso de necesidad.
- El profesor dividirá la pizarra en dos y escribirá “positivo” y “negativo” y pedirá a los alumnos que coloquen las tarjetas de los adjetivos en un lado u otro de la pizarra según sean positivos o negativos.
- Para poner en práctica los adjetivos aprendidos, el profesor preguntará a los alumnos ¿Cómo es tu compañero? ¿Cómo es tu compañera? Deberá asegurarse de que se concuerda bien el género y número de los adjetivos.
- Como actividad extra, los alumnos podrán describir a un compañero por escrito utilizando los adjetivos aprendidos y algunas de las definiciones.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

	<p>Nariz larga</p> <p>Las personas con la nariz larga son prudentes, sabias, de buen corazón y honradas. No les gusta arriesgarse. Tienen éxito en todas las actividades que requieren concentración y constancia.</p>
	<p>Nariz pequeña</p> <p>Las personas con una nariz pequeña normalmente tienen poca personalidad. Son impulsivas e impacientes y, en ocasiones, algo caprichosas.</p>
	<p>Nariz grande y gruesa</p> <p>Son personas enérgicas y muy vitales, perseverantes y generalmente bastante originales. También suelen ser testarudas y a veces incluso algo egoístas.</p>
	<p>Nariz respingona</p> <p>Indica un carácter inseguro y dudoso. Son respetuosos, meticulosos, muy generosos y alegres.</p>
	<p>Nariz corta</p> <p>Son personas sencillas, muy buenas pero poco ambiciosas que no luchan por lo que quieren. Saben adaptarse a los cambios aunque son desordenados.</p>
	<p>Nariz aguileña (delgada y curvada)</p> <p>Muestra una gran personalidad y es un símbolo de sensualidad. Son honrados y con iniciativa, aunque pueden ser personas egocéntricas, testarudas y orgullosas. También son muy divertidos y cariñosos.</p>
	<p>Nariz chata</p> <p>Les gusta la tranquilidad. Cariñosos, fieles, buenos compañeros y ordenados. También son ahorradores y un poco tímidos.</p>
	<p>Nariz clásica o griega (perfil continuado con la frente)</p> <p>Son excelentes conversadores y es fácil pasar un buen rato con ellos. Luchadores, fieles y estrictos.</p>
	<p>Nariz roja</p> <p>Son personas divertidas que saben disfrutar de los placeres de la vida.</p>

Prudente	Persona que actúa con cuidado y que piensa bien lo que va a hacer.
Sabia	Inteligente, persona que sabe mucho
Constante	Persona que trabaja siempre.
Impulsiva	Persona que actúa sin pensar.
Impaciente	Persona que no sabe esperar.
Caprichosa	Persona que lo quiere todo aunque no lo necesite.
Enérgica	Persona que tiene mucha energía.
Original	Persona que tiene ideas propias y nuevas.
Perseverante	Persona que persigue lo que quiere hasta que lo consigue.
Testaruda	Persona que no cambia de opinión fácilmente.
Insegura	Persona que no está segura de lo que hace, piensa mucho las cosas antes de hacerlas.
Egoísta	Persona que no comparte.
Dudosa	Persona que no sabe qué hacer, siempre tiene dudas, le es difícil tomar decisiones.
Respetuosa	Persona que respeta a los demás.
Meticulosa	Persona que cuida mucho los detalles.
Generosa	Persona que comparte con los demás.
Alegre	Persona que siempre sonríe (contrario de triste)
Sencilla	Persona que no tiene gustos muy sofisticados, viste con ropa sencilla.
Buena	Persona amable, cariñosa, con más características que son positivas (se lleva bien con la gente, comparte, es generosa...)
Ambiciosa	Persona que persigue sus ideas y siempre quiere más y mejor.
Honrada	Persona que dice siempre la verdad.
Egocéntrica	Persona que solo se preocupa de sí mismo, y no de los demás.
Orgullosa	Persona que se valora en exceso a sí misma.
Divertida	Persona que se divierte y con la que los demás también se divierten.
Cariñosa	Persona que es buena con los demás, es amable, tiene una sonrisa, intenta ayudar y se acerca a los demás...
Luchadora	Persona que lucha por sus ideas y hace lo posible por conseguirlas aunque sea difícil.
Estricta	Persona que exige mucho. Por ejemplo, una madre que no permite a su hija llegar un minuto después de la hora.
Fiel	Persona que no engaña a su pareja.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

POSITIVO	NEGATIVO

10

Gira el bolígrafo

Mercedes Ivars Olmedo

TIEMPO:

30 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario relacionado con las aficiones y los pasatiempos. Adquirir nuevo léxico.
- Repasar la gramática.
- Fomentar la seguridad de los estudiantes en la práctica oral de español.
- Incrementar la motivación y el interés.

DESTREZAS:

Comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita e interacción.

MATERIALES:

- Un bolígrafo.
- Tarjetas azules de actividades y pasatiempos.
- Tarjetas naranja con pistas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Un grupo de máximo ocho estudiantes se sienta formando un círculo y se sitúa un bolígrafo en el centro.
- La profesora o el profesor gira el bolígrafo. El alumno a quien señale la punta coge una tarjeta de mímica (azul). Mediante gestos, intentará que el compañero que tiene enfrente adivine la actividad escrita en la tarjeta.
- La profesora o el profesor vuelve a girar el bolígrafo. El alumno a quien señale la punta coge una tarjeta con pistas (naranja). La lee y su compañero de enfrente trata de adivinar de qué actividad se trata.
- Se sigue con una nueva tarjeta azul, y así sucesivamente.

TARJETAS DE MÍMICA



Escuchar música rock	Tocar la guitarra	Leer
Ver la televisión	Escribir historias	Tocar el violín
Jugar al fútbol	Hacer senderismo	Correr
Bailar	Tocar la flauta	Jugar al baloncesto
Ir al gimnasio	Jugar a los videjuegos	Jugar al tenis
Jugar al golf	Escuchar música clásica	Tocar el piano
Tocar la batería	Pintar	Cocinar
Hacer manualidades	Hacer ciclismo	Montar a caballo

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

TARJETAS CON PISTAS



Necesito auriculares	Me gusta cambiar de canal	Mi instrumento tiene teclas
Me encanta la literatura	Necesito un lápiz y mucho papel	Camino por las montañas
Golpeo el balón con el pie	Necesito música para este ejercicio	Utilizo un mando o las teclas del ordenador
Hago pesas	Uso raqueta y pelotas pequeñas	Tengo tambores y platillos
Golpeo la pelota con un palo	La melodía me tranquiliza	Produzco el sonido soplando
La melodía me da energía	Siempre llevo delantal	Mi instrumento tiene cuerdas y es pequeño
El pincel es mi compañero	Pedaleo sin parar	Paseo encima de un animal
Intento encestar en la canasta	Hago ejercicio al aire libre	Creo arte con mis manos

El juego del subjuntivo



Javier Bautista Martín

TIEMPO:

1 sesión.

OBJETIVOS:

- Utilizar expresiones coloquiales.
- Poner en práctica el subjuntivo.
- Incrementar la motivación y el interés.

DESTREZAS:

Expresión oral, autocorrección e interacción entre los compañeros.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Dividimos la clase en grupos de 4 alumnos y repartimos un tablero para cada grupo. A continuación, cada estudiante escoge el color de su ficha y la coloca en la posición de salida. El juego comenzará con el jugador que saque el número más alto al lanzar los dados.
- Los jugadores deben avanzar tantas casillas como indique el dado. Si hay una prueba en esa casilla el jugador la realiza y el resto del grupo valora si es correcta o incorrecta. En caso incorrecto el jugador retrocede tres casillas.
- Los jugadores que caigan en el comienzo o final de una serpiente o escalera subirán o bajarán por ella.
- Gana el primero que llegue a la meta.

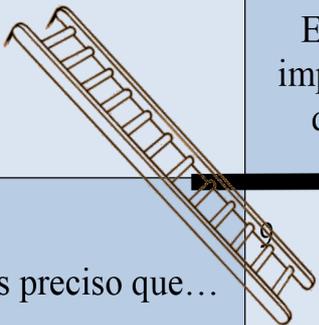
Adaptaciones:

- El profesor o los compañeros le dicen el verbo que debe conjugar en la prueba.
- También podemos utilizar una ruleta con diferentes verbos. El alumno al que le toque tirar moverá la ruleta y tendrá que formar la oración que necesite hacer en la prueba conjugando ese verbo en subjuntivo (ver anexo).

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

EL JUEGO DEL SUBJUNTIVO

31 Cuando...	32	33	34 Posiblemente ..	META
30 Me insistió en que...	29	28 Es posible que...	27 Tengo miedo de que te...	26
21 	22 Mis padres quieren que...	23 ¿Existe alguna posibilidad de que...?	24 No opino que...	25 Quiero que...
20 Quizás...	19	18	17	16 Es probable que...
11 	12 Es muy importante que...	13 Es lógico que	14 Hasta que no...	15 No creo que...
10 Es preciso que...	9	8 Es imposible que...	7	6
SALIDA	2 Ojala...	3 No es verdad que...	4 	Me han aconsejado que...



¿Cómo hacer girar la ruleta?

¡SÓLO NECESITAS UN CLIP DE PAPEL!

1. Cogemos el clip y lo estiramos de un extremo.
2. Ponemos ese extremo en vertical.
3. El extremo opuesto lo dejaremos con su forma original.
4. Pinchamos el extremo en vertical desde el centro de la ruleta.

Ya está lista para hacerla girar.



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

12

Manotazo

Mary Paz Espinoza Núñez

TIEMPO:

40 minutos.

OBJETIVOS:

Fortalecer la competencia comunicativa del alumnado a través de un juego de revisión de cuestionamientos priorizando el carácter lúdico del proceso de aprendizaje.

MATERIALES:

- Tarjetas con números del cero al nueve (15 veces cada uno).
- Tarjetas para las siguientes categorías: “¿Qué es?”, “Quisiera saber” e “Imagina”.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se repartirán las tarjetas con números, equitativamente, entre cada alumno y ellos las deberán colocar en una columna boca abajo. A continuación formarán un círculo y se le pedirá a uno de ellos que tome una de sus tarjetas (aquella que está en la cima de la pila que le entregaron) y la coloque en el centro al tiempo que inicia la cuenta de cero a nueve (es decir, tendrá que decir “cero”), si la tarjeta que colocó tiene un número diferente de cero la cuenta continuará así que el alumno que se encuentra a su derecha colocará otra tarjeta en el centro y seguirá con la cuenta diciendo el número que le corresponde (dos), el proceso se repetirá tantas veces como sea necesario (por lo tanto, una vez que se ha terminado de contar de cero a nueve el número siguiente será “cero” y así progresivamente) hasta que la tarjeta que se coloca en el centro tenga el mismo número que ha mencionado el alumno que la colocó. Cuando esto suceda, todos deberán dar un “manotazo” sobre las tarjetas del centro. Dependiendo del último número que se colocó en el centro, los equipos deberán participar en distintas actividades. Las siguientes líneas explican la actividad que corresponde a cada número. Será ganador el equipo que posea el menor número de tarjetas con números.
- Si la última tarjeta fue CERO o UNO, la última persona en dar el manotazo tomará las tarjetas que se encuentran en el centro.

