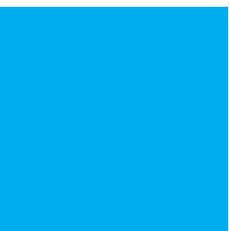
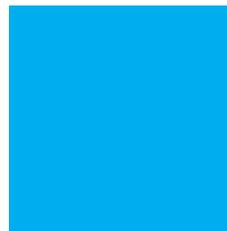
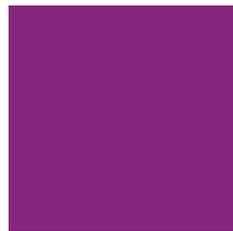
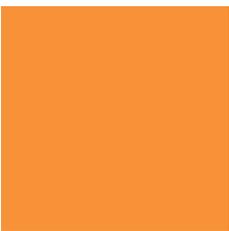
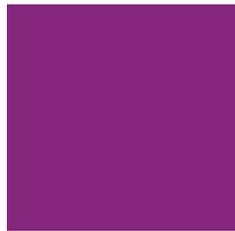


Acti / España 17

Actividades para la clase de español

Ministerio
de Educación, Cultura
y Deporte



Acti/España

Actividades para la clase de español

Acti/España 17

Actividades para la clase de español

DICIEMBRE 2013

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 2012-2013. 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 17, Actividades para la clase de español
www.mecd.gob.es/reinounido

FECHA DE EDICIÓN

Diciembre 2013-12-05

NIPO

030-13-359-9

DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

CUBIERTA: 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, Francisco García-Quinonero Fernández y Joaquín Moreno Artesero.

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

María Araceli Bautista Paredes
Iratxe Bedialauneta Solabarrieta
Francis Miguel García Belzunce
Estefanía Giráldez Míguez
Raquel Martín Justo
Julia Pérez Raboso
Rosa María Alonso Alonso
Marta Cruz Sánchez
Vanessa Jiménez Ares
Paula Lucas Santero
Gloria Pitarch Ibáñez
Laura Sanz Omedes
Luz María Navarro Martínez
Martín Garduño Luis
María Teresa Estrada Castillo
María Auxiliadora Acosta García
Lidia Martín Álvarez
Elena Martín Gascón

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. Este año, nuestra revista –que ahora solamente se publica en formato electrónico- alcanza su número 17, manteniendo la misma esencia que cuando se editaba en papel.

Las 18 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 seis 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 2012-13, medio millar de auxiliares venidos de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México, Paraguay 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 octubre, febrero y mayo). Asimismo, algunos auxiliares han formado parte de los 17 grupos de trabajo que han elaborado otras tantas presentaciones en powerpoint 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 convocaba un certamen renovado: 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 viajado hasta Irlanda del Norte.

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. Miró y aprendo las formas	7
2. ¡Vamos a jugar!.....	9
3. ¿Qué hay en tu clase?	11
4. Creando un cuerpo humano.....	20
5. Animales	22
6. El parque de atracciones	24

NIVEL INTERMEDIO

7. ¿Cómo puedo llegar a...?	27
8. El gran juego de los verbos	31
9. El dominó Meteorológico	34
10. Qué parchís tan raro	36
11. La ruta hacia El Dorado	44
12. Mejorando hábitos, suprimiendo vicios.....	49

NIVEL AVANZADO

13. Saber hablar y ganar	53
14. Código QR	58
15. “Charades” del medio ambiente	60
16. El tabú español.....	63
17. Animaladas.....	73
18. Famosos excéntricos de vacaciones ..	77

Actividades para la clase de español

nivel  Básico

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

Miró y aprendo las formas

1

María Araceli Bautista Paredes

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

Preparación: 5 minutos, desarrollo: 30 minutos.

OBJETIVOS:

- Consolidar los conocimientos sobre el uso del verbo impersonal “hay”, las formas y los números.
- Practicar la concordancia sustantivo-adjetivo con los colores.
- Conocer el arte español: Miró.

DESTREZAS:

Uso del lenguaje formando oraciones completas, visualización y creatividad.

MATERIALES:

6 tarjetas con obras de Miró

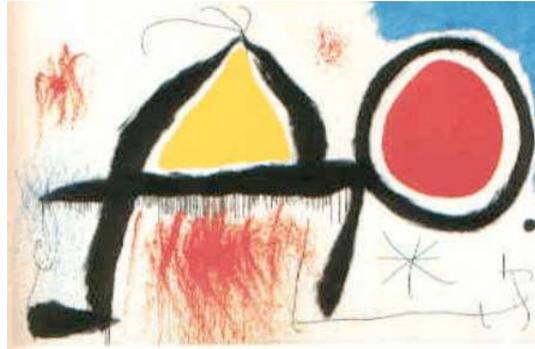
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se divide al alumnado en equipos y se entrega una tarjeta a cada grupo.

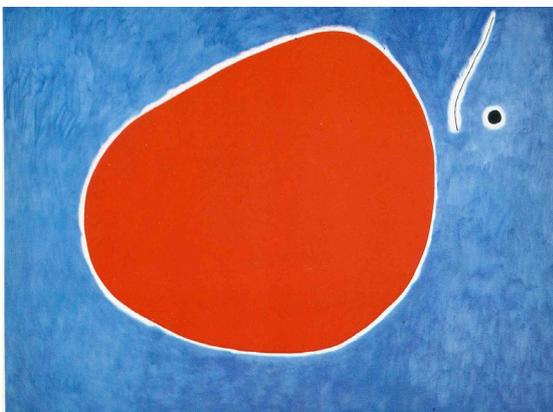
Se les indica que han de describir lo mejor posible lo que ven en las tarjetas. Por ejemplo: El fondo es azul. Hay una línea roja y doce círculos negros.

Disponen de 15 minutos para escribir la descripción.

Después, se elige a un alumno de cada grupo para que lo lea en voz alta.



Miró



¡Vamos jugar!

2

Iratxe Bedialauneta Solabarrieta

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

30-40 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario básico aprendido durante los primeros meses (saludos, información personal, familia, días de la semana, meses, números, países, tiempo libre, países...)
- Repasar conocimientos básicos sobre España
- Dar a conocer las reglas y el vocabulario utilizado en un juego de mesa

DESTREZAS:

Comprensión oral, expresión oral, conocimientos socioculturales.

MATERIALES:

Tablero de juego. Un dado. Una ficha por jugador.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad es perfecta para repasar todo lo que han estudiado en los primeros meses en sus clases de castellano.

Se divide la clase en parejas o en grupos de hasta seis personas. Se explican las reglas de juego:

1. Empieza el jugador que saque el número más grande con el dado.
2. Por turnos, cada jugador tira el dado y avanza las casillas correspondientes.
3. En las casillas, se lee lo que está escrito, y se responde o se dice lo que se pide.
4. Si alguien no sabe la respuesta, se queda un turno sin jugar.
5. Gana el jugador que primero alcance la casilla de llegada.

SALIDA

1 ¿Cómo te llamas?

2 ¿Dónde vives?

3 "Scotland" en castellano

4 ¿Cómo se llama tu madre?

5 ¿Cómo estás?

6 "Good afternoon" en castellano

7 Vuelve a la casilla de salida

8 ¿Qué tal?

9 ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

10 ¿De dónde eres?

11 Retrocede dos casillas

12 ¿Cuál es la capital de España?

13 ¿Qué día es hoy?

14 ¿Cuántos años tienes?

15 ¿Tienes hermanos y hermanas?

16 Avanza 3 casillas

17 "Germany" en castellano

18 ¿Qué idiomas hablas?

19 Cuenta de 1 a 10

20 "Good morning" en castellano

21 Vuelve a la casilla 15

22 ¿Te gusta ir al cine? ¿Por qué?

23 ¿Cuándo es tu cumpleaños?

24 "England" en castellano

25 ¿En qué mes estamos?

26 Nombra un plato típico español

27 Avanza 4 casillas

28 ¿Qué es una siesta?

29 Vuelve a la salida

30 ¿Cómo se llama tu abuelo?

31 Nombra a una persona famosa española

32 "See you" en castellano

33 ¿Te gusta bailar? ¿Por qué?

34 ¿Qué es la tortilla de patatas?

35 Avanza 3 casillas

36 "Spain" en castellano

37 Retrocede 3 casillas

38 Cuenta de 10 a 20

39 ¿Te gusta jugar al fútbol? ¿Por qué?

LLEGADA

¿Qué hay en tu clase?

3

Francisco Miguel García Belzunce

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

Preparación: el tiempo necesario para imprimir los documentos
Desarrollo: Fase de memorización: 15 minutos; Primer Juego: desde 10 minutos; Segundo juego: desde 10 minutos.

OBJETIVOS:

Aprender el nombre de los objetos que se pueden encontrar en un aula.

DESTREZAS:

Productivas (memorización y puesta en práctica de nuevo vocabulario).

MATERIALES:

1. Lista con el nombre y dibujo de las palabras.
2. Modelo de puntuación.
3. Cuadrícula en blanco para crear más tableros.
4. Posibles tableros.

Para el segundo juego de esta actividad se necesita un tablero por alumno. El tablero es una cuadrícula dividida en veinticinco cuadrados iguales. Dentro de cada uno se encuentra un dibujo de los objetos que se pueden encontrar en un aula, como un lápiz, un pupitre o una regla (se adjuntan varios modelos, aunque si se necesitan más tableros tan solo ha de imprimirse la tabla en blanco y distribuir los dibujos de forma aleatoria).

Por otro lado se necesita una hoja de cualquier color de la que se recortarán pequeños papelitos de un tamaño lo suficientemente grande como para tapar los dibujos una vez sean mencionados.

También es necesario tener el nombre de los objetos escrito en papelitos y meterlos en una bolsa o cubo, que utilizaremos a modo de bombo. Cada alumno además tendrá una lista con el nombre en español de los objetos y su dibujo al lado, para la fase de memorización. Por último, habrá una hoja con el modelo de puntuación.





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consta de dos fases: aprendizaje de vocabulario y puesta en práctica de ese vocabulario mediante un par de juegos.

Para la primera fase, cada alumno tendrá una hoja con vocabulario relacionado con el colegio y la clase. Cada palabra irá ilustrada de un dibujo que ayudará a la memorización de la misma. El auxiliar dirá las palabras en español y los alumnos tendrán que repetirlas. De este modo conocerán cuál es la pronunciación de éstas.

El primer juego consiste en enumerar todas las palabras aprendidas haciendo una cadena, de modo que cada palabra supone un eslabón de dicha cadena. Cada alumno debe comenzar su intervención diciendo “En mi clase hay...” seguido de una de las palabras. Conforme va hablando cada uno va añadiendo una nueva palabra. Así, el último de los alumnos tendrá que decir todas las palabras. Si alguno se equivoca se pasa al siguiente alumno. Y en el caso de que haya más alumnos que palabras se puede repetir el mismo juego o bien se puede hacer el juego de nuevo, pero esta vez restando una palabra en cada intervención.

El segundo juego es una especie de bingo, pero en lugar de ser con números es con palabras, siendo éstas el vocabulario sobre el colegio aprendido anteriormente. Además, a diferencia del bingo tradicional, el objetivo de este juego no es conseguir rellenar todas las casillas, sino conseguir formar ciertas figuras o estructuras que se explicarán a continuación. Cada figura dará un número concreto de puntos al alumno que primero consiga formarlas en cada ronda. Cada alumno tendrá un tablero diferente, pues los dibujos que aparezcan estarán colocados en diferentes posiciones. Las estructuras o figuras que tienen que intentar conseguir son:

- 1) Centro: cuando consiguen la casilla del centro (1 punto).
- 2) Esquinas: cuando consiguen las cuatro esquinas del tablero (4 puntos).
- 3) Escudo: cuando consiguen cuatro casillas formando un cuadrado entre ellas de 2x2 casillas (3 puntos).
- 4) Tres en raya: cuando consiguen tres casillas seguidas formando una línea (2 puntos).
- 5) Cuatro en raya: cuando consiguen cuatro casillas seguidas formando una línea (3 puntos).