- Si la última tarjeta fue DOS o TRES, la última persona en dar el manotazo deberá tomar una tarjeta de la categoría “¿Qué es?” y definirá la palabra que se encuentra en el reverso de dicha tarjeta. Si ha contestado correctamente tomará la mitad de tarjetas que se encuentran en el centro y entregará la mitad restante al jugador que decida.
- Si la última tarjeta fue CUATRO o CINCO, la última persona en dar el manotazo deberá tomar una tarjeta de la categoría “Quisiera saber” y contestará la pregunta de la misma. Si ha contestado con suficiente fluidez y uso adecuado del idioma tomará la mitad de tarjetas que se encuentran en el centro y entregará la mitad restante al jugador que desee.
- Si la última tarjeta fue SEIS o SIETE, la última persona en dar el manotazo deberá tomar una tarjeta de la categoría “Imagina” y contestará lo que se indica. En caso de que responda con fluidez y uso adecuado del idioma tomará la mitad de tarjetas que se encuentran en el centro y entregará la mitad restante al jugador que elija.
- Si la última tarjeta fue OCHO o NUEVE, el docente mencionará una categoría (animales, ocupaciones, meses, comida, ropa, etc.) y cada alumno deberá mencionar una palabra vinculada con dicha categoría iniciando por la primera persona en dar el manotazo (continuará el alumno que se encuentre a su derecha). La persona que repita la palabra o permanezca en silencio más de cinco segundos tomará las tarjetas del centro.

Adaptaciones:

Si se trabaja con un grupo de nivel intermedio o básico, las actividades asignadas a cada número pueden variar, por ejemplo:

- El docente tomará una tarjeta de la categoría de verbos y los alumnos deberán hacer preguntas acerca de este a fin de adivinar cuál es (¿En dónde lo haces? ¿Cuánto tiempo tardas en hacerlo? ¿Qué necesitas para hacerlo?). El alumno que adivine no recibirá tarjetas y serán repartidas entre los demás participantes.
- El primer alumno en dar el “manotazo” dirá una palabra y la persona a su derecha deberá mencionar otra palabra que inicie con la última letra de la palabra antes mencionada. El equipo del alumno que repita o no mencione una palabra será acreedor a las tarjetas del centro.
- Al trabajar con grupos numerosos será necesario formar en equipos asegurándose de promover los principios de cohesión, compromiso, inclusión, apoyo y respeto durante la actividad a fin de favorecer el trabajo cooperativo armónico.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

TARJETAS



1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete	8 ocho	9 nueve
-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------------



¿Qué es?	El amor	¿Qué es?	La familia
¿Qué es?	La amistad	¿Qué es?	La pobreza
¿Qué es?	La belleza	¿Qué es?	La inteligencia
¿Qué es?	La vida	¿Qué es?	La tecnología
¿Qué es?	La alegría	¿Qué es?	El conocimiento
¿Qué es?	Una metáfora	¿Qué es?	La espeleología

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



Quisiera saber

¿Qué te gusta más de tu país?

Quisiera saber

¿Qué piensas de la vida extraterrestre?

Quisiera saber

¿Qué tipo de libros te gusta leer?

Quisiera saber

¿Qué o quién es tu mayor inspiración?

Quisiera saber

¿Cuáles han sido tus vacaciones favoritas?

Quisiera saber

¿Qué piensas del flechazo (amor a primera vista)?

Quisiera saber

¿Cuál fue la última película que viste y de qué se trataba?

Quisiera saber

¿Cuál es tu mayor sueño?

Quisiera saber

¿Cuál es el valor más importante para ti?

Quisiera saber

¿Tocas algún instrumento musical?

Quisiera saber

¿Cuál ha sido tu situación más vergonzosa?

Quisiera saber

¿Cuál es tu mayor miedo?

Quisiera saber

¿Cuál es tu pasatiempo favorito?

Quisiera saber

¿Cuál es el mejor regalo que has recibido?

Quisiera saber

¿Qué deporte practicas o te gustaría practicar?

Quisiera saber

¿Qué es lo que más aprecias de tus amigos?

Quisiera saber

¿Qué opinas de la vida después de la muerte?

Quisiera saber

¿Cómo te defines?



Imagina

**Puedes elegir un talento
¿Cuál sería?**

Imagina

Eres médico y debes elegir entre la vida de la madre o de su bebé ¿Cuál sería tu decisión?

Imagina

Si encontraras una máquina del tiempo ¿A dónde irías?

Imagina

Un amigo está tetrapléjico y desea morir ¿Apoyarías su decisión?

Imagina

Puedes convertirte en un superhéroe ¿Quién serías?

Imagina

Es el fin del mundo y solamente pueden salvarse cinco personas ¿Quiénes deberían salvarse?

Imagina

No necesitas dinero para sobrevivir ¿A qué te dedicarías?

Imagina

Eres juez y una persona ha sido acusada de robarse un trozo de pan ¿Cuál sería la sentencia?

Imagina

Puedes cambiar algo en tu vida ¿Qué sería?

Imagina

Tienes la facultad de eliminar una asignatura de la escuela. ¿Cuál sería?

Imagina

Si tuvieras que salir rápidamente de tu casa ¿Qué te llevarías?

Imagina

Puedes elegir el trabajo ideal ¿Cómo sería?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

OTRAS IDEAS PARA CONSIDERAR

El docente mostrará un cartel con un pequeño párrafo y solicitará a los alumnos leer la oración que contenga cierta palabra que él decida, “chino”, por ejemplo. La primera persona o equipo en identificar la palabra y decirlo en voz alta no recibirá tarjetas.

Más de **495 millones de personas hablan español**. Por razones demográficas, el porcentaje de población mundial que habla español como lengua nativa está aumentando, mientras la proporción de hablantes de chino e inglés desciende.

En **2030, el 7,5% de la población mundial será hispanohablante** (un total de 535 millones de personas), porcentaje que destaca por encima del ruso (2,2%), del francés (1,4%) y del alemán (1,2%). Para entonces, solo el chino superará al español como grupo de hablantes de dominio nativo.

Dentro de tres o cuatro generaciones, el 10% de la población mundial se entenderá en español. En 2050, Estados Unidos será el primer país hispanohablante del mundo.

Unos 18 millones de alumnos estudian actualmente español como lengua extranjera.

RETOMADO DE:

<http://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/seis-datos-curiosos-sobre-el-idioma-espanol>

El docente tomará una tarjeta de la categoría de dictado y la colocará en el centro del pizarrón, un miembro de cada equipo podrá ver la carta al mismo tiempo, correrá hacia el lugar donde se encuentra su equipo y les dictará lo que ha leído en ella (deben permanecer prácticamente en silencio y aquél que dictará podrá regresar a ver la carta cuantas veces lo requiera). Los últimos en terminar recibirán las tarjetas del centro.

Dictado

España tiene dos equipos famosos de fútbol: Real Madrid y Barcelona.

Dictado

Francisco Pizarro fue un conquistador español.

Dictado

Guatemala significa “Tierra de los árboles” en maya.

Dictado

Querétaro es la palabra más bonita del español.

Dictado

El lago Titicaca, entre Bolivia y el Perú, es el lago navegable más alto del mundo.

El docente tomará una tarjeta de la categoría de verbos y los alumnos deberán hacer preguntas acerca de este a fin de adivinar cuál es (¿En dónde lo haces? ¿Cuánto tiempo tardas en hacerlo? ¿Qué necesitas para hacerlo?). El equipo que adivine no recibirá tarjetas.

Adivina	bañarse	Adivina	ir a la escuela
Adivina	desayunar	Adivina	dormir
Adivina	lavarse las manos	Adivina	comer

Cada equipo o alumno recibirá cierta cantidad de dinero (billetes didácticos) que emplearán para apostar por una de las oraciones que se encuentran en las tarjetas. Si piensan que la frase es correcta gramaticalmente apostarán tanto dinero como decidan, para ello usarán los pizarrones, marcadores y borradores indicando si la oración es correcta, así como la cantidad que apuestan. Las tarjetas que quedaron en el centro se repartirán entre el grupo (o grupos) que perdieron durante la apuesta.

5	El hombre mas rico del mundo es el mexicano Carlos Slim.	5	El teleférico más largo y alto del mundo está en Venezuela.
5	La calle más ancha del mundo está en Argentina.	5	La cueva de cristales más grande del mundo está en México.
5	La televisión a color la inventó un mexicano.	5	El único castillo de América está en México.

nivel
a
v
a
n
z
a
d
o



Cada equipo o alumno tendrá un minuto a fin de formar tantas oraciones como sea posible con las tarjetas de colores. Las tarjetas de números que quedaron en el centro se repartirán entre el grupo (o grupos) con el menor número de sentencias correctas. Deberán conjugar el verbo en pasado (para este grupo específico de tarjetas).

✂ ✂

Ayer	El sábado por la tarde	Las noticias	Una hamburguesa
Anoche	La semana pasada	Poco	Mucho
El domingo por la mañana	Ayer por la mañana	La radio	La guitarra
Mis hermanos y yo	Mi mejor amiga	Música	Una carta
Mi hermano	Mis amigos y yo	Un recado	Un documental
Mis padres	Yo	Un libro	Una ensalada
Ver	Cenar	Fruta	El piano
Comer	Escuchar	Fútbol	Una película
Jugar	Tocar		

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Se puede diseñar un tablero de tal manera que las tarjetas se coloquen en el centro.



¿Quién sabe más sobre temas polémicos?



Ana González Barreiro

TIEMPO:

50 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario relacionado con cuatro temas polémicos: el aborto, la pena de muerte, la eutanasia y el espionaje en la red. Para ello se recomienda que en alguna clase anterior los alumnos hayan tratado alguno de esos temas.
- Aprender nuevos datos sobre esos cuatro temas.
- Ser capaz de meterse en la piel de una persona determinada y tratar de defender su punto de vista con respecto a uno de esos temas.
- Ser capaz de comentar los aspectos más importantes de una serie de imágenes relacionadas con los temas.

MATERIAL:

- Un tablero diseñado para la actividad.
- 1 dado y fichas (tantas como jugadores).
- Cinco tarjetas distintas: vocabulario (color azul), pregunta (color verde), actuar (color rojo), imagen (color naranja), sorpresa (color blanco).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Pueden jugar un mínimo de dos alumnos. Si hay más de tres alumnos se puede dividir la clase en grupos.
- Todos los alumnos comenzarán tirando el dado. El alumno que saque el número más alto será el que comience, y se seguirá el juego en el sentido de las agujas del reloj.
- Los alumnos tendrán que hacer distintas actividades dependiendo de la casilla en la que caigan:
 - Casilla de vocabulario (color azul): el jugador cogerá una tarjeta de vocabulario y tendrá que tratar de definir esa palabra o expresión con sus propias palabras.
 - Casilla de pregunta (color verde): el jugador cogerá una tarjeta de pregunta y tendrá que responder a una pregunta.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



55



- Casilla de actuar (color rojo): el jugador cogerá una tarjeta de actuar y tendrá que tratar de representar a un personaje.
- Casilla de imagen (color naranja): el jugador cogerá una tarjeta de imagen y tendrá que tratar de comentar los aspectos que considere más significativos en esa imagen, en relación con uno de los cuatro temas de ese juego.
- Si se acierta cualquiera de estas casillas, se permanecerá en el mismo lugar y continuará jugando el siguiente jugador. Si se falla una de esas pruebas, habrá que retroceder tres casillas y pasarle el turno al siguiente jugador. Es el docente quien decide si la respuesta a esas tarjetas es aceptable o no: en el caso de las tarjetas 'pregunta' y 'vocabulario' es más fácil. En el caso de las tarjetas 'imagen' y 'actuar' el auxiliar podrá tener en cuenta aspectos como la corrección gramatical o la fluidez.
- Otras casillas especiales:
 - Casilla sorpresa (3, 9, 12, 15, 21, 25, 28, 33, 37): el jugador cogerá una tarjeta sorpresa y tendrá que hacer lo que la tarjeta le dice, que puede ser avanzar o retroceder unas casillas o ir a la cárcel.
 - Casillas cárcel: 7, 19, 31 y 42. Si se cae en una de estas casillas, habrá que permanecer un turno sin jugar.
 - Casillas banco: 8 y 44. No pasa nada, se descansa.
 - Casillas 23 y 29: escaleras. Si se cae en una de estas casillas, se avanzará a las casillas 41 y 43 respectivamente.
 - Gana el jugador que consigue llegar antes a la casilla de llegada.
- El juego se puede adaptar a otros temas polémicos. Si se quieren incluir nuevos temas habría que crear nuevas tarjetas.