El auxiliar irá sacando papelitos de un bombo y dirá “En mi clase hay un/ una...”, seguido de la palabra que saca. Si los alumnos tienen el dibujo correspondiente a esa palabra deberán tapanlo con un papelito y, en el caso de formar alguna figura, deberán decir en voz alta el nombre de la figura. El auxiliar debe comprobar que es correcta y, en caso afirmativo, sumar los puntos correspondientes a ese alumno.

La partida se cierra una vez que una persona consiga la figura de “las cuatro en raya”. Si se juegan varias partidas (una partida no dura más de 3-5 minutos), los alumnos pueden ir acumulando puntos, de modo que se puede cerrar una partida y no ser la persona que más puntos lleva acumulados. Además, si se cierra una partida y hay alguna forma que no ha salido, sus puntos se guardarán para la siguiente partida. Por ejemplo, se cierra la primera partida sin que la figura “esquina” haya salido; en la segunda partida, todas las figuras valdrán sus respectivos puntos excepto “esquina”, que valdrá el doble, esto es, ocho puntos.

Se pueden jugar tantas partidas como se quiera, teniendo en cuenta que en la última de ellas se repartirán todos los puntos que haya en juego, independientemente de si alguien consigue las “cuatro en raya”.

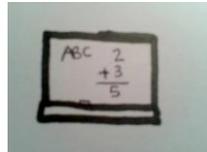
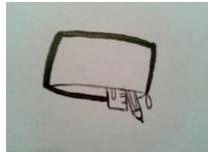
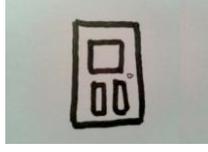
Material necesario para la actividad: ¿Qué hay en tu clase?

1. Lista con el nombre y dibujo de las palabras.
2. Modelo de puntuación.
3. Cuadrícula en blanco para crear más tableros.
4. Posibles tableros.

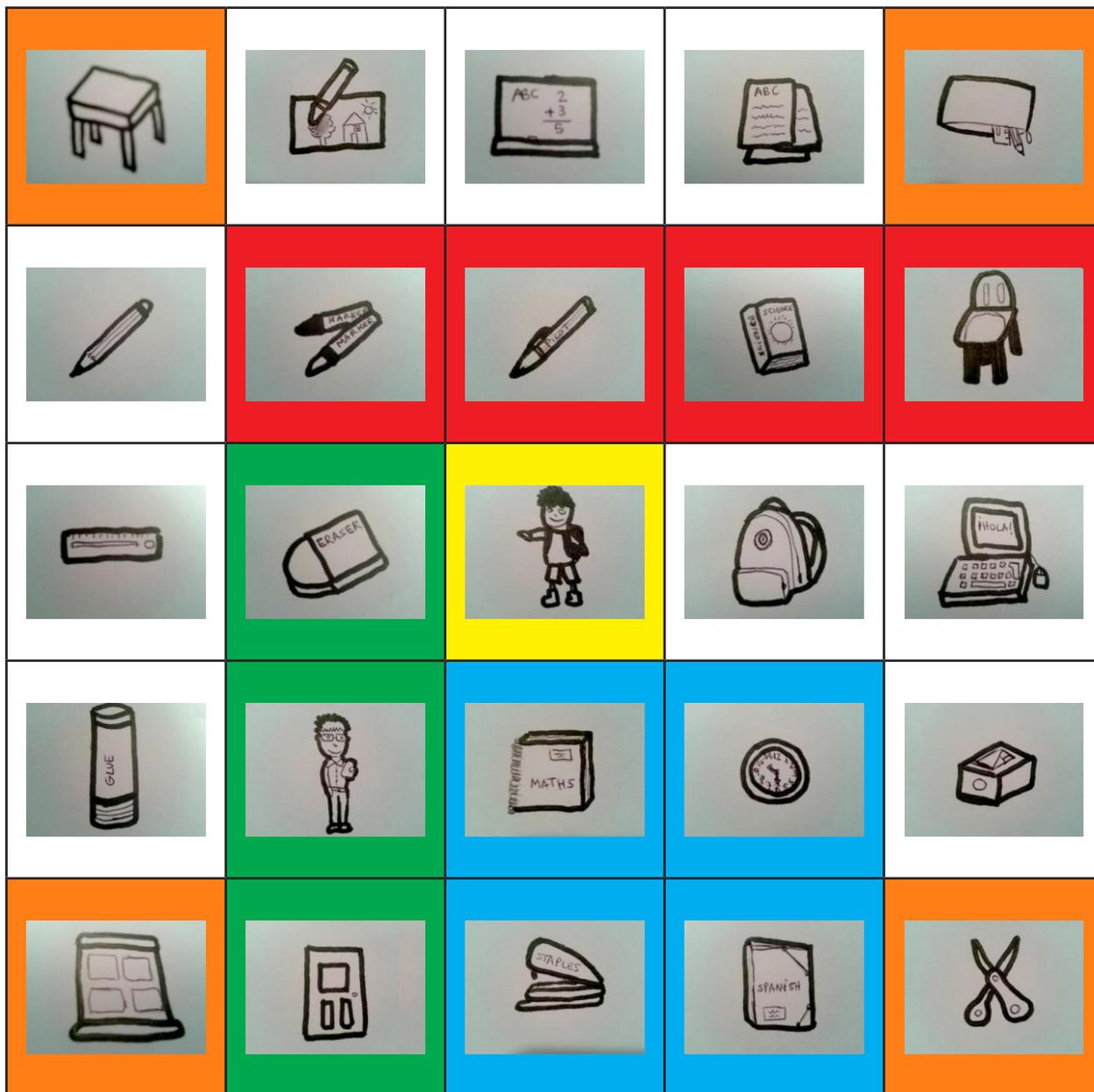
nivel

b
á
s
i
c
o

1. Lista con el nombre y dibujo de las palabras.

				
Una mesa	Un lápiz de color	Una pizarra	Un folio	Un estuche
				
Un lápiz	Un rotulador	Un bolígrafo	Un libro	Una silla
				
Una regla	Una goma	Un alumno	Una mochila	Un ordenador
				
Un pegamento	Un profesor	Un cuaderno	Un reloj	Un sacapuntas
				
Una ventana	Una puerta	Una grapadora	Una carpeta	Unas tijeras

2. Modelo de puntuación.



COLOR AMARILLO: CENTRO (1 PUNTO)

COLOR NARANJA: ESQUINAS (4 PUNTOS)

COLOR AZUL: ESCUDO (3 PUNTOS)

COLOR VERDE: TRES EN RAYA (2 PUNTOS)

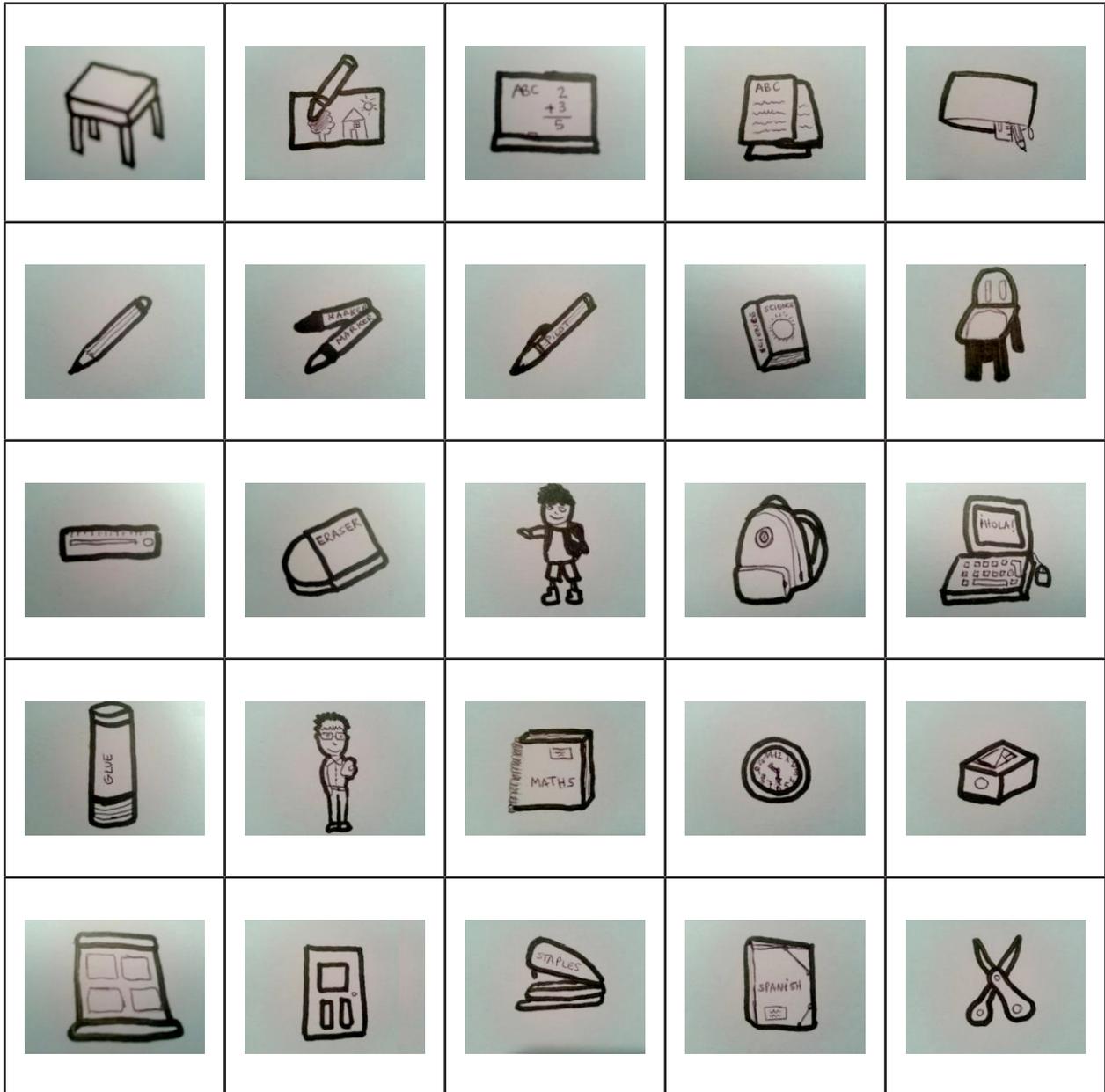
COLOR ROJO: CUATRO EN RAYA (3 PUNTOS)

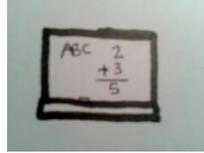
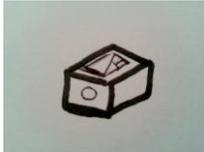
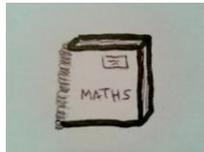
3. Cuadrícula en blanco para crear más tableros.