1. VOCABULARIO

2. PREGUNTA

3. ACTUAR

4. ACTUAR

5. IMAGEN

6. VOCABULARIO

7. IMAGEN

8. IMAGEN

9. ACTUAR

10. ACTUAR

11. IMAGEN

12. ACTUAR

13. VOCABULARIO

14. PREGUNTA

15. ACTUAR

16. ACTUAR

17. IMAGEN

18. VOCABULARIO

19. ESCALERA

20. PREGUNTA

21. ACTUAR

22. ACTUAR

23. ESCALERA

24. IMAGEN

25. ACTUAR

26. VOCABULARIO

27. PREGUNTA

28. ACTUAR

29. ESCALERA

30. ACTUAR

31. IMAGEN

32. IMAGEN

33. ACTUAR

34. VOCABULARIO

35. PREGUNTA

36. ACTUAR

37. LLEGADA

38. IMAGEN

39. VOCABULARIO

40. PREGUNTA

41. ACTUAR

42. ACTUAR

43. IMAGEN

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o





Mujer feminista A FAVOR del aborto.	Padre de una víctima asesinada EN CONTRA de la pena de muerte.	Eres una niña con una enfermedad terminal. Trata de convencer a tus padres y a tu médico de que la eutanasia es la mejor solución.
Monja EN CONTRA de la pena de muerte.	Usuario de internet EN CONTRA del espionaje en la red.	Imagina que eres un político que tiene que redactar una ley del aborto más restrictiva. ¿Cómo convencerías a un grupo de mujeres feministas de que esa ley es una buena idea?
Católico practicante EN CONTRA de la eutanasia.	Mujer que ha sido violada A FAVOR del aborto.	Miembro del Partido Republicano de los EEUU a favor de la pena de muerte.
Sacerdote EN CONTRA del aborto.	Miembro de la CIA A FAVOR del espionaje en internet.	Tienes que convencer a una persona muy religiosa, que vive en un país muy distinto al tuyo, de las ventajas de usar métodos anticonceptivos.
Tienes que explicarle a un niño pequeño, con vocabulario sencillo e infantil, que su abuelo lo quiere pero que ha decidido morir a través de la eutanasia.	Imagina que eres un preso que puede ser condenado a muerte por asesinato. Estás totalmente arrepentido de lo que has hecho: ¿Cómo podrías convencer al jurado para que no te condene a muerte?	Madre de una niña con una enfermedad terminal A FAVOR de la eutanasia.
Hombre de la calle EN CONTRA del aborto.	Médico EN CONTRA de la eutanasia.	Eres un sacerdote que está A FAVOR de la pena de muerte. Imagina que tienes que convencer a otros curas que están en contra de la pena de muerte de que tu posición es la más acertada.
Mujer de la calle A FAVOR del espionaje en internet.	Hombre de la calle A FAVOR de la pena de muerte.	Eres un niño de siete años que ha escuchado decir a sus padres que el espionaje en la red es bueno. Trata de pensar como defendería ese niño el espionaje en la red.
Imagina por un momento que eres Edward Snowden y tienes que explicarles a los ciudadanos americanos que no eres un traidor.	Político de un partido de izquierdas EN CONTRA del espionaje en internet.	Enfermo terminal A FAVOR de la eutanasia.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



<p>¿El móvil de qué político espionó el gobierno de los Estados Unidos? a. David Cameron (Reino Unido) b. Angela Merkel (Alemania) c. Mariano Rajoy (España) d. Enda Kenny (Irlanda)</p>	<p>El médico Jay Chapman instauró la inyección letal en los EEUU: ¿en qué año? a. 1860 c. 1962 b. 1991 d. 1977</p>	<p>Nombra al menos tres tipos distintos de pena de muerte (si no sabes los nombres, puedes tratar de describirlos en español).</p>
<p>Sobre la película Mar Adentro: ¿Por qué razón Ramón Sampedro quiere morir mediante la aplicación de la Eutanasia?</p>	<p>¿Verdadero o falso? En octubre de 2013, tres mujeres feministas mostraron los pechos desnudos en el Congreso español para protestar en contra el proyecto de la nueva ley del aborto española.</p>	<p>¿Verdadero o falso? El uso de la silla eléctrica hoy en día está totalmente prohibido en los Estados Unidos.</p>
<p>¿Verdadero o falso? EL CNI español (Centro Nacional de Inteligencia) facilitó el espionaje masivo de Estados Unidos a España.</p>	<p>¿Cuándo se hizo la primera ley española sobre el aborto? a. 1985 b. 1953 c. 1936</p>	<p>Nombra al menos dos países en los que la eutanasia sea legal.</p>
<p>¿Cuándo se abolió la pena de muerte en España para todos los delitos? a. 1978 b. 1995 c. 1985</p>	<p>¿Verdadero o falso? La OMS (Organización Mundial de la Salud) está A FAVOR de la eutanasia.</p>	<p>¿Qué sabes de WikiLeaks?</p>
<p>¿Verdadero o falso? Según los papeles de Snowden, Estados Unidos espionó solo a países enemigos o con los que tenía malas relaciones diplomáticas.</p>	<p>Nombra al menos un tipo de método para abortar que conozcas.</p>	<p>¿Verdadero o falso? En Bélgica la eutanasia infantil es posible.</p>
<p>¿Las siglas NSA a qué palabras corresponden?</p>	<p>¿En cuál de los siguientes países el aborto es TOTALMENTE ilegal? a. Reino Unido b. Rusia c. Chile d. Arabia Saudí</p>	<p>¿Qué sabes sobre la posición de la Iglesia acerca de la eutanasia?</p>
<p>¿A qué periódico británico reveló Snowden el alcance del espionaje de EEUU a otros países? a. The Sun b. The Independent c. The Guardian d. The Times</p>	<p>¿Qué sabes sobre la posición de la Iglesia acerca del aborto?</p>	<p>El descartado proyecto de ley del aborto en España no habría permitido abortar por una de las siguientes razones: a. malformación del feto b. violación c. riesgo para la salud de la madre</p>
<p>¿Cuál es la diferencia entre la eutanasia voluntaria y la eutanasia no voluntaria?</p>	<p>¿En cuál de los siguientes países NO ES LEGAL la pena de muerte? a. Turquía b. Japón c. China d. Indonesia</p>	<p>¿Cuál es uno de los mayores aliados de Estados Unidos en el espionaje? a. Reino Unido b. Alemania c. Rusia d. China</p>
<p>¿Cuál es la diferencia entre eutanasia activa y pasiva?</p>	<p>¿Cuál es la diferencia entre tener un hijo deseado y un hijo no deseado?</p>	




MEDICINA PALIATIVA	MITIGAR EL DOLOR	LA REHABILITACIÓN DE LOS PRESOS
ESTAR EN COMA	SER UNA CARGA PARA LOS DEMÁS	FILTRACIÓN
SUICIDIO ASISTIDO	ABORTO INDUCIDO	INFORMACIÓN CONFIDENCIAL
ABORTO TERAPÉUTICO	ABORTO ESPONTÁNEO	'PINCHAR UN TELÉFONO'
MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS	DAR UN HIJO EN ADOPCIÓN	LA PRIVACIDAD
'EL FIN NO JUSTIFICA LOS MEDIOS'	RENTABILIDAD	DESPENALIZAR LA EUTANASIA
CADENA PERPETUA	VIDA DIGNA	LAS REDES SOCIALES
FETO	LA PENA DE MUERTE	CIBERESPIONAJE
SEGURIDAD NACIONAL	'OJO POR OJO, DIENTE POR DIENTE'	MANIFESTACIÓN ANTIABORTISTA
TURISMO SUICIDA	CORREDOR DE LA MUERTE	ASOCIACIONES PROVIDA

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



<p>Hay una manifestación en la Puerta del Sol de Madrid en contra de la nueva ley del aborto. Vas a tener que quedarte 2 turnos sin jugar mientras esperas a que la gente te deje pasar.</p>	<p>¡Has tenido suerte! A tu familiar condenado a muerte le han perdonado la pena! ¡Tira el dado dos veces más, y tras tirarlo la segunda vez, haz lo que te mande la casilla!</p>	<p>Una amiga tuya ha podido viajar al extranjero con tu ayuda y abortar. Como premio avanza 3 casillas.</p>
<p>¡Has asistido a una manifestación en contra de la pena de muerte en Irán y te han detenido! Tienes que retroceder en busca de la cárcel más cercana y quedarte 1 turno sin jugar.</p>	<p>Has ayudado a morir a un paciente terminal en España, donde la eutanasia es ilegal, y deciden mandarte a la cárcel. Retrocede, encuentra la cárcel más cercana y quédate 2 turnos sin jugar.</p>	<p>Has ido a un programa de televisión muy conservador y has defendido la eutanasia. Eso no ha sentado nada bien y no te volverán a invitar. Retrocede 3 casillas.</p>
<p>Gracias a tu voto en el jurado, han perdonado a una persona que iba a ser condenada a muerte por un crimen que no había cometido. ¡Para celebrarlo avanza 4 casillas!</p>	<p>Acabas de leer en un artículo que gracias a Edward Snowden, ahora los países europeos controlarán el espionaje de los Estados Unidos. Esa noticia te alegra y por eso avanzas 2 casillas.</p>	<p>Tu artículo sobre el espionaje de los Estados Unidos ha causado muy buena impresión a tu jefe y a tus lectores. Como premio puedes tirar el dado 1 vez más.</p>
<p>Tus declaraciones a favor de la pena de muerte en Twitter no han gustado nada a tus amigos. Por eso tienes que retroceder cinco casillas.</p>	<p>La nueva ley del aborto de España no te convence, prefieres la anterior. Te sientes deprimido y sin ganas de salir de casa, o lo que es lo mismo, te quedas 1 turno sin jugar.</p>	<p>Estás de mal humor porque todos los medios de comunicación no paran de hablar de lo mismo, el espionaje en la red ¡Para animarte te dejamos tirar el dado otra vez!</p>
<p>Acabas de ver la película <i>Mar Adentro</i> y decides fundar una asociación que promueva una ley de la eutanasia en España. Como todos los comienzos son difíciles, te vamos a dejar avanzar tres casillas.</p>	<p>Te sientes observado cuando navegas por internet. No puedes confiar en nadie y te sientes deprimido. Por eso te quedas 1 turno sin jugar.</p>	<p>¿Cómo estar a favor o en contra del aborto? Como si fuera tan simple... como te vemos indeciso, te vamos a dejar moverte a la siguiente 'casilla sorpresa', a ver que te cuenta...</p>
<p>¡Estás de suerte! Hemos descubierto que eres un auténtico experto en temas polémicos! Como premio te damos la oportunidad de ir a la casilla 23 y de usar la escalera mágica: D.</p>	<p>¡Estás de suerte! Hemos descubierto que eres un auténtico experto en temas polémicos! Como premio te damos la oportunidad de ir a la casilla 23 y de usar la escalera mágica: D.</p>	<p>Tienes un amigo que quiere morir por la eutanasia. No sabes qué pensar. Como estás indeciso te vamos a dejar ir a la siguiente casilla sorpresa, a ver que te cuenta...</p>

Respuestas a las tarjetas de 'pregunta'

- El móvil de qué político espió el gobierno de los Estados Unidos? B. Angela Merkel
- El médico Jay Chapman instauró la inyección letal en los Estados Unidos, ¿en qué año? D. 1977
- Nombra al menos tres tipos distintos de pena de muerte: lapidación, inyección letal, silla eléctrica, cámara de gas, pelotón de fusilamiento...
- Sobre la película *Mar Adentro*: ¿Por qué razón Ramón Sampedro quiere morir mediante la aplicación de la eutanasia? Porque es tetrapléjico

• ¿Verdadero o falso?

En octubre de 2013, tres mujeres feministas entraron en el congreso español con los pechos descubiertos para protestar en contra de la nueva ley del aborto española: Verdadero

• ¿Verdadero o falso?

El uso de la silla eléctrica en los EEUU hoy está totalmente prohibido: Falso. Aún es un método opcional en estados como Alabama o Florida.

• ¿Verdadero o falso?

EL CNI español (Centro Nacional de Inteligencia) facilitó el espionaje masivo de Estados Unidos a España: verdadero

- ¿Cuándo se hizo la primera ley del aborto española? En 1936, en Cataluña.
- Nombra al menos dos países en los que la eutanasia sea legal: Bélgica y Holanda.
- ¿Cuándo se abolió la pena de muerte en España para todos los delitos? B. 1995, para los delitos militares.
- ¿Verdadero o falso? La OMS (Organización Mundial de la Salud) está A FAVOR de la eutanasia: falso.
- ¿Qué sabes de WikiLeaks? Es una organización que publica a través de su página en red artículos de interés público.
- ¿Verdadero o falso? Según los papeles de Snowden, Estados Unidos espió solo a países enemigos o con los que tenía malas relaciones diplomáticas: falso. También espió a países aliados como Israel.
- Nombra al menos un tipo de método para abortar que conozcas: con medicamentos, por aspiración, etc.
- ¿Verdadero o falso?

En Bélgica la eutanasia infantil es posible: Verdadero muy pronto. La ley ya fue aprobada por el senado.

- ¿Las siglas NSA a qué palabras corresponden? a Agencia de Seguridad Nacional (EEUU).
- ¿En cuál de los siguientes países el aborto es totalmente ilegal? C. Chile
- ¿Qué sabes sobre la posición de la iglesia y la eutanasia? En general, en contra, ya que la iglesia suele defender que la vida le pertenece a Dios.
- ¿A qué periódico británico reveló Snowden el alcance del espionaje de Estados Unidos a otros países? C. The Guardian
- ¿Qué sabes sobre la posición de la iglesia y el aborto? En general, la iglesia está en contra del aborto, porque defiende que desde la concepción ya existe vida humana.
- La nueva ley del aborto en España no permitirá abortar por una de las siguientes razones: a. Malformación del feto.
- ¿Cuál es la diferencia entre la eutanasia voluntaria y la eutanasia no voluntaria? La eutanasia voluntaria se realiza a petición del paciente. Eutanasia no voluntaria: el paciente no decide sobre su propia muerte, en muchos casos por encontrarse en estado de coma.
- ¿En cuál de los siguientes países no es legal la pena de muerte? En Turquía, donde se abolió en 2002.
- ¿Cuál es uno de los mayores aliados de Estados Unidos en el espionaje? A. Reino Unido.
- ¿Cuál es la diferencia entre eutanasia pasiva y activa? Pasiva: cuando se le dejan de dar medicamentos al enfermo que permitían prolongar su vida de manera artificial. Activa: Mediante el uso de medicamentos se pretende acabar con la vida del enfermo.
- ¿Cuál es la diferencia entre tener un hijo deseado y un hijo no deseado? Un hijo deseado es aquel que una pareja quiere tener. Cuando una pareja va a tener un hijo no deseado, significa que no quiere tenerlo.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

14

Caminante, no hay camino

Rosa María Martínez García

TIEMPO:

50 minutos.

OBJETIVOS:

- Reforzar el trabajo oral para la preparación del examen Leaving Certificate (Irlanda).
- Repasar funciones (pedir y dar información, plantear una queja), estructuras verbales (pasado, futuro) y vocabulario (casa, tiempo libre, ropa, tareas domésticas).
- Ampliar el conocimiento de España (demarcaciones territoriales, cultura, gastronomía, tradiciones, fiestas, espacios naturales...).
- Fomentar la motivación y el interés.

DESTREZAS:

- Expresión y comprensión oral
- Comprensión escrita
- Conocimientos socioculturales

MATERIALES:

- Tablero (mapa de España por provincias).
- Dado y fichas.
- Tarjetas con el nombre de la provincia, la información de la misma, la actividad o prueba y la solución correspondiente.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se divide la clase por parejas.
- Se dispondrán sobre una mesa las diferentes tarjetas de las provincias (de cinco colores, en relación al tipo de prueba que conlleva) pero sin que quede visible el nombre o la información correspondiente.
- Cada grupo escogerá al azar una de estas tarjetas; será la provincia en la que cada grupo comienza el juego, situando su ficha en dicha provincia del tablero.
- El docente escogerá otra provincia al azar y será el destino al que deben dirigirse todos los grupos.
- Para ello, los grupos deberán:
- Tirar el dado y avanzar tantas provincias como corresponda (se avanzarán las provincias de forma contigua, pero siguiendo la dirección que quiera el grupo).
- Los grupos intentarán decir el nombre de la provincia elegida donde pondrán su ficha. Escucharán (o leerán -ver apartado variaciones didácticas-), comprenderán y realizarán la actividad correspondiente a esa provincia.

- Si la actividad se realiza correctamente, el grupo se quedará con la provincia y pasa el turno al siguiente grupo. El resto de los grupos ya no puede adquirir esa provincia.
- Si no superan la prueba, pierden la provincia y pasan el turno al siguiente grupo.
- Para ganar el juego, los grupos tienen que llegar al destino correspondiente, cumpliendo además dos requisitos: tener provincias de los cinco colores existentes (amarillo, rojo, azul, rosa y verde) y haber pasado por al menos tres comunidades autónomas.
- Antes de comenzar el juego, el docente explicará al grupo las normas del juego y las diferentes categorías de pruebas o colores de provincias.

Categorías/colores de las tarjetas/provincias:

AMARILLO. HABLANDO POR LOS CODOS: las pruebas de esta categoría están relacionadas con la expresión oral de diferentes aspectos personales del alumnado (yo mismo, mi familia, mi barrio, mi casa).

AZUL. CAJÓN DE SASTRE: las pruebas de esta categoría tienen que ver con aspectos culturales de la provincia en cuestión, fomentando tanto la expresión oral como la comprensión escrita.

ROJO. ÉRASE UNA VEZ: las pruebas de esta categoría tienen que ver con aspectos gramaticales referentes al tiempo verbal (pasado, futuro, presente).

ROSA. LUCES, CÁMARA... ACCIÓN: las pruebas de esta categoría se relacionan con la expresión oral a través de juegos de rol referentes a la prueba del *Leaving Certificate*.

VERDE. VERDE QUE TE QUIERO VERDE: las pruebas de esta categoría están relacionadas con vocabulario referente a casa, tiempo libre, ropa, tareas domésticas.

Una vez escogida la provincia por parte de cada grupo, el docente procederá a leer la información de dicha provincia y la prueba correspondiente. Los alumnos/as tienen un minuto para realizar la prueba; si la realizan de forma correcta, pueden quedarse con dicha provincia, y ningún otro grupo podrá tenerla; pero si el grupo no superara la prueba, otro grupo puede escogerla en su turno.

Casillas/provincias especiales: son aquellas en las que el grupo no realiza prueba y vuelve a tirar el dado o se dirige a otra provincia (según se indique en la tarjeta).

Observaciones: se trata de una actividad de repaso, de modo que puede utilizarse como recurso en diferentes sesiones.

Variaciones didácticas: Los alumnos/as pueden leer la información de las tarjetas, y/o realizar alguna pregunta sobre este contenido a otros grupos, para añadir más dificultad y emoción al juego. De este modo, si la respuesta es incorrecta el grupo que formula la pregunta puede quedarse con alguna tarjeta del otro equipo. Pero si la pregunta que realizan está mal formulada, el grupo tendrá que dejar una de las provincias que ha ganado junto al resto de las tarjetas, pudiendo ser elegida por otros grupos de nuevo.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

CAMINANTE, NO HAY CAMINO

COLOR AMARILLO: HABLANDO POR LOS CODOS

ANDALUCÍA	
Almería:	<p>Almería cuenta con una extraordinaria naturaleza de mar y desierto, así como una de las huertas más fértiles de todo el continente. Destacamos el Desierto de Tabernas, donde se han rodado más de 300 películas, la mayoría "del oeste" (westerns).</p> <p>¿Te gusta el cine? ¿Vas cine a menudo? ¿Qué tipo de películas te gusta? Tenéis un minuto de tiempo para contestar a estas preguntas.</p>
Cádiz	<p>En Cádiz, gracias a su clima y condiciones naturales, se pueden realizar numerosos deportes, como la tabla de vela (windsurfing) –los expertos consideran su costa el mejor lugar de Europa para practicar dicho deporte náutico-, el submarinismo, la natación, la pesca. En Jerez de la Frontera son famosos los campeonatos mundiales de automovilismo y motociclismo.</p> <p>Durante un minuto, cada componente del grupo tendrá que hablar sobre su relación con el deporte (gustos y preferencias deportivas, tiempo dedicado a practicar deporte).</p>
Córdoba	<p>Córdoba tiene tres títulos de Patrimonio de la Humanidad concedidos por la UNESCO: la Mezquita Catedral (1984), el centro histórico que la rodea (1994) y la Fiesta de Los Patios (2012). Las casas de patio son grupos de viviendas individuales que tienen un patio en común, decorado con numerosas plantas y flores. Están situadas en el casco antiguo de la ciudad. Durante el mes de mayo, los patios se abren al público y albergan numerosos espectáculos.</p> <p>¿Cómo es tu casa? Descríbela en un minuto, utilizando las siguientes palabras: ARRIBA, ABAJO, MI CUARTO</p>
ARAGÓN	
Zaragoza	<p>Habéis llegado a Zaragoza el 12 de octubre, día de la Virgen del Pilar y Día de la Hispanidad. Es un día festivo en España, y lo vais a celebrar tirando el dado otra vez... ¡Enhorabuena!</p>
ASTURIAS (ASTURIES)	
<p>El primer sábado de agosto se celebra en Asturias el descenso del río Sella y la Fiesta de las Piraguas, de interés turístico internacional.</p> <p>En un minuto de tiempo cada componente del grupo tendrá que hablar sobre su tiempo libre, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué haces en tu tiempo libre? ¿Qué te gusta hacer?</p>	
CASTILLA LA MANCHA	
Guadalajara	<p>¿Tenéis hambre? Guadalajara tiene sencillos pero exquisitos platos, como por ejemplo la sopa de ajo, las migas, las gachas, asados de cordero y, por supuesto, los bizcochos borrachos.</p> <p>La comida es el tema sobre el que tenéis que hablar durante un minuto, utilizando al menos las siguientes palabras: DESAYUNO, FAVORITA, COMER, COCINAR.</p>