nivel

b
á
s
i
c
o

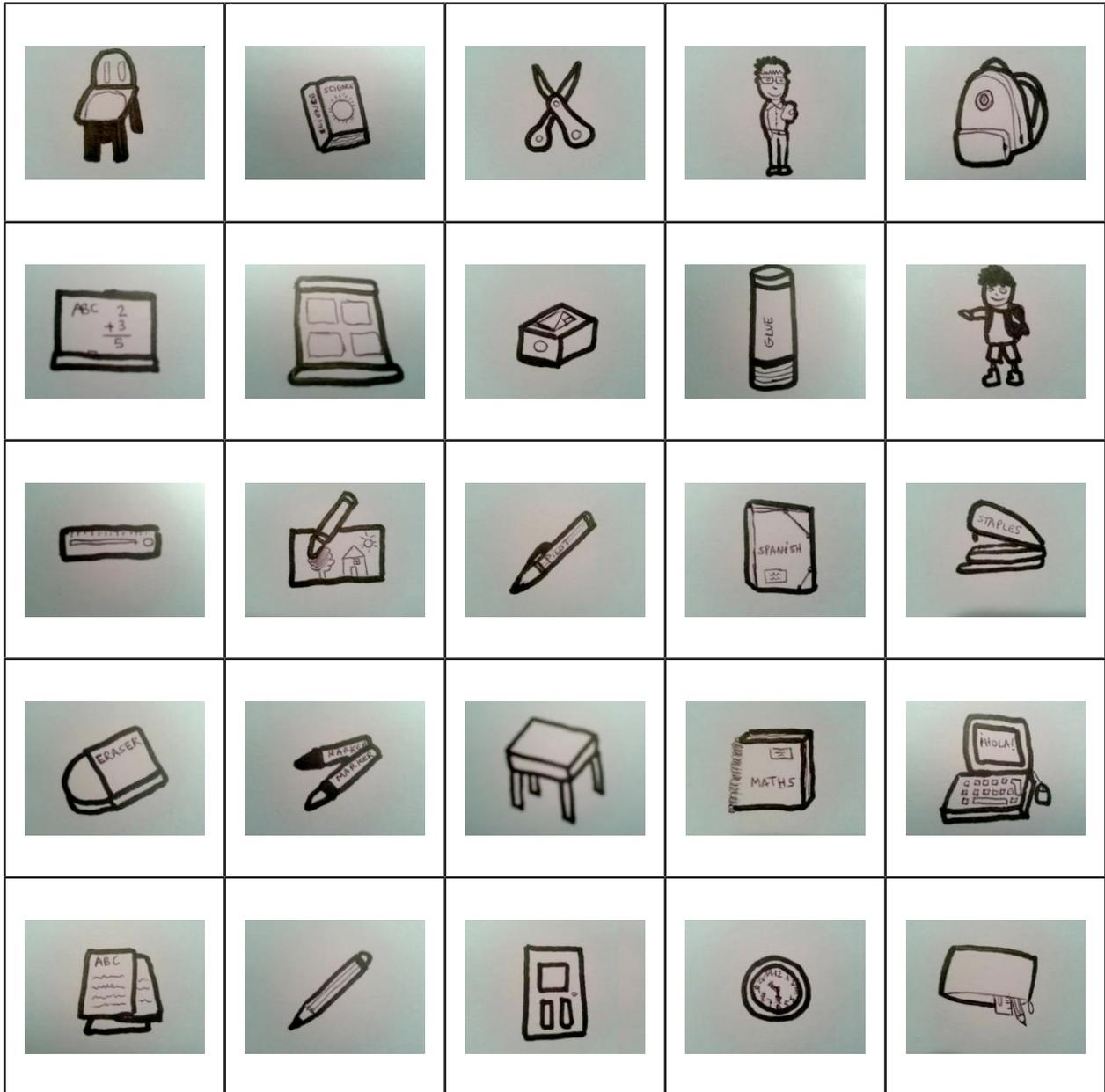
4. Posibles tableros.

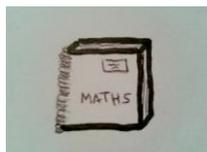


nivel

b
á
s
i
c
o



nivel

b
á
s
i
c
o

4

Creando un cuerpo humano

Estefanía Giráldez Míguez

TIEMPO:

20 minutos.

OBJETIVOS:

- Aprender las partes del cuerpo humano.
- Expresar sentimientos.
- Trabajar en equipo y aprender a cooperar.

MATERIALES:

Partes del cuerpo humano recortadas de revistas o recopiladas de la web, pegamento y folios DIN-A3 para pegar las partes del cuerpo humano.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se distribuirán a los/as alumnos/as en pequeños grupos (4 aprox.).

Se reparte a cada alumno/a algunas partes del cuerpo humano por ejemplo 2 caras, 1 pierna y 1 mano. El alumno/a deberá completar la figura humana como crea conveniente y según el tiempo estimado (10 minutos aprox.). Posteriormente deberá describirla al resto de la clase. Deberá indicar el sexo de la figura humana, las partes del cuerpo que la componen, así como también la expresión facial que transmite (enfadado/a, triste, feliz...).

nivel

b
á
s
i
c
o



5

Animales

Raquel Martín Justo

TIEMPO:

60 minutos.

OBJETIVOS:

Adquisición de nuevo vocabulario, estructuras gramaticales (soy, tengo), dar instrucciones, incrementar la motivación y el interés, presentación de aspectos culturales.

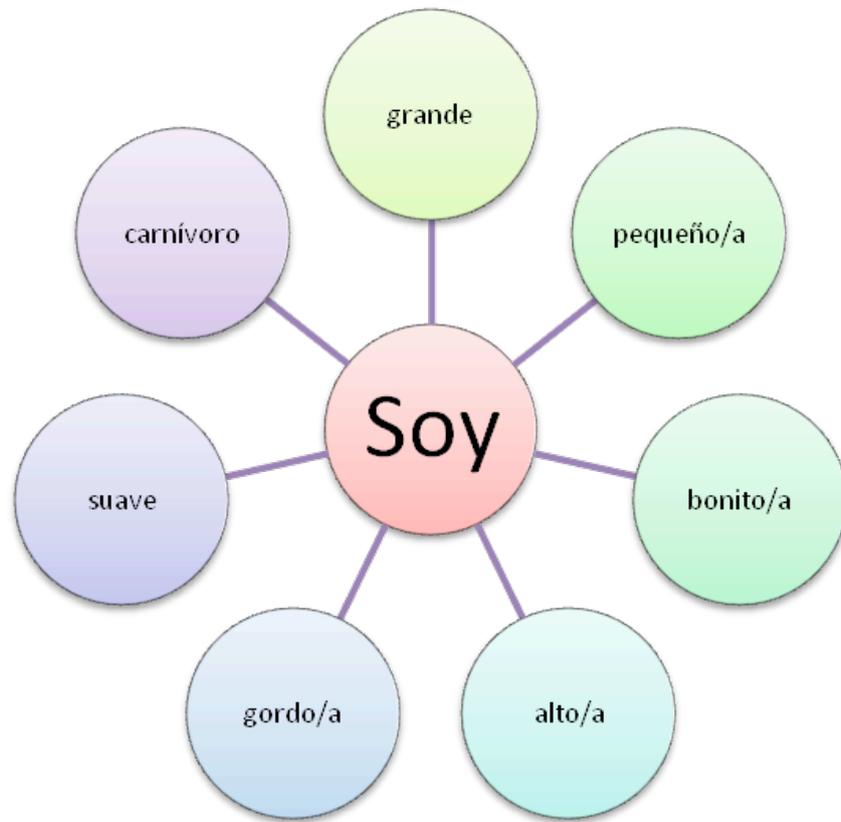
DESTREZAS:

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

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

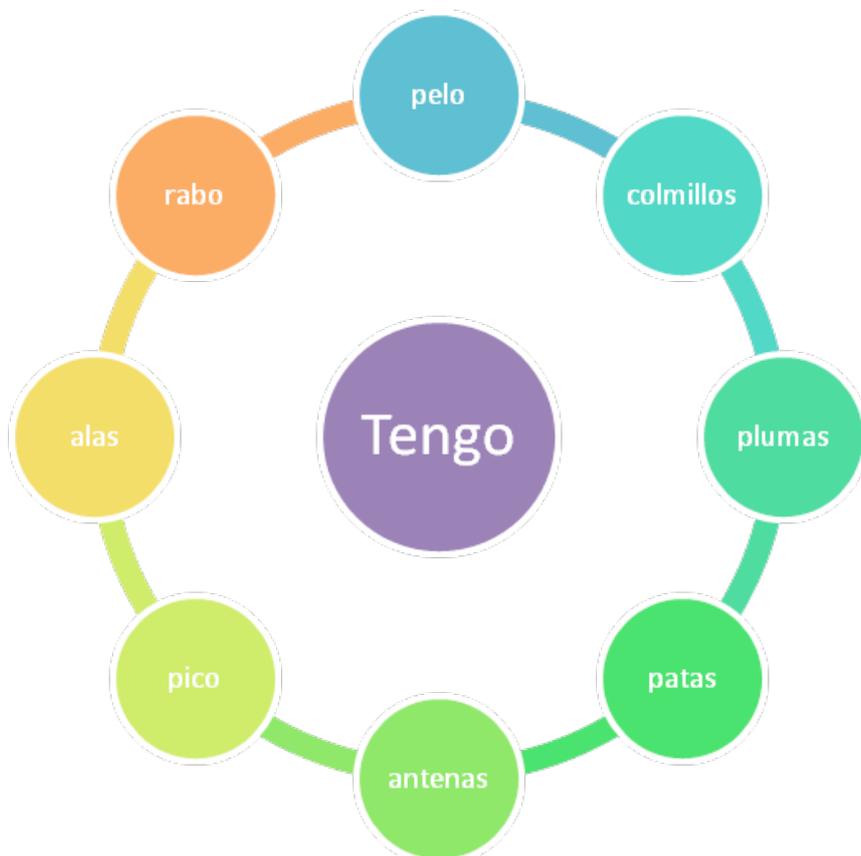
- El profesor explicará a los estudiantes los verbos ser y tener, y con su ayuda el profesor dibujará en la pizarra dos mapas conceptuales con ambos verbos tal y como aparece a continuación.
- El profesor dibujará un animal en la pizarra siguiendo las instrucciones de los estudiantes. (Tengo un cuerno en la cabeza, tengo colmillos...). Podrá explicar algunas cosas interesantes y diferentes en España, como por ejemplo: En España tenemos cigüeñas, los zorros son más grandes y grises. Hay lobos en algunas zonas. En parejas, harán el mismo ejercicio de manera que cada estudiante dibuje el animal que su compañero describa.
- Juego del Pictionary: en grupos de hasta 4 alumnos. Un miembro de cada grupo dibujará en la pizarra, y el resto del grupo tendrá que adivinar lo que está dibujando. Tienen un minuto para dibujar tantas tarjetas como sea posible.

¿QUÉ ANIMAL SOY?



nivel

b
á
s
i
c
o



6

El parque de atracciones

Julia Pérez Raboso

TIEMPO:

Una sesión.

OBJETIVOS:

Con estas seis actividades el principal objetivo es la adquisición de un vocabulario que ya habríamos presentado previamente. Con la utilización de este nuevo vocabulario los alumnos van a aprender a utilizar expresiones coloquiales como “me hace vomitar”, “me da miedo”. Además de repasar estructuras vistas anteriormente como, por ejemplo, “creo que”, “en mi opinión”, “me gusta porque...” que ayudan a expresar opiniones. Son actividades bastante dinámicas y lúdicas que motivan el interés del estudiante, especialmente tratándose de un tema relacionado con el parque de atracciones.

DESTREZAS:

Comprensión oral (actividad 6), expresión oral, comprensión escrita, interacción.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Actividad 2: el profesor emite una serie de preguntas a algunos alumnos de la clase. Estas preguntas sirven para que el alumno se haga una idea de lo que se va a tratar en la clase. Posteriormente, tendrá que leer el texto y responder a una serie de cuestiones con verdadero o falso (actividad 3). A continuación, se corregirán las respuestas en alto y con toda la clase. También los alumnos pueden intercambiar sus hojas con el compañero del al lado y corregir las respuestas de sus compañeros.

Actividad 4: consiste en introducir nuevo vocabulario que tendrán que relacionar con las atracciones que ya conocen. El profesor tendrá que explicar a través de gestos, por ejemplo, qué significan cada una de las palabras. Cuando el alumno haya terminado esta actividad, compartirá con su compañero sus impresiones acerca de las atracciones. Aquí, por tanto, estamos practicando la expresión oral.

Actividad 5: cada alumno o en parejas tiene que relacionar el dibujo que se le da con un pequeño texto que, a su vez, introduce nuevas palabras que tendremos que explicar.

Estas actividades estarían dirigidas a toda una clase. Se puede decir que he realizado lo que sería la planificación de una clase. Se puede trabajar alguna de ellas por parejas, en pequeños grupos (como la actividad 6) y todo el grupo. Hay que recordar que la actividad 6 funciona mejor cuando la clase es pequeña, por lo que es a elección del profesor el introducirla o no.

EL PARQUE DE ATRACCIONES

1. Lee el siguiente texto:

Soy director del Parque de Atracciones en España. Está en Madrid, en la capital de España. El año pasado, tres millones doscientos setenta y cinco mil visitantes vinieron a nuestro parque.