CASTILLA Y LEÓN	
Burgos	<p>¿Os gusta la Historia? Si es así... ¡estáis de suerte!, porque en Burgos podéis encontrar los yacimientos de Atapuerca y el Parque Arqueológico, donde podemos pasear por la vida cotidiana del Paleolítico, del Neolítico y de la Edad de los Metales.</p> <p>¿Qué asignaturas estudias en el instituto? ¿Es la Historia tu asignatura preferida? Si no es así, ¿cuál es tu asignatura favorita? ¿Por qué?</p>
Salamanca	<p>En Salamanca podemos encontrar una de las Universidades más antiguas del mundo, fundada en 1218.</p> <p>El curso que viene comenzaréis la Universidad. Durante un minuto tenéis que hablar sobre qué carrera os gustaría hacer y por qué.</p>
CATALUÑA (CATALUNYA)	
Gerona (Girona)	<p>El 23 de abril se celebra en Gerona la festividad de Sant Jordi. Durante este día, en las calles de Gerona se pueden ver puestos de libros y flores, para disfrutar de la cultura y también de la tradición según la cual los enamorados regalan ese día una rosa a su amada.</p> <p>Y tú, ¿a quién regalarías una rosa el día de Sant Jordi? ¿A tu novia? ¿A un amigo?</p> <p>Para superar esta prueba, tendréis que hablar durante un minuto de vuestros amigos o de vuestra novia, dando la siguiente información: NOMBRE, DESCRIPCIÓN, DÓNDE VIVE, TIEMPO QUE HACE QUE OS CONOCÉIS.</p>
ISLAS BALEARES (ILLES BALEARS)	
Mallorca	<p>En Mallorca vamos a encontrar magníficas playas y paisajes de una belleza espectacular, con numerosas cuevas naturales que sirvieron de refugio a animales o habitantes prehistóricos. Pero también podemos disfrutar de museos, monumentos y restos arqueológicos que nos servirán para comprender la historia de esta ciudad, en la que se mezclan diversas culturas y civilizaciones (romanos, bizantinos, musulmanes...).</p> <p>Palma de Mallorca (la capital) y vuestra ciudad seguro que tienen mucho en común. ¿Cómo es vuestra ciudad? ¿Qué se puede hacer? ¿Qué problemas tiene? Tenéis un minuto para responder entre todos los componentes del grupo a estas preguntas.</p>
ISLAS CANARIAS	
La Gomera	<p>La Gomera es una isla volcánica que cuenta con una rica biodiversidad; alberga el Parque Nacional de Garajonay, Patrimonio de la Humanidad (Unesco, 1981), donde podemos encontrar brezos, laureles, helechos, y el lagarto gigante de la Gomera.</p> <p>¿Te gustan los animales? ¿Tienes alguna mascota? En un minuto de tiempo cada cual deberá hablar sobre sí mismo, incluyendo la siguiente información: NOMBRE, EDAD, CUMPLEAÑOS, DESCRIPCIÓN, MASCOTAS.</p>
Lanzarote	<p>La isla de Lanzarote posee una de las mejores playas de Europa, de agua cristalina y arena fina de color blanco, dorado y negro, donde se puede disfrutar con los amigos o la familia.</p> <p>¿Cuántas personas hay en tu familia? ¿Cómo son? ¿Te llevas bien con ellos? Tenéis un minuto para contestar a estas preguntas.</p>

COLOR AZUL: CAJÓN DE SASTRE

ANDALUCÍA

Granada

Elige la respuesta correcta:

¿Qué complejo palaciego podemos visitar en Granada?

- a. La Alhambra, construida entre los siglos XIII y XIV
- b. El Acueducto
- c. La Giralda

SOLUCIÓN: a.

CANTABRIA

Completa los espacios en blanco con los verbos correspondientes de la siguiente receta cántabra: QUESADA PASIEGA; tenéis un minuto.

Ingredientes:

- 1 kg de queso fresco
- 250 gr de azúcar blanco
- 100 gr de mantequilla
- 100 gr de harina
- Ralladura de 1 limón
- 4 huevos
- 1 cucharadita de canela en polvo

Preparación:

..... (1) los huevos con el azúcar.(2) la mantequilla poco a poco y(3) batiendo.

.....(4) los aromas (canela y la ralladura) y el queso fresco y(5). A continuación,

(6) la harina.(7) la masa en el molde y(8) durante 50 minutos a 170 grados.

AÑADIR, BATIR, HORNEAR, VERTER, AGREGAR, ECHAR, MEZCLAR, SEGUIR

SOLUCIÓN: 1: batir, 2: añadir; 3: seguir; 4: agregar; 5: mezclar; 6: echar; 7: verter; 8: hornear

CASTILLA LA MANCHA

Cuenca

En Cuenca, además de edificios tan importantes como la Catedral o las Casas Colgadas, podemos descubrir la Ciudad Encantada, un conjunto de piedras que, por la acción de la naturaleza, han adquirido formas de diferentes objetos, personas o animales. Tenéis un minuto de tiempo para descubrir en esta sopa de letras algunas de estas formas:

E	L	E	F	A	N	T	E	T	T
M	H	G	S	D	O	N	T	O	O
V	V	K	O	M	A	R	N	R	R
E	T	E	S	G	I	F	E	T	T
B	A	F	O	C	A	S	U	S	U
I	U	B	O	R	R	E	P	U	G
O	O	I	B	A	R	C	O	S	A
T	J	S	S	A	E	U	I	O	M
H	I	P	O	P	O	T	A	M	O
T	E	A	T	R	O	A	U	M	T
O	L	I	R	D	O	C	O	C	C

BARCOS, TEATRO, PUENTE, TOBOGÁN, MAR
 PERRO, FOCA, OSOS, ELEFANTE, COCODRILO, HIPOPÓTAMO, TORTUGA

SOLUCIÓN:

E	L	E	F	A	N	T	E	T	T
M	H	G	S	D	O	N	T	O	O
V	V	K	O	M	A	R	N	R	R
E	T	E	S	G	I	F	E	T	T
B	A	F	O	C	A	S	U	S	U
I	U	B	O	R	R	E	P	U	G
O	O	I	B	A	R	C	O	S	A
T	J	S	S	A	E	U	I	O	M
H	I	P	O	P	O	T	A	M	O
T	E	A	T	R	O	A	U	M	T
O	L	I	R	D	O	C	O	C	C

CASTILLA Y LEÓN

Segovia

Esta ciudad es conocida mundialmente por su acueducto, construido por los romanos para conducir hasta la ciudad el agua de la sierra.

Conducir, elegir, repetir, reír, despedir... son verbos terminados en IR. En un minuto tendréis que conjugarlos en presente

Zamora

Es conocida en el mundo del arte como “Ciudad o Perla del Románico”, ya que, sus 23 templos en el municipio y 14 iglesias en el casco histórico la han convertido en la ciudad con mayor número y calidad de templos románicos de Europa.

TEMPLO e IGLESIA, MUNICIPIO y LOCALIDAD SON SINÓNIMOS; En un minuto tendréis que encontrar un sinónimo de una de las siguientes palabras: IMPRESCINDIBLE (esencial, fundamental); CATÁSTROFE (desastre, desgracia, siniestro); DESEAR (querer, ansiar).

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

CATALUÑA (CATALUNYA)	
Lérida (Lleida)	<p>Lérida tiene un clima favorable para el cultivo de la pera, llegando a ser reconocida esta fruta como producto con denominación de origen. La pera es un ingrediente indispensable en una buena dieta mediterránea por su aporte en hierro y vitaminas.</p> <p>La dieta mediterránea es una dieta equilibrada y variada, en la que predominan los alimentos obtenidos de los cultivos tradicionales de esta zona geográfica: el trigo, el olivo y la vid.</p> <p>En un minuto tendréis que decir al menos CINCO alimentos que constituyen la base de esta alimentación:</p> <p>SOLUCIÓN: pan, pasta, aceite de oliva, vino, hortalizas, frutas, frutos secos, legumbres, pescado, aves de corral, productos lácteos, huevos.</p>
COMUNIDAD VALENCIANA (COMUNITAT VALENCIANA)	
Alicante (Alacant)	<p>Alicante es la ciudad desde donde parte la competición náutica más conocida del mundo, y también una de las que entraña más peligros: la Vuelta al Mundo a Vela o Volvo Ocean Race. Cada tres años, los más intrépidos marineros se lanzan al mar con los barcos más sofisticados para dar la vuelta a la Tierra.</p> <p>En la Vuelta al Mundo a Vela podrán conocer países como ARGENTINA, SENEGAL, ITALIA, JAPÓN, PAQUISTÁN, TAILANDIA O CANADÁ</p> <p>En un minuto de tiempo, decir los gentilicios de estos países, por ejemplo: de Argentina, argentinos.</p> <p>SOLUCIÓN: senegaleses, italianos, japoneses, paquistaníes, tailandeses, canadienses.</p>
EXTREMADURA	
Badajoz	<p>En Badajoz podemos disfrutar de numerosas fiestas y tradiciones, como por ejemplo la Pasión Viviente de Oliva de la Frontera. Durante la Semana Santa, en este pueblo situado a 82 km de Badajoz, las calles se convierten en escenarios abiertos en los que se representan los episodios más importantes de la Pasión de Jesucristo.</p> <p>Ahora os vais a convertir en actores, pues uno de vosotros tendrá que representar con mímica los siguientes verbos para que lo adivine el otro miembro del grupo. Tenéis un minuto para adivinar al menos 5 verbos:</p> <p>LIMPIAR, DESPERTARSE, CERRAR, TEMBLAR, HERIR, ACOSTARSE, ESCRIBIR, CORRER, LEER, TOSER</p>
GALICIA	
Lugo	<p>Lugo está rodeada por una muralla romana declarada patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2000.</p> <p>Su perímetro es de 2.118 metros y su altura está entre los 8 y 12 m. Originalmente tenía 85 torres de las cuales se conservan en la actualidad 71.</p> <p>¿Podrías escribir todas las cifras que habéis oído? Tenéis un minuto para escribir las cifras anteriores y otras cinco propuestas por los equipos contrarios.</p>
ISLAS BALEARES (ILLES BALEARS)	
Menorca	<p>El último fin de semana de agosto podemos disfrutar en el pueblo de Sant Lluís de las fiestas del Jaleo, donde el protagonista es un animal. ¿De qué animal se trata?</p> <p>a. caballos b. gallos c. toros</p> <p>SOLUCIÓN: a. PARA SABER MÁS: En el jaleo los “caixers” entran en la plaza del pueblo y pasan entre la multitud demostrando sus habilidades y haciendo saltar a los caballos como símbolo de poderío y nobleza.</p>

ISLAS CANARIAS	
La Palma	<p>Conocida como “La Isla bonita” por su belleza natural, en La Palma podemos encontrar los observatorios de astrofísica más importantes del mundo debido a la extraordinaria calidad astronómica de su cielo (se encuentra cerca del Ecuador y lejos de tormentas tropicales).</p> <p>Imaginad que estamos mirando las estrellas desde el cielo de La Palma cuando, de repente, vemos una estrella fugaz... ¡Tenemos que pedir un deseo!</p> <p>A continuación, en un minuto, tendréis que formular de forma correcta los siguientes deseos:</p> <p>Aprobar un examen. Tener un trabajo. Venir a visitarme (tú). Llover. Pasarlo muy bien</p> <p>SOLUCIÓN: Ojalá aprobara el examen. Quisiera tener un trabajo. Quisiera que vinieras a visitarme. Ojalá llueva. Ojalá lo pase muy bien.</p>
Tenerife	<p>Entre febrero y marzo podemos disfrutar de los Carnavales de Santa Cruz de Tenerife, los primeros que se celebraron en España. Sus orígenes están en el Imperio Romano; más tarde, los cristianos siguieron celebrándolos durante el período previo a la abstinencia de la Cuaresma. Es una fiesta declarada de Interés Turístico Internacional.</p> <p>¿De qué os habéis disfrazado en Carnavales? Describid el disfraz utilizando al menos 3 adjetivos.</p>
LA RIOJA	
<p>En La Rioja podemos realizar el Camino de la Lengua, visitando el monasterio de San Millán de la Cogolla, por su relación especial con la historia de la lengua castellana en España. Los otros lugares que conforman este recorrido son el Monasterio de Santo Domingo de Silos, en Burgos, y las ciudades de Valladolid, Salamanca, Ávila y Alcalá de Henares.</p> <p>Así que... ¡Enhorabuena! ¡Podéis ir a cualquiera de estas ciudades!</p>	
PAÍS VASCO (EUSKADI – EUSKAL HERRIA)	
Guipúzcoa (Gipuzkoa)	<p>En Guipúzcoa podemos encontrar tanto playas y formaciones geológicas espectaculares como impresionantes valles y montañas.</p> <p>A continuación os proponemos diversos lugares de interés para que planifiquéis de forma ordenada un día turístico para el próximo verano en San Sebastián (Donostia), capital de Guipúzcoa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • DESEMBOCADURA DEL RÍO URUMEA • PARTE VIEJA DE LA CIUDAD (Plaza de la Constitución, Basílica de Santa María) • PUERTO • AQUARIUM • IR A UN RESTAURANTE EN LA PARTE VIEJA • IR DE PINTXOS EN DIFERENTES BARES • MONUMENTO “PEINE DEL VIENTO” DE CHILLIDA <p>SOLUCIÓN: En primer lugar, después, luego, finalmente, por ejemplo, porque... (verbos: visitaremos, iremos, comeremos, veremos...).</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

COLOR ROJO: ÉRASE UNA VEZ...

ANDALUCÍA	
Huelva	<p><i>Cada año, el fin de semana del Domingo de Pentecostés en la aldea de El Rocío tiene lugar una de las romerías más famosas y multitudinarias que existen, pues acuden más de un millón de personas de todo el mundo. Los romeros hacen el camino hacia la aldea de El Rocío a pie, a caballo o en carretas para venerar a la Virgen (llamada también Blanca Paloma). Tras un fin de semana lleno de bailes, cantes, bebida y comida, así como de numerosos actos religiosos, en la madrugada del lunes se realiza el “salto de la reja” para llevar a la Virgen en procesión. La romería de El Rocío está declarada Fiesta de Interés Turístico Internacional desde 1980.</i></p> <p>¿Te gustaría ir a El Rocío el próximo año? En un minuto, contesta las siguientes preguntas: ¿Dónde irás el próximo verano? ¿Con quién?, ¿Por cuánto tiempo?</p>
Jaén	<p><i>Una seña de identidad de Jaén son los olivares: más del 50% de la producción del aceite de oliva en España lo aporta esta provincia. El aceite de oliva es uno de los elementos fundamentales de la dieta mediterránea.</i></p> <p>Quizá ayer comisteis algún plato que llevara aceite, como por ejemplo, tortilla de patata, ensalada... Explicad en un minuto lo que comisteis ayer en el desayuno, comida y cena.</p>
ARAGÓN	
Teruel	<p><i>Teruel es conocida también como la “Ciudad del Amor” por la leyenda de “los amantes de Teruel”, una historia de amor entre Isabel y Diego, cuyos cuerpos descansan en un hermoso mausoleo de la Iglesia de San Pedro. Dos jóvenes enamorados del siglo XIII de diferentes clases -Diego, de origen humilde, e Isabel, de familia noble- deciden casarse. Pero para tener la aprobación del padre de Isabel, Diego necesita conseguir mucho dinero; como los soldados ganaban mucho en aquella época, Diego decide enrolarse e irse a la guerra. Pasaron muchos años, y no se tenía ninguna noticia de Diego, así que el padre de Isabel decidió casarla con otro hombre; Diego, triste por la noticia, se reunió con Isabel y, lleno de dolor por no poder besarla, murió en los brazos de su amada. En su entierro, Isabel besó el cadáver y también murió repentinamente. Los dos fueron enterrados juntos.</i></p> <p>Imaginad que sois adivinos que pueden leer el futuro. Tendréis que predecir el futuro de vuestro compañero, en relación al AMOR, la SALUD y los ESTUDIOS siguiendo las indicaciones siguientes. Tenéis un minuto.</p> <p>AMOR: conocer a tu pareja en la Universidad; estar enamorado/a. SALUD: hacer deporte (senderismo); comer de forma saludable (dieta mediterránea). ESTUDIOS: aprobar todas las asignaturas; viajar a España para hacer un curso de español.</p>

CASTILLA Y LEÓN	
León	<p>Entre otros muchos encantos, destacamos la zona de El Bierzo, en la provincia de León, donde están Las Médulas, un paraje de minas romanas a cielo abierto, declarado Patrimonio de la Humanidad,</p> <p>¿Te imaginas trabajando en esas minas? Imagina que el verano pasado trabajaste en uno de los empleos que aparecen a continuación; elige uno y cuenta en un minuto esta experiencia laboral:</p> <p>TRABAJO: niñero/a DESCRIPCIÓN: cuidar a los hijos de mis vecinos de 4 y 5 años SUELDO: 80 euros por semana OPINIÓN PERSONAL: positiva</p> <p>TRABAJO: socorrista DESCRIPCIÓN: vigilar a los bañistas en una piscina SUELDO: 25 euros por hora OPINIÓN PERSONAL: positiva</p>
Soria	<p>El Cantar de Mio Cid, Campos de Castilla (Antonio Machado) o Leyendas sorianas (Gustavo Adolfo Bécquer) son grandes obras de la literatura universal que se han ambientado en esta bella ciudad, con un gran patrimonio artístico, cultural y natural.</p> <p>Imaginad que sois escritores y que vuestro próximo libro estará ambientado en Soria; leed la siguiente información y en un minuto tendréis que hablar sobre vuestro libro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TÍTULO: Un irlandés / un británico en España • TEMA: Tradiciones irlandesas / británicas y españolas • PERSONAJES: Connor, protagonista • GÉNERO: novela • LUGAR: España (Soria) • ÉPOCA: actualidad
CATALUÑA (CATALUNYA)	
Barcelona	<p>En Barcelona podemos ver la Sagrada Familia, la obra más importante de Antonio Gaudí.</p> <p>¿Te imaginas que una de las actividades del año de transición fuera un viaje a Barcelona para conocer la Sagrada Familia de Gaudí? Pero... seguramente hicisteis otras actividades también muy interesantes. Explicad en un minuto algunas de las actividades que hicisteis durante el año de transición.</p>
COMUNIDAD DE MADRID	
15 de mayo. San Isidro... Disfrutad de las fiestas y... ¡tírad el dado otra vez!	
COMUNIDAD VALENCIANA (COMUNITAT VALENCIANA)	
Valencia (València)	19 de marzo. Disfrutad de las Fallas y... ¡tírad el dado otra vez!

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

EXTREMADURA	
Cáceres	<p>Una fiesta de interés turístico nacional es la floración de los cerezos, principal cultivo y fuente de ingresos de las familias de todos los pueblos que forman el Valle del Jerte.</p> <p>Tiene lugar durante la segunda quincena de marzo y primera semana de abril.</p> <p>El origen de la Fiesta del Cerezo en Flor se remonta a los años 70, cuando todos los Ayuntamientos de la comarca del Valle del Jerte deciden celebrar una fiesta comarcal que sirva de unión y confraternidad para los habitantes del Valle del Jerte y comarcas vecinas, y que dé la bienvenida a la primavera, para que venga cargada de frutos y prosperidad para todos.</p> <p>La floración de los cerezos en el Valle del Jerte es un espectáculo en plena naturaleza. Imagina que la próxima primavera estás en el Valle del Jerte. ¿Qué harás para cuidar el medio ambiente? Tenéis un minuto para señalar al menos cinco aspectos.</p>
GALICIA	
La Coruña (A Coruña)	<p>En La Coruña podemos encontrar la Torre de Hércules, el faro romano más antiguo del mundo y el único que se conserva en servicio. Construida en el siglo I, su luz ha sido desde siempre un punto de referencia para los navegantes.</p> <p>Leed la siguiente noticia relacionada con La Torre de Hércules, de 09/09/2008, completando los espacios en blanco con el tiempo correspondiente del verbo que está entre paréntesis.</p> <p>Ayer, poco después de las once, junto a la Gran Manzana (las cinco de la tarde en A Coruña), la Torre de Hércules(1) (encontrar) familia. El faro(2) (hermanarse) con la Estatua de la Libertad en un sencillo acto que(3) (retrasarse) una hora por culpa de una tormenta. Tras el discurso, en el que el alcalde de A Coruña(4) (destacar) los lazos históricos entre ambos monumentos,(5) (firmar) un acuerdo con la representante del Servicio Nacional de Parques Naturales para organizar conferencias en ambas ciudades.</p> <p>Más información en: http://www.20minutos.es/noticia/410583/0/hermanamiento/estatua/torre/#xtor=AD-15&xts=467263</p> <p>SOLUCIÓN: 1: encontró; 2: se Hermanó; 3: se retrasó; 4:destacó; 5: firmó</p>
ISLAS CANARIAS	
Fuerteventura	<p>Fuerteventura posee extensas playas de arena blanca y aguas transparentes, donde relajarte y descansar, así como temperaturas primaverales.</p> <p>¿Qué tiempo hará la semana que viene en Fuerteventura? OBSERVA LA INFORMACIÓN Y EN UN MINUTO REALIZA UNA PREVISIÓN METEOROLÓGICA.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>TEMPERATURA: 20°-18° PRECIPITACIONES: 0 VIENTO: 1KM/H</p>