El parque de atracciones de Madrid tiene muchas atracciones. Enfrente de los servicios está la montaña rusa. Se llama Abismo y es una de las más grandes de España. Es muy grande y da miedo. Al lado de la montaña rusa están los toboganes de agua. Son divertidos. La casa del terror está al lado de los coches de choque. Es aterradora.

Para ir al parque de atracciones, puedes ir en coche (hay muchos aparcamientos en la entrada) y también en metro o autobús. La parada de metro más cercana se llama Batán y es la línea diez. Para ir en autobús, tienes que coger el autobús número 65 ó 33. Está muy bien comunicado.

La tarifa es de veintinueve euros para adultos y veintidós euros para niños. Tenemos una oferta especial-una entrada para dos días y una noche en un hotel- ¡setenta y tres euros!

El parque de atracciones está abierto desde las once de la mañana hasta las diez de la noche en verano.

nivel

b
á
s
i
c
o

2. Antes de leer el texto responde a las siguientes preguntas:

- 2.1. ¿Cuál es tu atracción favorita? ¿Por qué?
- 2.2. Escribe el nombre de algún parque de atracciones que conozcas.
- 2.3. ¿Prefieres ir con tus amigos o con tu familia?
- 2.4. ¿Te gustan las atracciones acuáticas?

3. Verdadero o falso:

- 3.1. Hace dos años visitaron el parque tres millones doscientos setenta y cinco mil visitantes.
- 3.2. La montaña rusa está enfrente de los servicios.
- 3.3. Los toboganes de agua no son divertidos.
- 3.4. Es fácil ir al parque de atracciones.
- 3.5. El parque de atracciones cierra a las doce de la noche.

4. Aquí tienes una lista de palabras:

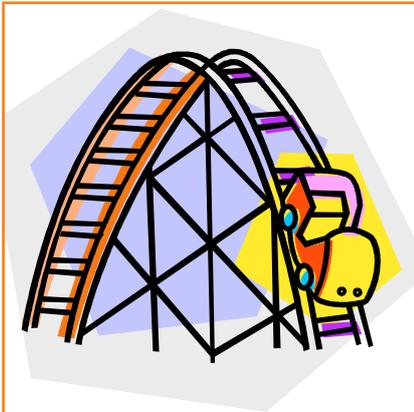
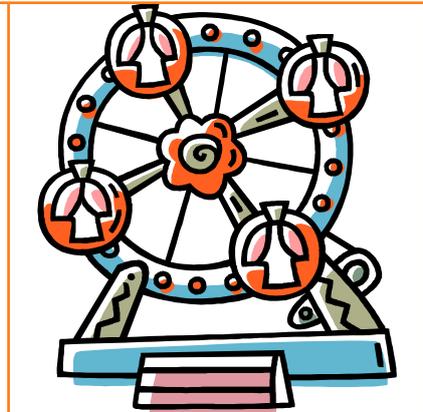
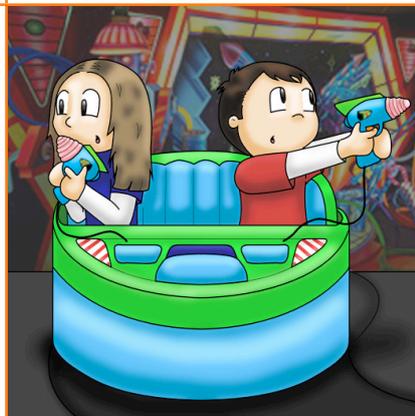
Aterrorador/a	Me da miedo	Me hace vomitar	Me moja	Emocionante	Genial
	Divertido/a	Aburrido/a	Rápido/a	Aterrorador/a	

¿Qué te parecen las atracciones siguientes? Relaciona las atracciones con las palabras. Puedes utilizar más de una palabra:

- 4.1. La montaña rusa
- 4.2. Los coches de choque
- 4.3. El barco pirata
- 4.4. La casa del terror
- 4.5. Los rápidos
- 4.6. Las ruedas
- 4.7. La noria
- 4.8. El tren fantasma
- 4.9. El tiro al láser

Utilizando expresiones como creo que, me parece que, desde mi punto de vista, me gusta/me gustan porque...di tus opiniones sobre las atracciones al compañero de al lado.

5. Relaciona los siguientes dibujos de atracciones con el texto. Compara las respuestas con el compañero:

		
		
<p>Sube muy alto y se puede ver por todas partes. No es rápido. Normalmente es bastante lento.</p>	<p>Normalmente se va muy rápido. Se puede vomitar porque hay muchas curvas.</p>	<p>En esta atracción disparas rayos. La persona que tenga más puntos gana.</p>
<p>Es una atracción acuática – uno se puede mojar. Sube muy alto y después baja al agua.</p>	<p>Conduces tu propio coche. Puedes chocar con otros coches.</p>	<p>Da miedo porque hay fantasmas, brujas y ruidos extraños.</p>

6. Actividad para jugar (viene explicada en la hoja de instrucciones para las actividades)

La montaña rusa
 Los coches de choque
 El tren fantasma
 La noria
 La casa del terror

El tiro al láser
 El barco pirata
 Las ruedas
 Los rápidos
 El barco pirata

¿Cómo puedo llegar a...?



Rosa María Alonso Alonso

TIEMPO:

45 minutos.

OBJETIVOS:

- Practicar indicaciones espaciales.
- Recordar lugares de una población.
- Recordar verbos y vocabulario frecuentes.

DESTREZAS:

- Uso oral del lenguaje.
- Ubicación espacial.

MATERIALES:

- Tablas de lugares diferentes para jugador 1 y jugador 2
- Mapas de la población diferentes para jugador 1 y jugador 2
- Tabla y mapa con las soluciones
- Un lápiz.

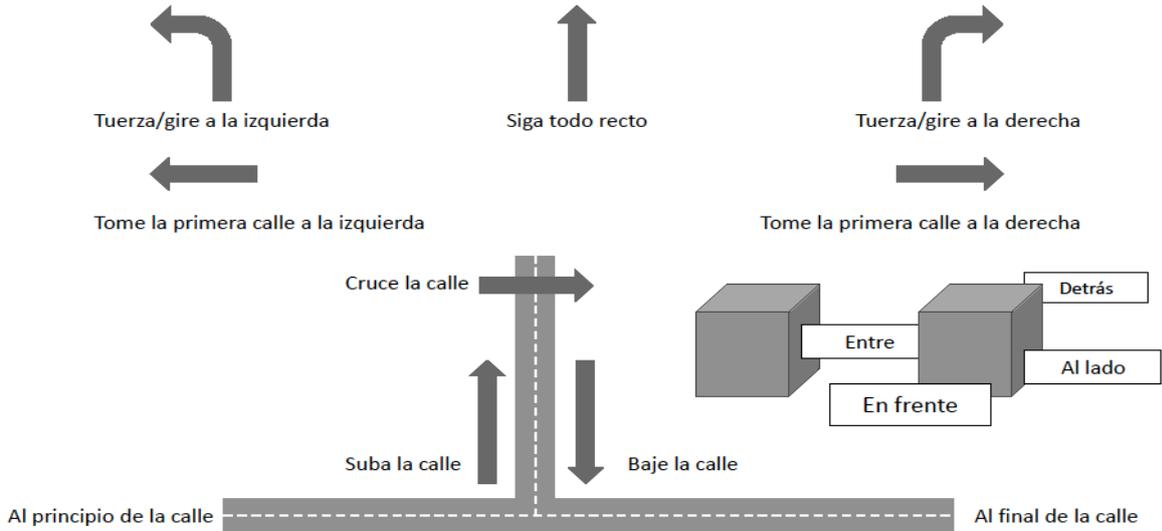
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se juega compitiendo por parejas.
2. Cada pareja dispone de sus correspondientes tablas y mapas.
3. Cada pareja sigue por orden la tabla de lugares para seguir unos turnos.
4. Empieza el jugador 1, que lee la primera pista para que el jugador 2 adivine el nombre del lugar y pregunte cómo puede llegar hasta allí. Se escribe la solución en su cuadro correspondiente de la tabla para comprobarla al final del juego.
5. Una vez realizada la pregunta, el jugador 1 lleva a cabo las indicaciones con la ayuda del plano para que su compañero llegue al lugar deseado y poder pasarle el turno. Para realizar las indicaciones pueden ayudarse del documento de apoyo llamado "Indicaciones útiles".
6. Cada vez que se llega a un lugar se parte de este para continuar con la tabla en la siguiente indicación.
7. Gana la primera pareja que completa la tabla, o en caso de falta de tiempo, aquella que haya recorrido más lugares.

nivel

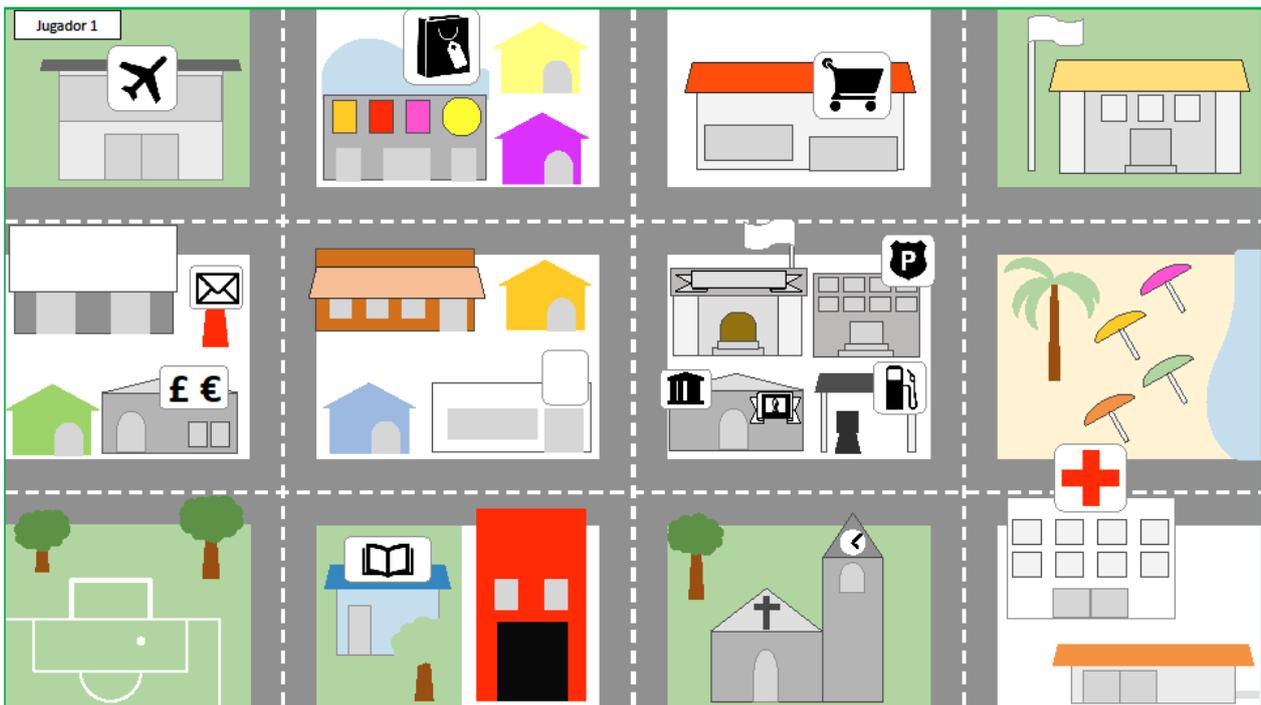
i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Indicaciones útiles



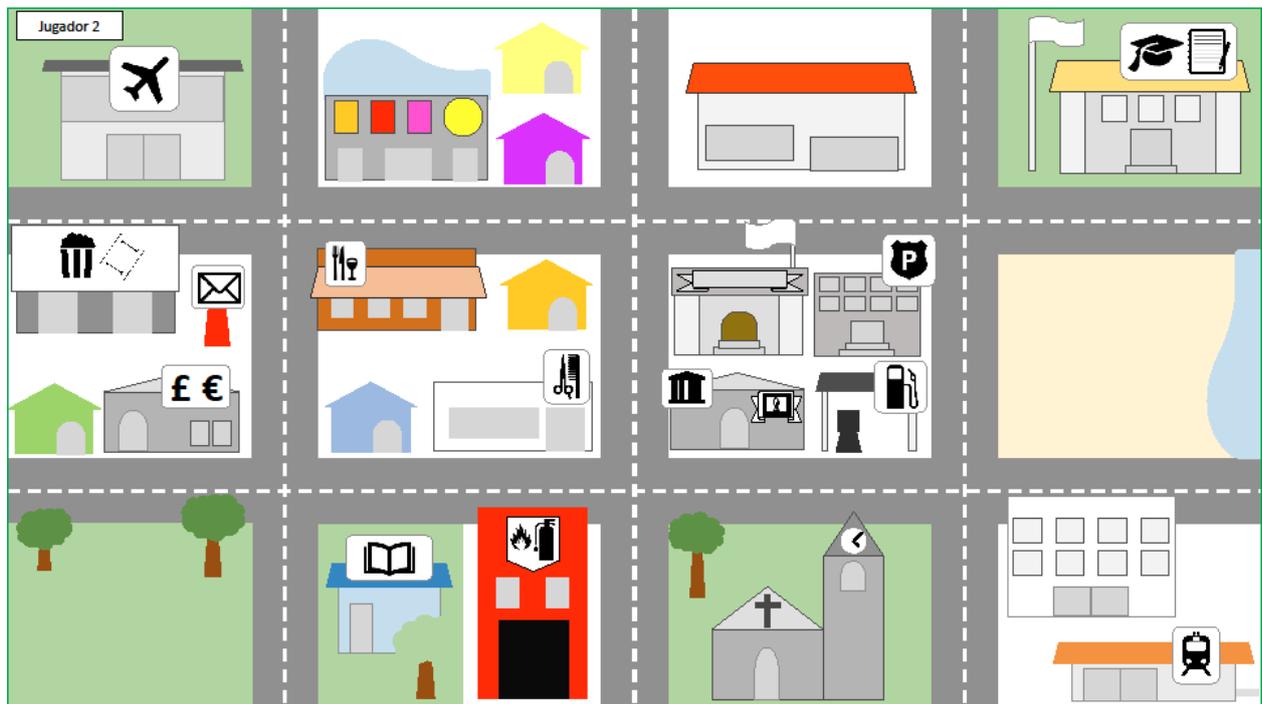
JUGADOR 1

Tabla jugador 1	Soluciones
SALIDA	
1- Lugar donde juegas a la pelota.	
3 - Lugar donde puedes nadar.	
5- Lugar donde compras comida.	
7- Lugar donde denuncias un robo.	
9- Lugar donde visitas al médico.	
11- Lugar donde vas de compras.	



JUGADOR 2

Tabla jugador 2	Soluciones
2- Lugar donde te cortas el pelo.	
4- Lugar donde ves una película.	
6- Lugar a donde vas a cenar.	
8- Lugar donde avisas de un incendio/fuego.	
10- Lugar donde coges un tren.	
LLEGADA	
12- Lugar donde aprendes español.	

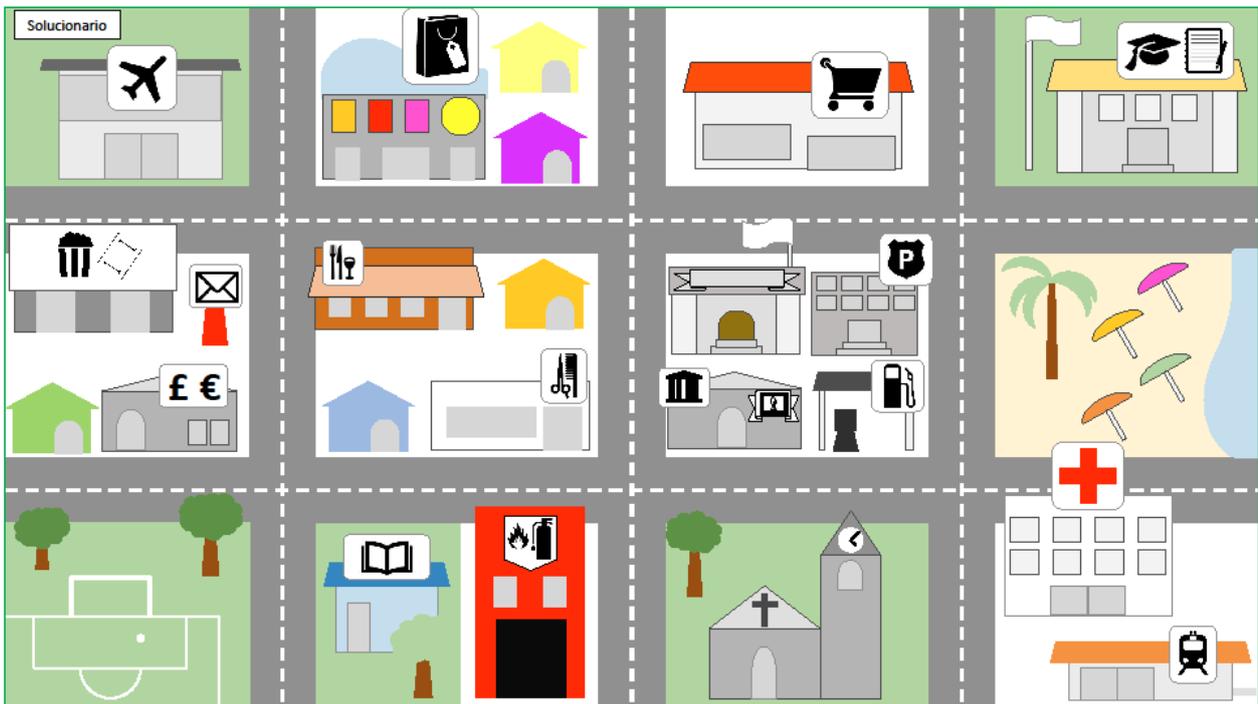


nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

JUGADOR 3

Tabla completa	Soluciones
SALIDA	
1- Lugar donde juegas a la pelota.	
2- Lugar donde te cortas el pelo.	
3- Lugar donde puedes nadar.	
4- Lugar donde ves una película.	
5- Lugar donde compras comida.	
6- Lugar donde sales a cenar.	
7- Lugar donde denuncias un robo.	
8- Lugar donde avisas de un incendio/fuego.	
9- Lugar donde visitas al médico.	
10- Lugar donde coges un tren.	
11- Lugar donde vas de compras.	
LLEGADA	
12- Lugar donde aprendes español.	



El gran juego de los verbos

8

Marta Cruz Sánchez

TIEMPO:

Preparación: 5 min. de explicación, desarrollo: 20-25 min.

OBJETIVOS:

- Reforzar y practicar las distintas estructuras de las frases (afirmativa, negativa o interrogativa).
- Reforzar y practicar los tiempos verbales.

DESTREZAS:

- Conjugación verbal.
- Construcción sintáctica.

MATERIALES:

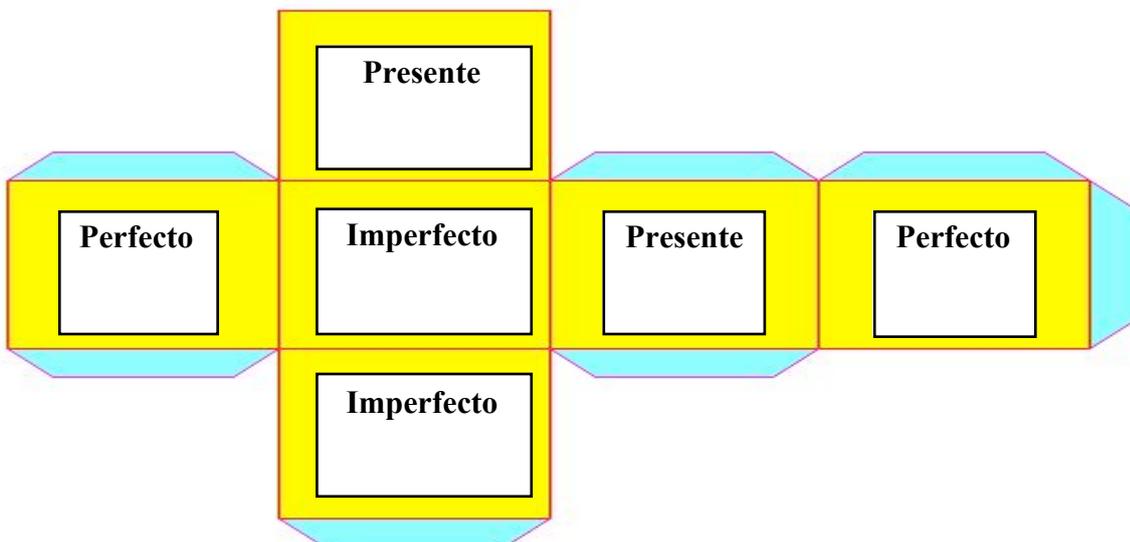
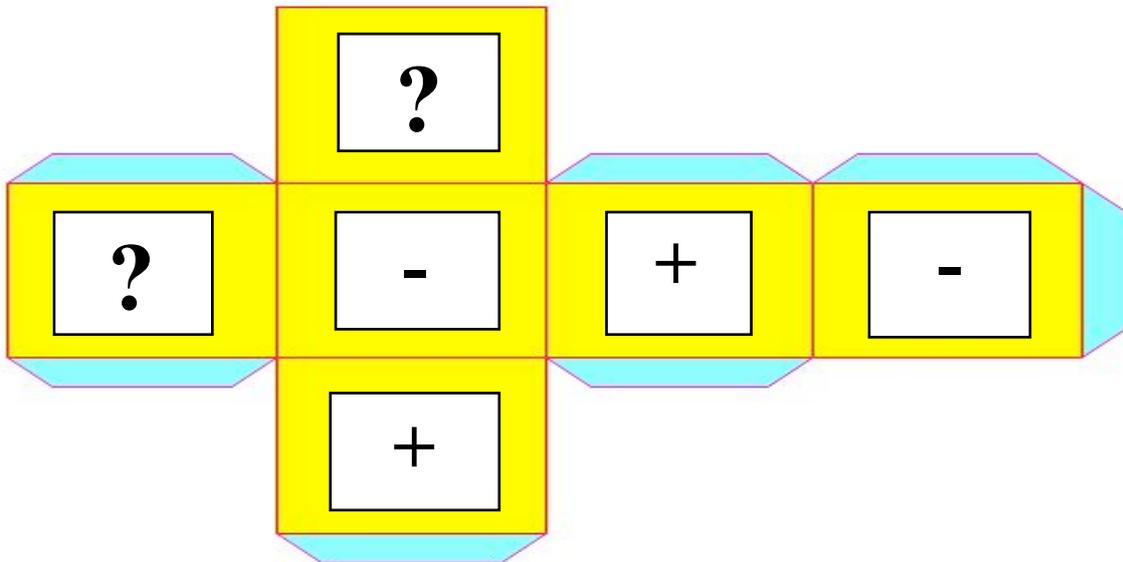
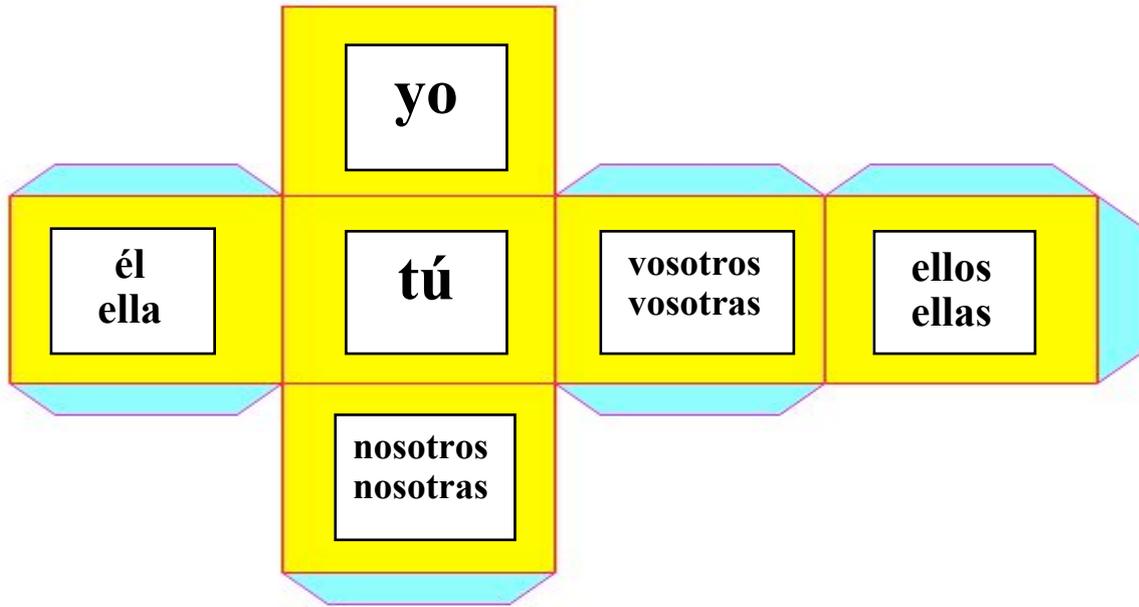
- Una baraja de cartas en las que aparecen los verbos en infinitivo.
- 3 dados de cartulina; el primero muestra en sus caras los pronombres personales. El segundo, los tiempos verbales (presente simple, pretérito perfecto y pretérito imperfecto). El tercero indica si la frase ha de ser afirmativa, negativa o interrogativa (+ - ?).