PAÍS VASCO (EUSKADI – EUSKAL HERRIA)	
Vizcaya (Bizkaia)	<p>Además de playas de arena dorada, acantilados y bellos pueblos marineros, Vizcaya destaca por sus “pintxos” y deliciosos platos, como el bacalao a la vizcaína.</p> <p>Imaginad que el verano pasado estuvisteis con vuestros amigos en Vizcaya y probasteis diversos “pintxos”; señalad qué pincho probó cada uno de vosotros y qué le pareció en una escala del 1 al 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MARIA Y JUAN: Pincho de tortilla: 10 • TÚ: Pincho de pimientos rellenos: 5 • PEDRO: Empanadilla de atún: 8 • ANA: Pincho de patata con morcilla: 9

COLOR ROSA: LUCES, CÁMARA.... ACCIÓN

ANDALUCÍA	
Málaga	<p>Es la ciudad natal de Picasso y tiene un museo con más de 200 obras de este genial artista: pinturas, dibujos, esculturas, grabados y piezas de cerámica.</p> <p>Imagina que vas a Málaga para visitar el Museo Picasso, pero en el hotel donde te alojas hay una confusión con la reserva de habitación que hiciste por Internet (en vez de una habitación con ventanas al exterior, te han dado una habitación con una ventana al patio de luces). Representad estos dos papeles:</p> <p>PAPEL 1. TURISTA: Say that this is completely unsatisfactory. You are going to complain to the tourist office and give the hotel a bad review. Explain that you are very disappointed.</p> <p>PAPEL 2: RECEPCIONISTA DEL HOTEL: Tienes que tranquilizar a un turista muy enfadado, pidiendo disculpas porque ha habido una confusión. Pero compruebas las reservas y no habrá otra disponible hasta mañana.</p> <p>SOLUCIÓN: T: Esto es completamente inaceptable; iré a la Oficina de Turismo y daré una crítica negativa del hotel. Estoy muy defraudado. RH: Tranquilícese, le pido disculpas. Es verdad, parece que ha habido una confusión. A ver... Lo siento, pero no hay otra disponible hasta mañana</p>
CASTILLA LA MANCHA	
Albacete	<p>En Albacete está el Museo Municipal de la Cuchillería: el cuchillo es símbolo de esta ciudad, que cuenta con numerosos artesanos cuchilleros.</p> <p>Sin utilizar los cuchillos de Albacete, ¿cómo puedes reaccionar cuando un revisor de tren te dice que vas a pagar una multa porque no has comprado el billete (ya que había una cola enorme en la taquilla y el tren salía en ese momento)?</p> <p>PAPEL 1 (REVISOR): Entiendes las razones que el joven te ha dado, pero le dices que las normas son las normas; si no está conforme puede rellenar una hoja de reclamaciones en la Oficina de Información de su destino.</p> <p>PAPEL 2 (JOVEN): Say these rules seem unfair to you. Say you don't want to argue because you know he/she is only doing his/her job.</p> <p>Answer that's what you will do. Ask him/her for a ticket and ask how much the fine is.</p> <p>SOLUCIÓN: R: Lo entiendo perfectamente, pero las normas son las normas// J: Ya pero esas normas me parecen tan injustas.... pero bueno, no voy a discutir con usted, que solo está haciendo su trabajo// R: Si no está conforme, puede rellenar una hoja de reclamación en la Oficina de Información de su destino// J: Pues eso es lo que voy a hacer... Bueno, deme el billete y dígame cuánto tengo que pagar en total, por favor.</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

<p>Toledo</p>	<p>La ciudad de Toledo está emplazada en lo alto de una colina que el río Tajo rodea y aísla, por los lados este, sur y oeste, mientras que por el norte se une con la meseta castellana.</p> <p>Se trata de una ciudad medieval con murallas, torreones y puertas por las que se puede acceder a un impresionante casco histórico.</p> <p>Imaginad que aterrizáis en Madrid desde Irlanda o Gran Bretaña. Para coger un tren que os lleve a Toledo, en la taquilla hay una cola enorme y no podéis esperar porque el tren sale en esos momentos.</p> <p>Una vez dentro, el REVISOR os pide los billetes.... ¿Qué le diríais al revisor? Interpretadlo.</p> <p>Speak to the Inspector saying you are sorry that you don't have a ticket. Explain that you didn't have time to buy it at the station because there was a huge queue at the ticket office.</p> <p>SOLUCIÓN: Lo siento, pero no tengo billete; es que no tuve tiempo de comprarlo porque el tren salía y había una cola enorme en la taquilla.</p>
<p>CASTILLA Y LEÓN</p>	
<p>Valladolid</p>	<p>A principios de octubre en Valladolid tiene lugar la Semana Internacional de Cine (SEMINCI), una muestra cinematográfica que se ha convertido en uno de los festivales más antiguos y consolidados de Europa.</p> <p>Imagina que quieres ir a Valladolid a hacer un curso de español durante el mes de junio; reservas una plaza por Internet, pagando 150 euros; pero tienes que llamar para anularlo. ¿Cómo empezarías la llamada de teléfono? ¿Qué dirías?</p> <p>Say hello and tell the person your name and that you are ringing from Ireland or the UK. Say that you had booked a place on an intensive Spanish course in June.</p> <p>SOLUCIÓN: Hola, soy... y estoy llamando desde Irlanda. Hice una reserva para un curso intensivo de español en junio...</p>
<p>CATALUÑA (CATALUYNIA)</p>	
<p>Tarragona</p>	<p>Los "castells" humanos son una tradición propia de los campos de Tarragona que podemos contemplar en agosto. Rodeados de cientos de personas, los castellers se suben unos encima de otros hasta realizar una construcción humana en forma de castillo.</p> <p>¡Estáis de enhorabuena! Con los castellers podéis subir una provincia arriba.</p>
<p>GALICIA</p>	
<p>Pontevedra</p>	<p>En la provincia de Pontevedra se encuentran las Rías Baixas, paisaje único en el que el mar se une a las aguas dulces de los ríos. Según el diario británico The Guardian, la Playa de Rodas (Islas Cíes) es la más hermosa del mundo.</p> <p>Imagina que estás en la Playa de Rodas junto a otros amigos para pasar el día; mientras ellos están en la playa, te vas a dar un paseo. Quedáis en el muelle para coger el último barco de regreso a Pontevedra, pero ellos no están. El barco tiene que zarpar...</p> <p>PAPEL 1 (CAPITÁN): Quieres que el joven suba porque el barco va a zarpar ya. // Crees que los amigos del joven decidieron pasar la noche aquí. // Comprendes las explicaciones que te da el joven, pero no puedes esperar toda la noche</p> <p>PAPEL 2 (JOVEN): Say that your friends are not there. Explain that while they were on the beach you went for a walk. Say that you arranged to meet here around 7.30pm.// Say you didn't bring a tent and there are no hotels or youth hostels on the island. Besides, you need a special permit to spend the night because it's a national park.</p> <p>SOLUCIÓN: C: Suba, vamos a zarpar ya; J: Mis amigos no están aquí; mientras estaban en la playa me fui a dar un paseo; quedamos aquí a las 7 y media. C: A lo mejor decidieron pasar la noche aquí. J: No hemos traído tienda de campaña y no hay hoteles ni hostales en la isla; además se necesita un permiso especial para pasar la noche aquí porque es un parque nacional; C: Ya lo sé. pero no puedo esperar aquí toda la noche</p>

ISLAS CANARIAS	
Gran Canaria	<p>Gran Canaria se caracteriza por ser una de las islas con mejor clima del mundo y por sus extensas playas y variedad de paisajes donde realizar diversos deportes, tales como senderismo entre bosques de pinos, golf junto a una caldera volcánica o correr bordeando el mar.</p> <p>Imagina que estáis paseando por una de las playas de Gran Canaria cuando pisáis un trozo de cristal roto. Asustado por la herida que no para de sangrar, te diriges al puesto de primeros auxilios. ¿Qué diríais al socorrista? Say you are sorry to bother him/her but you have cut your foot. Say it is bleeding a lot, you do not think it's serious but it hurts badly.</p> <p>SOLUCIÓN: Hola, perdona que te moleste, pero es que me he cortado el pie; estaba dando un paseo por la playa y me corté con un cristal roto. Está sangrando mucho pero no creo que sea grave... ¡Me duele un montón!</p>
PAÍS VASCO (EUSKADI – EUSKAL HERRIA)	
Álava (Araba)	<p>Álava es un territorio poblado desde la Prehistoria, y por ello existen numerosos monumentos megalíticos perfectamente conservados.</p> <p>Imaginad que vais a visitar estos maravillosos monumentos y para ello es necesario coger un autobús. Allí os encontraréis con un turista español que os pregunta: ¿Es la primera vez que venís a España? ¿Qué le contestaríais?</p>