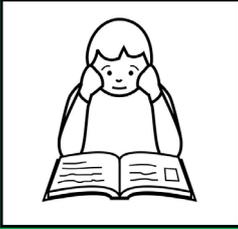
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se divide al alumnado en grupos de cuatro y se reparte a cada grupo el material necesario. Cada grupo estará compuesto por el alumno A, alumno B, alumno C y alumno D.
2. El alumno A comenzará tirando los dados y cogiendo la primera carta del montón. A continuación deberá construir una frase que se adapte a la información obtenida en los dados y la carta.
3. El resto del grupo deberá decidir si la frase es correcta o no. En el caso de que lo sea, el alumno A se quedará con esa carta hasta el final de la actividad y pasará el turno al alumno B, quien realizará la misma operación. En el caso de que la frase no sea correcta (léxica o gramaticalmente), el alumno B tendrá la oportunidad de crear una nueva frase usando esa misma carta pero tirando los dados de nuevo para poder quedarse con esa carta.
4. Este proceso se repetirá hasta que uno de los alumnos (por turnos) construyan una frase adecuada a las condiciones de los dados.
5. Cuando la actividad termina, el alumno con mayor número de cartas de verbos en su poder será el ganador de la actividad.
6. Esta actividad podrá adaptarse al nivel del aula, se podrán añadir o suprimir tiempos verbales.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o





estudiar



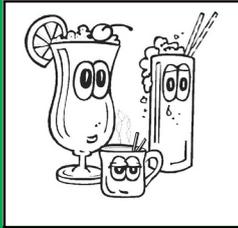
tener



lavar



bailar



beber



jugar



ir



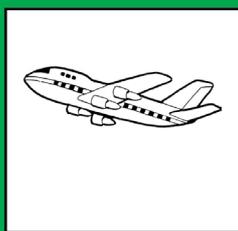
comer



comprar



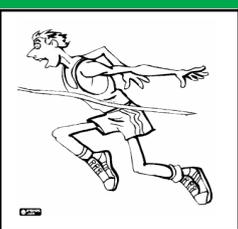
escuchar



viajar



ser / estar



terminar



volver



visitar

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

9

El dominó meteorológico

Vanesa Jiménez Ares

TIEMPO:

20 minutos.

OBJETIVOS:

- Aprender a hablar el tiempo meteorológico.
- Practicar los nexos para enlazar frases.
- Recordar la relación de singular / plural y la primera / segunda / tercera persona entre el sujeto y el verbo.

DESTREZAS:

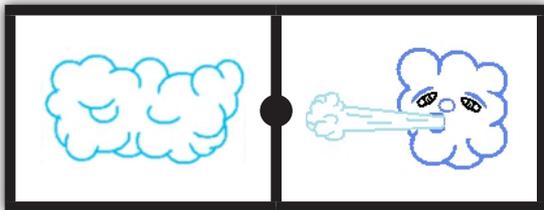
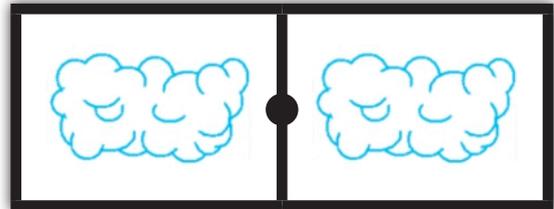
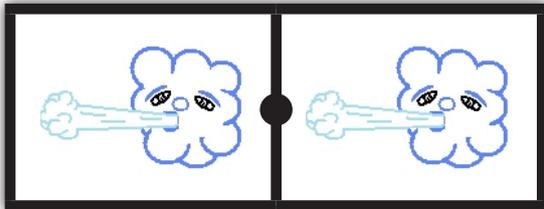
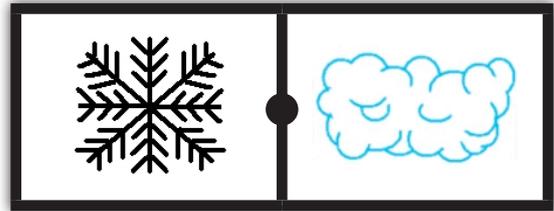
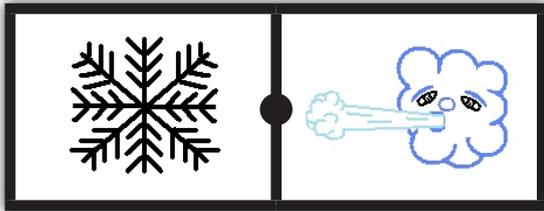
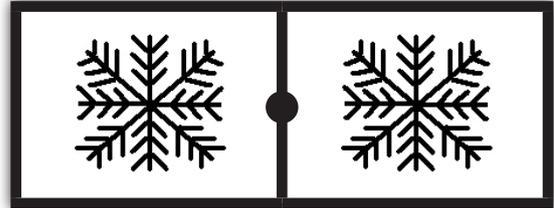
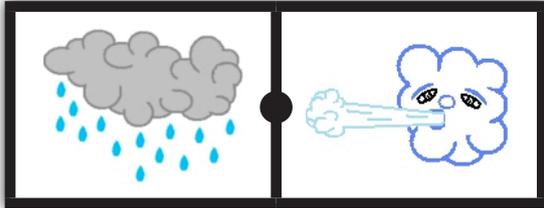
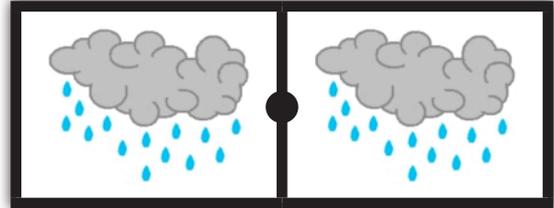
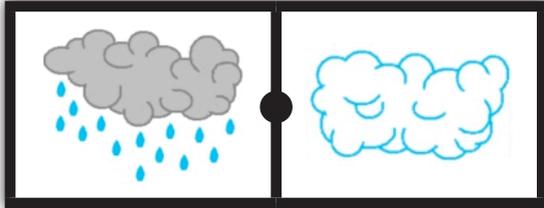
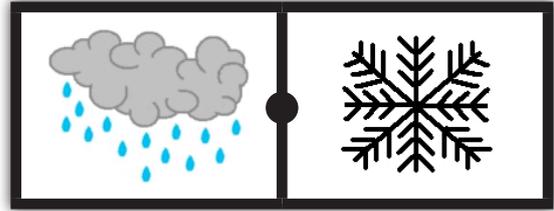
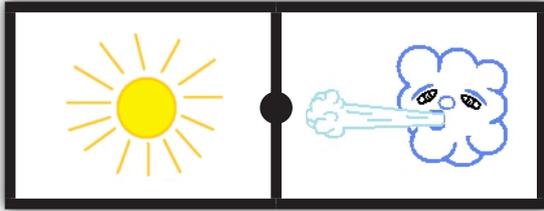
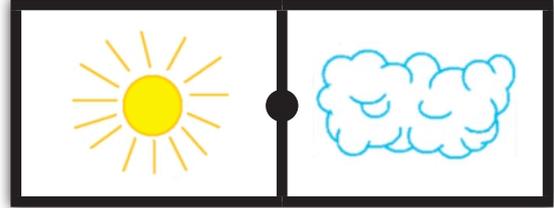
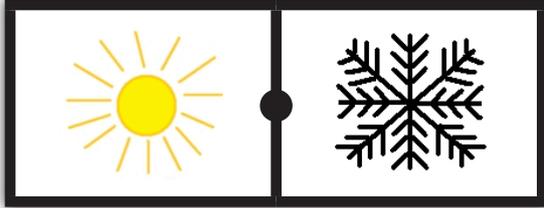
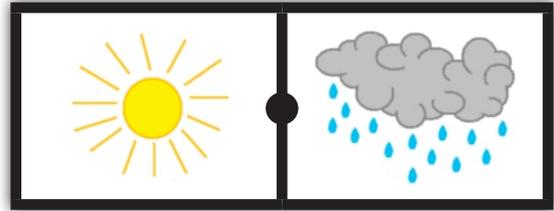
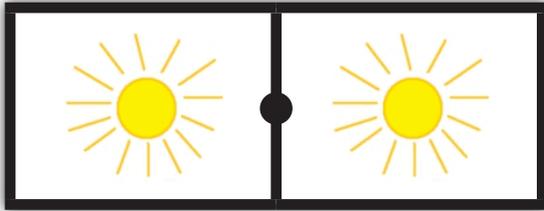
- Comprensión y expresión oral.

MATERIALES:

- Fichas de Dominó con dibujos de los siguientes tiempos: soleado, nublado, lluvia, nieve y con viento.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se divide a la clase en grupos de 2 a 4 jugadores.
2. Cada grupo coloca todas las fichas del dominó boca abajo y se revuelven para que cada jugador coja el mismo número de fichas.
3. Empieza el jugador que haya sacado la ficha “dos soles”, que tendrá que decir: “Hoy hace sol/hace calor/está soleado, por lo que/así que...” y una frase con una acción que se pueda hacer con ese tiempo (por ejemplo, “me como un helado”, “voy a la piscina”...).
4. A continuación será el turno del jugador a la derecha del que ha empezado, y así sucesivamente, aplicándose las normas tradicionales del dominó. Tendrá que colocar una ficha en uno de los dos extremos abiertos, de tal forma que uno de los tiempos meteorológicos de uno de los lados de la ficha coincida con uno de los extremos donde se están colocando. Los dobles se colocan de forma transversal. Si no tiene dónde colocar las fichas, el jugador pasará su turno.
5. Cada vez que coloca una ficha, el jugador tendrá que decir una frase con el nuevo tiempo meteorológico (ej. “está lloviendo, así que abro el paraguas”). Si no dice bien la frase, volverá a quedarse con la ficha y perderá el turno.
6. Gana el jugador que coloca todas sus fichas en la mesa.
7. Más difícil. Se puede hacer el juego con un mayor nivel de dificultad. Para ello, cuando un jugador pone una ficha en uno de los extremos, deberá recordar la acción que dijo su compañero, utilizando la tercera persona del singular (Ej. “Hoy hace calor, así que Mike se come un helado”), para después decir su propia frase.
8. Aún más difícil. El jugador dirá la acción de su compañero en pasado y la suya en presente. (Ej. “Ayer hizo calor, así que Susan se comió un helado. Pero hoy está nevando, así que yo hago un muñeco de nieve”).



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

10

¡Qué parchís tan raro!

Paula Lucas Santero

TIEMPO:

30-40 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario, ideas y cultura general de los temas para el examen de GCSE.
- Expresar opiniones personales sobre los diferentes temas de GCSE.
- Reforzar y afianzar estructuras gramaticales y verbales trabajadas durante el curso.
- Incrementar la motivación y participación de los alumnos.

DESTREZAS:

- Práctica del español oral.
- Capacidad de improvisación.
- Conocimientos socioculturales.

MATERIALES:

- Un tablero de parchís con cuatro colores: rosa, azul, verde y naranja.
- Tres tacos de cartas con preguntas relacionadas con los contenidos propuestos para el curso.
- Un dado y una ficha por jugador.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

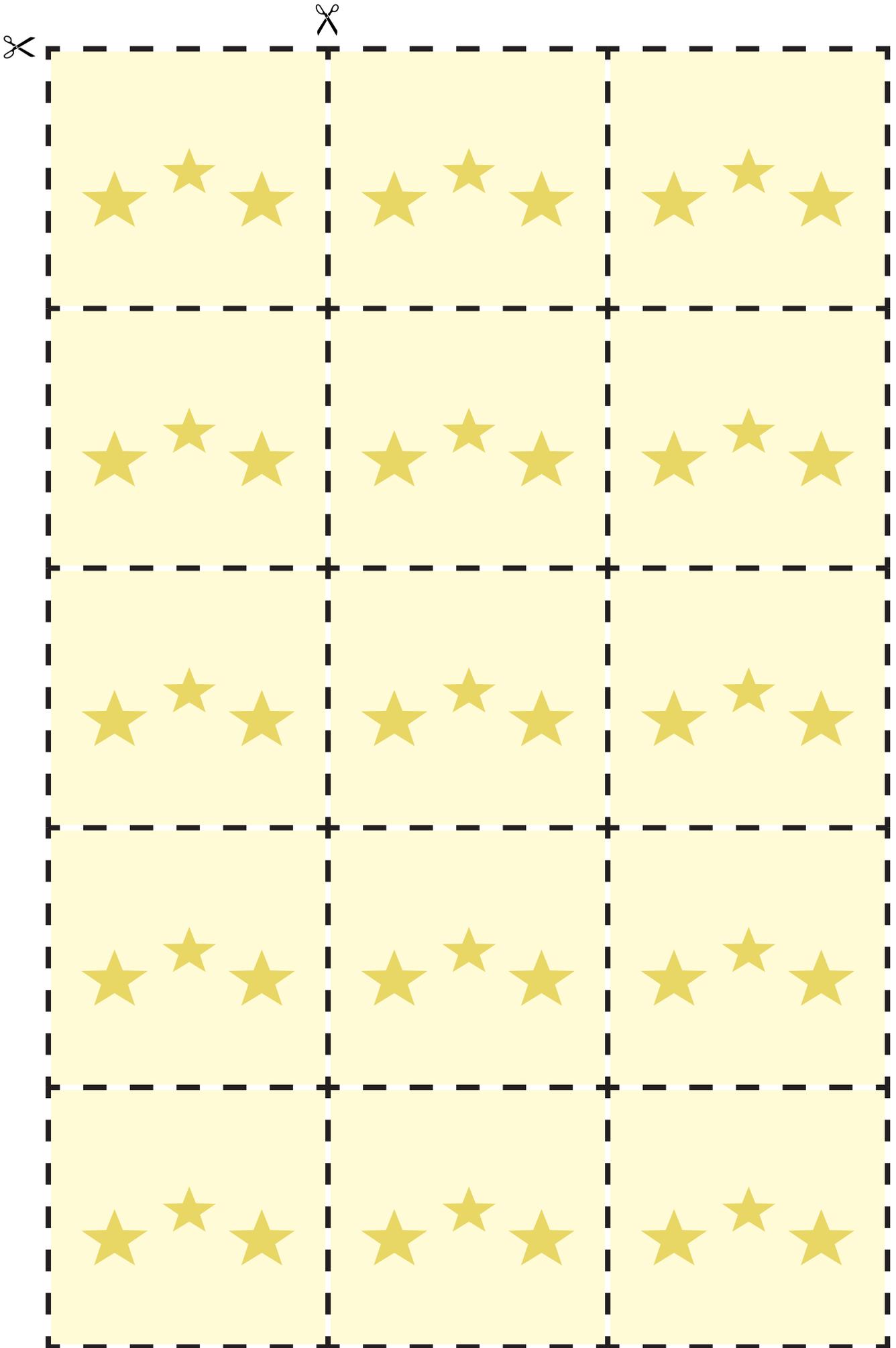
1. Se trata de una variante del juego del parchís sobre un tablero con cuatro colores: rosa, azul, verde y naranja.
2. Participan de 2 a 4 jugadores.
3. Se ha de contestar correctamente a las preguntas para poder seguir jugando.
4. Para empezar a jugar, cada jugador tirará el dado. El jugador con menos puntuación iniciará el juego, seguido por el jugador situado a su derecha.
5. El jugador lanzará el dado y avanzará por el tablero tantas casillas como indique el dado.
6. Tomará una carta de la forma que indica la casilla (estrellas, círculos o cruces). El jugador de la izquierda será el encargado de formularle la pregunta.
7. Si la respuesta es la correcta, podrá lanzar dado a la vuelta siguiente; si no lo hace correctamente, perderá un turno y en la siguiente ronda se quedará sin jugar, permaneciendo en la casilla hasta que responda adecuadamente y cogiendo tantas tarjetas como necesite para seguir en el juego.
8. Ganará el juego el primero que llegue al centro. Para ello, debe colocarse en la casilla de su color y responder adecuadamente a una pregunta que se le formule; podrá elegir la pregunta del taco que prefiera.

	28																			
	27																			
	26																			
	25																			
	24																			
	23																			
	22																			
	21																			
20																				
5		4		3		2		1			15		16		17		18		19	
	6																			
	7																			
	8																			
	9																			
	10																			
	11																			
	12																			
	13																			
14																				

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

<p>✂</p> <p>¿Cuántos miembros hay en tu familia? Describe a un miembro de tu familia</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>✂</p> <p>¿Qué haces en Navidad con tu familia?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Cómo es la relación con tus padres?</p> <p>★ ★ ★</p>
<p>¿Qué te gusta hacer con tus amigos?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>Describe a ti mismo, personal y físicamente.</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>Describe tu barrio</p> <p>★ ★ ★</p>
<p>¿Qué haces los fines de semana?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Haces deporte? ¿Cuál o cuáles?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Haces alguna actividad extraescolar?</p> <p>★ ★ ★</p>
<p>¿Cuántas asignaturas tienes? ¿Cuál es tu asignatura favorita?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Prefieres pasar el tiempo libre con tu familia o con tus amigos?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿A quién te pareces más, a tu padre o a tu madre? ¿En qué te pareces a él o ella?</p> <p>★ ★ ★</p>
<p>Describe un día normal en tu vida.</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Qué es una comida o dieta saludable?</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>¿Qué es una comida o dieta saludable?</p> <p>★ ★ ★</p>

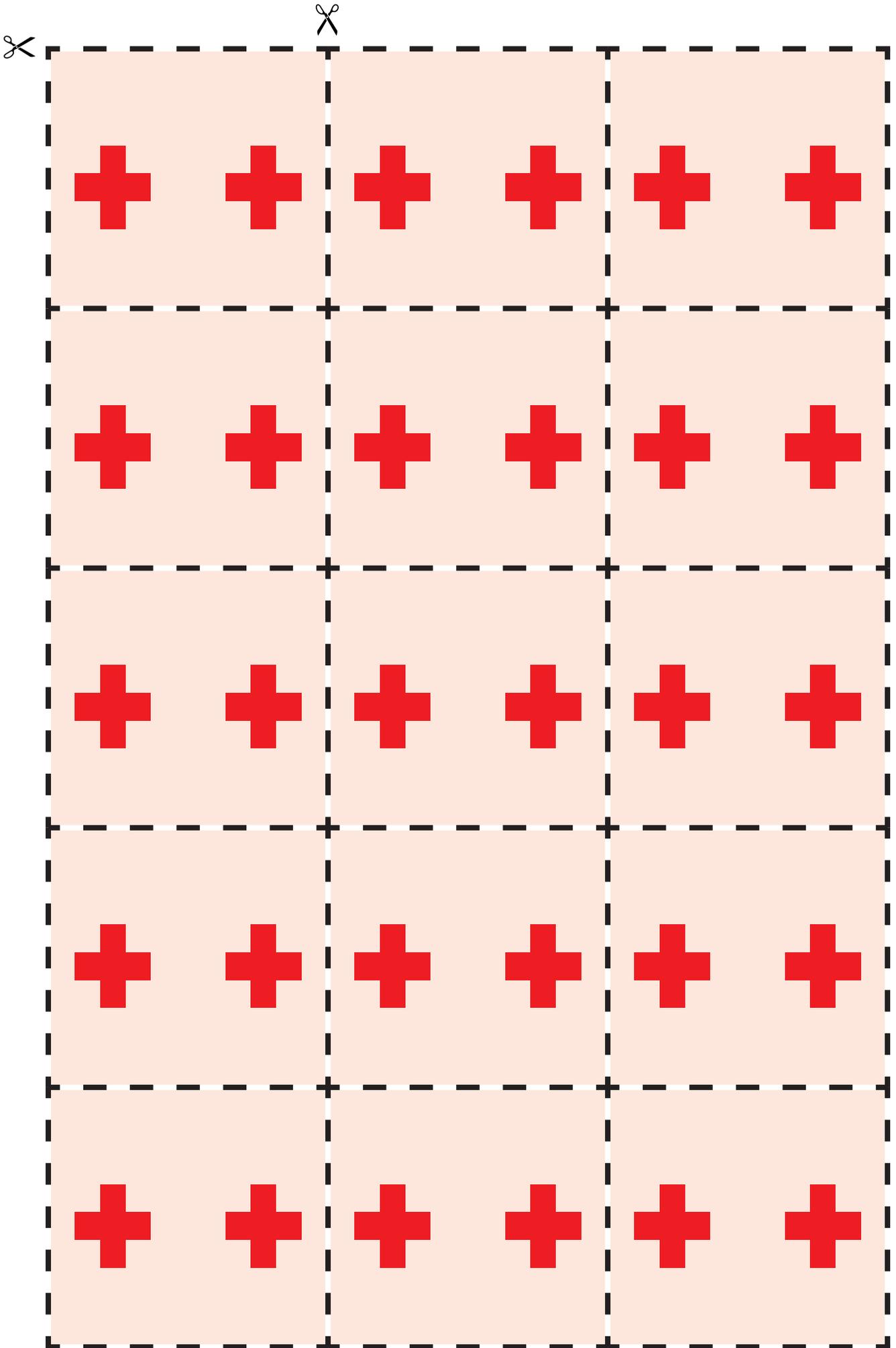


nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

✂

¿Qué opinas de la obesidad infantil?	¿Qué problemas sociales hay en tu ciudad?	¿Cuál es la forma de divertirse de los jóvenes?
+	+	+
¿Cuáles son los problemas actuales de los jóvenes?	¿Quién es el presidente del gobierno español? Nombra dos fiestas españolas.	¿Cuál es la capital de España? ¿Cuántas comunidades autónomas hay en España?
+	+	+
¿Cuál ha sido tu mejor viaje? Cuéntame una anécdota de tus vacaciones	¿Has estado de vacaciones alguna vez en España? ¿Dónde?	¿Te gustan los hoteles o prefieres los Bed and Breakfast? ¿Por qué?
+	+	+
¿Qué harías sin teléfono móvil?	¿Qué cosas u objetos son imprescindibles en una maleta?	¿Cuál es tu película favorita? ¿Por qué?
+	+	+
Explica qué es un día de fiesta. ¿Y qué es un puente?	¿Qué se celebra el 6 de enero en España?	¿Cuándo es la última vez que has escrito una carta?
+	+	+