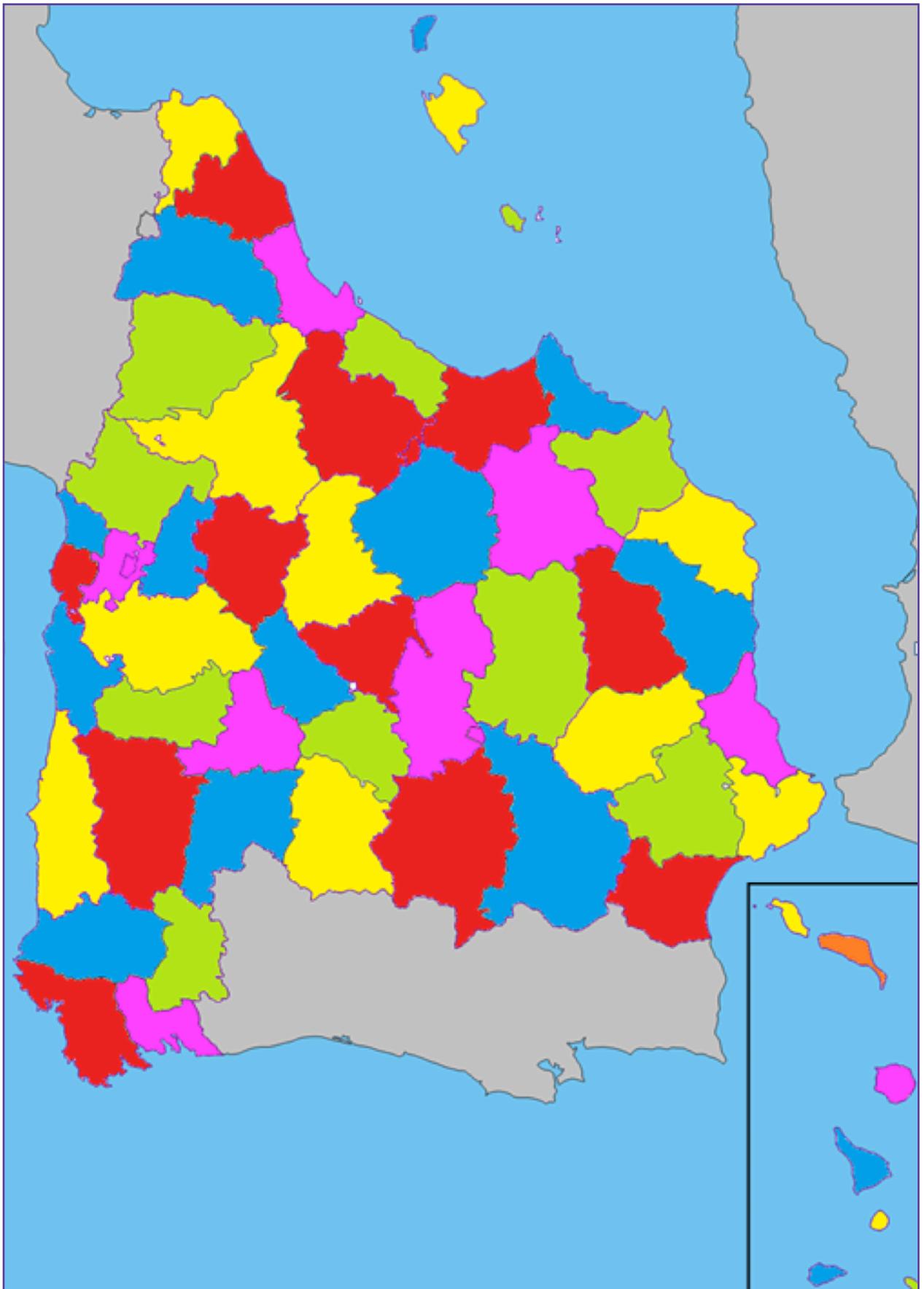
COLOR VERDE: VERDE, QUE TE QUIERO VERDE

ANDALUCÍA	
Sevilla	<p>En primavera celebramos la feria de abril de Sevilla; y lo celebramos tirando de nuevo el dado.</p>
ARAGÓN	
Huesca	<p>En la provincia de Huesca podemos ver el Castillo de Loarre, fortaleza románica Y escenario de películas como Valentina o El reino de los cielos, de Ridley Scott.</p> <p>Adivina con gestos: una tarea doméstica : PLANCHAR. Tenéis un minuto</p>
CASTILLA LA MANCHA	
Ciudad Real	<p>El 15 de agosto se celebra la Fiesta Mayor en honor a la Virgen del Prado, con procesiones, desfiles de gigantes y cabezudos, conciertos y verbenas. Y para celebrarlo... volvéis a tirar el dado otra vez.</p>
CASTILLA Y LEÓN	
Ávila	<p>Ávila está rodeada por una muralla del siglo XII, de 2516 m, con 87 torreones y 9 puertas.</p> <p>¿Os atrevéis a escribir estas cifras en 30 segundos? Adelante.</p>
Palencia	<p>Entre otros atractivos, Palencia cuenta con uno de los yacimientos arqueológicos más importantes del mundo romano hispánico: la Villa Romana La Olmeda.</p> <p>Adivinad la siguiente habitación de la casa, pero sin utilizar algunas palabras: COCINA (PALABRAS PROHIBIDAS: comer, alimentos).</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

COMUNIDAD VALENCIANA (COMUNITAT VALENCIANA)	
Castellón (Castelló de la Plana)	<p>Castellón cuenta con un litoral de hermosas playas y un interior montañoso maravilloso; entre otras, destacamos la cueva natural de la gruta de San José, en La Vall d'Uixó, que se puede visitar en barca navegando por el río subterráneo más largo de Europa.</p> <p>Imagina que estás de vacaciones en Castellón y navegas por la Gruta de San José; la experiencia es realmente maravillosa. Pero además, durante tus vacaciones en Castellón realizas otras actividades. En un minuto tenéis que decir al menos otras diez actividades o deportes que puedes realizar en el tiempo libre.</p>
GALICIA	
Orense (Ourense)	<p>En Orense hay numerosos manantiales de aguas termales, donde podemos disfrutar al aire libre de sus propiedades terapéuticas.</p> <p>Imaginad que os vais de vacaciones a Orense este verano. ¿Qué llevaríais en vuestra maleta? Tenéis un minuto de tiempo para decir al menos diez prendas de ropa.</p>
ISLAS BALEARES (ILLES BALEARS)	
Ibiza (Eivissa)	<p>Ibiza tiene una naturaleza de gran atractivo y belleza: playas de aguas cristalinas y de color turquesa, entre las que destacan las playas de Ses Salines y Es Cavallet, con un sistema de dunas de gran valor ecológico, temperaturas muy cálidas y un recinto amurallado (Dalt Vila) considerado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO desde 1999.</p> <p>Imagina que vas a Ibiza y allí haces nuevos amigos, como por ejemplo, Juan y Pedro; en un minuto tendrás que describirlos utilizando los antónimos (contrarios) de estos adjetivos: PEREZOSO, TACAÑO, ABURRIDO, DESAGRADABLE, TIMIDO.</p> <p>(SOLUCIÓN: TRABAJADOR, GENEROSO, DIVERTIDO, AGRADABLE, EXTROVERTIDO).</p>
ISLAS CANARIAS	
El Hierro	<p>El Hierro es un destino maravilloso para practicar submarinismo, pues tiene uno de los mejores fondos marinos del planeta.</p> <p>Adivina estas actividades de ocio describiendo en qué consisten y qué ropa es necesaria llevar: SENDERISMO, SUBMARINISMO.</p>
MURCIA	
<p>Un postre típico murciano es el PAPAARAJOTE, hecho con harina, limón, leche, azúcar y canela; lo importante es que va envuelto en hojas de limonero, que sirven como cucharitas con las que degustar la masa, que tiene un especial aroma de limón.</p> <p>Y hablando de comidas... Tenéis un minuto de tiempo para decir al menos diez platos de la comida española, comenzando con el paparajote.</p>	
NAVARRA	
<p>7 de julio... San Fermín, la fiesta grande de Pamplona, capital de Navarra; para celebrarlo, ¡volvéis a tirar el dado!</p>	



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

15

Interactúa con el mundo

Ángel Reyero Hernández

TIEMPO:

2-3 minutos de preparación de material y explicación del juego. 30-35 minutos de desarrollo.

OBJETIVOS:

- Adquirir y repasar vocabulario.
- Incrementar la motivación y el interés por la lengua española.
- Mejorar la capacidad de expresión tanto verbal como no verbal del alumnado.

DESTREZAS:

Comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita, conocimientos socioculturales, interacción, mediación.

MATERIALES:

- Tablero de juego.
- Fichas (una por grupo).
- Tarjetas de cada uno de los reinos.
- Tarjeta de registro (una por grupo).
- Dado.
- Cronómetro o reloj para controlar el tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se divide al alumnado en dos grupos, cada uno de los cuales dispondrá de una ficha que se colocará en el centro del tablero (en la casilla del mundo).
- Las tarjetas se colocarán en el espacio diseñado para ellas (diferenciándolas por reinos). Al reino mineral le corresponde el color gris, al animal el rojo y al vegetal el verde.
- El objetivo del juego es conseguir adivinar al menos una palabra de cada reino mediante la explicación del compañero a través de un medio de comunicación diferente (como veremos a continuación).
- El tablero está dividido en casillas rojas, verdes y grises, representando los reinos animal, vegetal y mineral respectivamente. Vemos también un espacio donde estarán colocadas las tarjetas según el color correspondiente.
- El equipo irá avanzando en la dirección y sentido que considere adecuada según el número que marquen los dados, debiendo acertar la prueba correspondiente a la casilla donde caiga para continuar jugando. Si no fuese así, el turno pasaría al equipo contrario. Los alumnos del equipo van turnándose para describir las palabras contenidas en las tarjetas.

- El equipo tiene un minuto como máximo para acertar la palabra; en caso contrario, el turno cambiaría al otro equipo.
- Cada vez que se caiga en una casilla, se cogerá una tarjeta del color correspondiente a la misma, y el alumno explicará a su grupo qué palabra está escrita en la tarjeta según el símbolo que aparezca en la casilla:



Descripción de la palabra mediante la expresión oral (sin utilizar la palabra que le ha tocado).



Descripción de la palabra mediante dibujos (sin utilizar letras).



Descripción de la palabra mediante mímica.



El equipo vuelve a tirar.



Casilla de salida y de llegada. Hasta el final se considera una casilla de dados, es decir, se vuelve a tirar.

- Para no repetir las palabras, la tarjeta utilizada la retiraremos del juego.
- Ganará el equipo que consiga acertar al menos tres palabras de cada uno de los reinos (describiendo una, dibujando otra y la última mediante gestos), es decir, un total de 9. Una vez obtenido esas 9, deberán ir a la casilla central, coger una tarjeta de cada reino y acertar las tres (la primera mediante la expresión oral, la segunda escrita y la tercera mediante mímica). Si el equipo no lo consigue, permanecerá en la casilla central hasta que le vuelva a tocar y se repetirá el proceso.

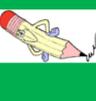
Adaptaciones:

La dificultad del juego se puede modificar cambiando las palabras de las tarjetas.

Existe la posibilidad de que cuando un grupo caiga en la misma casilla donde se encuentra la ficha del otro equipo, pueda el último quitarle la casilla que corresponda al espacio donde se encuentran, teniendo el primero que volver a recuperarla.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

								
	TARJETAS DEL REINO MINERAL				INTERACTÚA CON EL MUNDO			
								
								
	TARJETAS DEL REINO VEGETAL				TARJETAS DEL REINO ANIMAL			
								
								

TARJETA DE REGISTRO	REINO ANIMAL	REINO VEGETAL	REINO MINERAL
			
			
			

TARJETA DE REGISTRO	REINO ANIMAL	REINO VEGETAL	REINO MINERAL
			
			
			

EL CERDO	EL RATÓN
EL GATO	EL PERRO
EL ZORRO	EL OSO
LA TORTUGA	LA RANA
LA MARIPOSA	LA ARAÑA
EL MONO	EL TORO
LA MUJER	EL HOMBRE
EL TIBURÓN	EL TIGRE
EL LORO	EL ELEFANTE
EL LEÓN	LA MOSCA
LA JIRafa	EL CABALLO
EL CANGURO	LA SERPIENTE
EL CONEJO	EL HUEVO
LA ABEJA	EL GALLO

EL ÁRBOL	EL ARBUSTO
LA ROSA	LA PLANTA
LA LECHUGA	EL MAÍZ
LA ZANAHORIA	EL SETO
LA FLOR	EL TOMATE
EL PIMIENTO	EL CHAMPIÑÓN
EL MELÓN	LA SANDÍA
LA NARANJA	EL LIMÓN
LA PERA	LA FRESA
EL MELOCOTÓN	LA CEREZA
LA PATATA	LA CEBOLLA
EL PLÁTANO	LA JUDÍA
LA UVA	EL KIWI
LA MANZANA	EL ARROZ

EL COCHE	LA CASA
LA CARRETERA	EL PUENTE
EL TELEVISOR	LA LÁMPARA
LA VELA	LA CAMISA
LA JARRA	EL CAMIÓN
EL BOLÍGRAFO	LA BOTELLA
LA MESA	LA ALFOMBRA
LA CAMA	LA ALMOHADA
EL SOFÁ	LA SILLA
EL PLATO	EL AVIÓN
EL ORDENADOR	EL BALÓN
LA PUERTA	LA VENTANA
LAS GAFAS	LOS PANTALONES
LA MOTO	LA VIDEOCÁMARA

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o