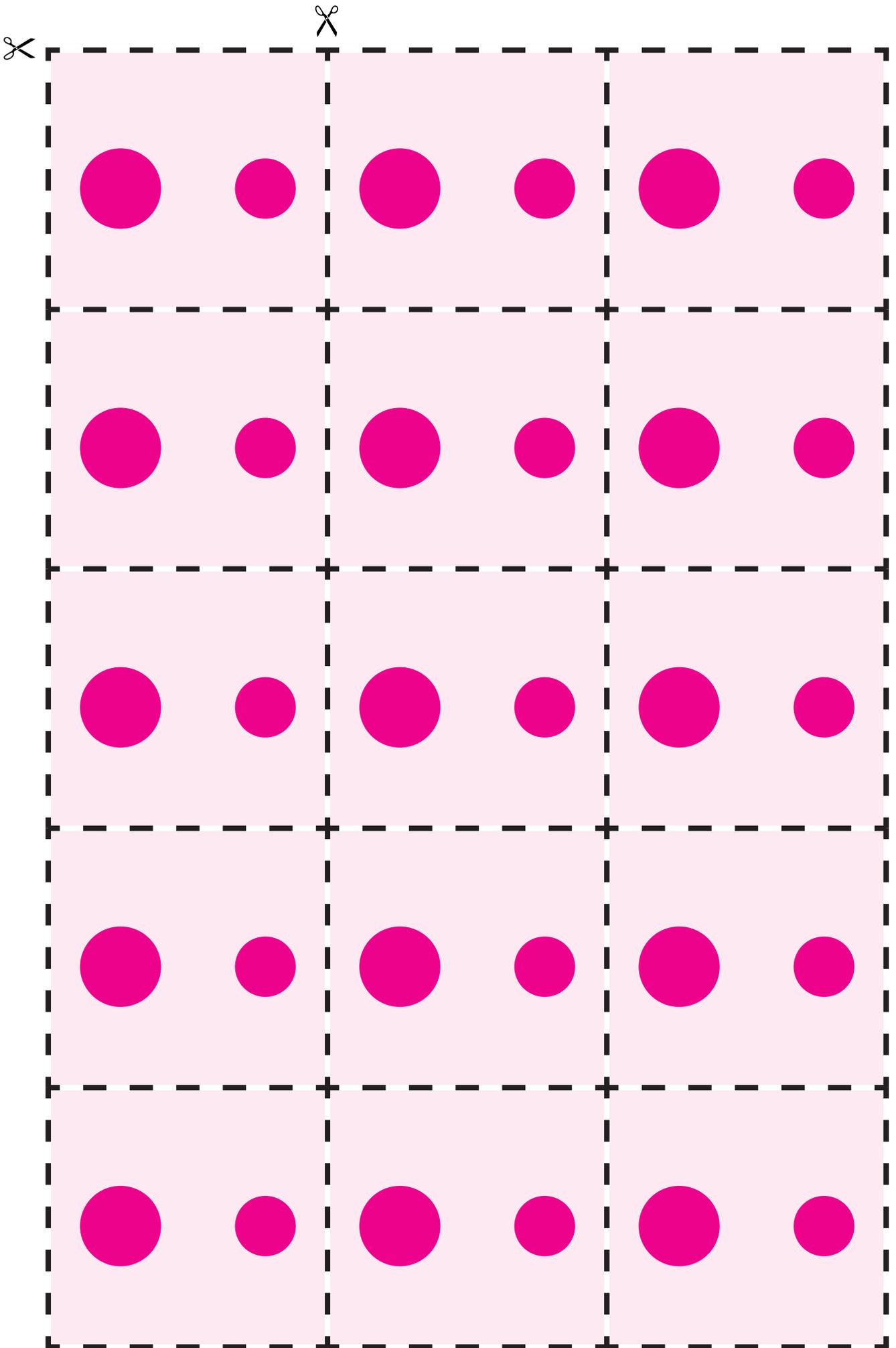


nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

✂

<p>¿Trabajas? ¿Qué opinas sobre el trabajo a tiempo parcial para los jóvenes?</p> <p>● ●</p>	<p>✂</p> <p>¿Crees que es importante o conveniente que los jóvenes trabajen?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Qué te gustaría ser de mayor?</p> <p>● ●</p>
<p>¿Qué es lo que vas a estudiar en el futuro? ¿Por qué?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Te gustaría trabajar en Irlanda o el Reino Unido, o prefieres ir a otro país?</p> <p>● ●</p>	<p>¿En qué trabajan tu madre y de tu padre?</p> <p>● ●</p>
<p>Ventajas y desventajas de los trabajos de jornada partida.</p> <p>● ●</p>	<p>¿Tienes clases extraescolares? ¿Cuáles?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Qué día de la semana es tu favorito? ¿Por qué?</p> <p>● ●</p>
<p>¿Alguna vez te has ido de clase o has hecho novillos?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Crees que hay mucho desempleo?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Qué tipos de contaminación hay?</p> <p>● ●</p>
<p>¿Qué es el paro o desempleo?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Sabes si hay mucho desempleo en España?</p> <p>● ●</p>	<p>¿Qué es la jubilación?</p> <p>● ●</p>



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

11

La ruta hacia el dorado

Gloria Pitarch Ibáñez

TIEMPO:

50 minutos.

OBJETIVOS:

- Presentarse, pedir y dar información sobre la nacionalidad utilizando vocabulario básico ya conocido.
- Aprender sobre la diversidad cultural y lingüística del español.
- Conocer y reflexionar sobre la leyenda de El Dorado.

DESTREZAS:

- Uso del español hablado.
- Conocimientos geográficos.

MATERIALES:

- Tarjetas de los países latinoamericanos.
- Ficha con la tabla para rellenar.
- Mapa de América Latina.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Actividad 1: se introduce el tema del español como lengua de España y de 19 países de Latinoamérica a través de preguntas de verdadero o falso.

Actividad 2: se forman grupos. Cada grupo recibe una tarjeta, y practican cómo interactuar y preguntar por las nacionalidades. Los miembros del grupo serán aquellos que, según indican las tarjetas, pertenezcan al mismo país.

Actividad 3: cada grupo elabora una presentación sobre el país latinoamericano que le haya tocado, utilizando las diferentes informaciones que tiene en las tarjetas. Posteriormente, cada grupo expone delante de la clase mientras los demás completan la tabla con la información que falta sobre cada país, en una ficha que se les reparte.

Actividad 4: Cuando tienen toda la información sobre los diferentes países, "se busca" El Dorado. El profesor lee las 10 pistas para encontrar el país donde se encuentra el oro. Finalmente, cuando se dan cuenta de que no está en ningún país, el profesor les explica la leyenda de la supuesta existencia de esa ciudad de oro.

Actividad 1. Preguntas para romper el hielo: ¿verdadero o falso?

1. El español solo se habla en España.
2. En Latinoamérica, el español se habla en 3 países.
3. Más de 490 millones de personas hablan español en el mundo. Es el segundo idioma más hablado del mundo (como lengua materna)*.
4. El español de Argentina no es igual que el español de España.
5. Se llama “lengua española” porque el español de España es el mejor.
6. Los españoles buscaban oro en Latinoamérica. La leyenda dice que El Dorado es una ciudad de oro.

*(Fuente: Instituto Cervantes, El español, una lengua viva. Informe 2012)

Soluciones:

1. Falso. El español es lengua oficial en un total de 21 países en la actualidad; 2. Falso. Se habla y es oficial en 19 países; 3. Verdadero; 4. Verdadero; 5. Falso. Se llama así porque se originó en España (en el reino de Castilla, de ahí que se le llame también castellano) y, posteriormente, los colonizadores españoles lo introdujeron en América; 6. Verdadero.

Actividad 4. ¿Dónde está El Dorado?

10 pistas para encontrar el país donde está El Dorado

1. No comen empanadas.
2. La capital no es Buenos Aires.
3. No comen dulce de leche.
4. No dicen “platicar”.
5. No comen “ropa vieja”.
6. La capital no es Montevideo.
7. No dicen “laburo”.
8. No es el país de los peruanos.
9. No está al sur de Latinoamérica.
10. La capital no es Bogotá.

Solución:

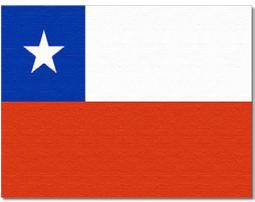
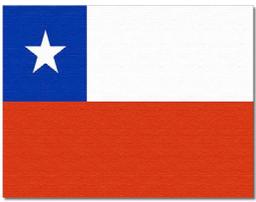
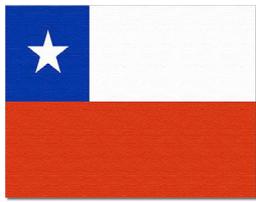
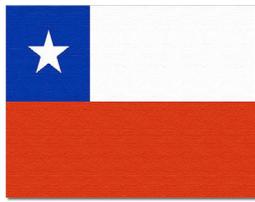
El Dorado no existe. Todos los países son descalificados en esta actividad.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Actividad 2. Tarjetas La ruta hacia El Dorado



 argentino/a	 argentino/a	 argentino/a	 argentino/a
 mexicano/a	 mexicano/a	 mexicano/a	 mexicano/a
 chileno/a	 chileno/a	 chileno/a	 chileno/a
 colombiano/a	 colombiano/a	 colombiano/a	 colombiano/a
 cubano/a	 cubano/a	 cubano/a	 cubano/a
 uruguayo/a	 uruguayo/a	 uruguayo/a	 uruguayo/a
 peruano/a	 peruano/a	 peruano/a	 peruano/a

Actividad 2. Formando Latinoamérica. Tarjetas. Cara B La ruta hacia El Dorado ✂

<i>Capital</i> <i>Buenos Aires</i>	<i>País</i> <i>Argentina</i>	<i>Comida</i> <i>dulce de leche</i>	<i>Palabra</i> <i>vos</i> <i>(tú)</i>
<i>Capital</i> <i>México D.F.</i>	<i>País</i> <i>México</i>	<i>Comida</i> <i>fajitas</i>	<i>Palabra</i> <i>platicar</i> <i>(conversar)</i>
<i>Capital</i> <i>Santiago de Chile</i>	<i>País</i> <i>Chile</i>	<i>Comida</i> <i>empanada chilena</i>	<i>Palabra</i> <i>¿cachai?</i> <i>(¿comprendes?)</i>
<i>Capital</i> <i>Bogotá</i>	<i>País</i> <i>Colombia</i>	<i>Comida</i> <i>arepas</i>	<i>Palabra</i> <i>parcero</i> <i>(amigo)</i>
<i>Capital</i> <i>La Habana</i>	<i>País</i> <i>Cuba</i>	<i>Comida</i> <i>ropa vieja</i>	<i>Palabra</i> <i>gringo</i> <i>(norteamericano)</i>
<i>Capital</i> <i>Montevideo</i>	<i>País</i> <i>Uruguay</i>	<i>Comida</i> <i>chivito</i>	<i>Palabra</i> <i>laburo</i> <i>(trabajo)</i>
<i>Capital</i> <i>Lima</i>	<i>País</i> <i>Perú</i>	<i>Comida</i> <i>ceviche</i>	<i>Palabra</i> <i>nomás</i> <i>(solamente)</i>

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Actividad 3

Descubriendo Latinoamérica. Ficha para los alumnos. La ruta hacia El Dorado.

FICHA. Algunos países de Latinoamérica y sus riquezas

País	Nacionalidad	Capital	Comida	Palabra	Localización	¿El Dorado?
Argentina	argentino/a					
México				platicar		
Chile				¿cachai?		
Colombia		Bogotá				
Cuba	cubano/a					
Uruguay					sureste	
Perú		Lima				



Mejorando hábitos, suprimiendo vicios



Laura Sanz Omedes

TIEMPO:

Preparación: 10 minutos, desarrollo: 20-30 minutos.

OBJETIVOS:

- Mostrar los hábitos que atentan contra nuestra salud hoy en día y reflexionar sobre cómo podemos mejorarlos.
- Consolidar vocabulario relacionado con el tema de la salud.
- Repasar las estructuras utilizadas para dar consejo (“Yo en tu lugar...”), así como el condicional (“Deberías...”).
- Expresar opinión y consejo.

DESTREZAS:

Imaginación, sociabilidad, comprensión de los problemas que la gente joven tiene hoy en día.

MATERIALES:

- Fichas del dominó sobre los hábitos.
- Notas adhesivas con problemas y hábitos malos para la salud.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Previamente, se repasan los problemas de salud más actuales de hoy en día, recordando el vocabulario.
2. Se divide la clase en grupos de 3-4 personas, unos grupos comenzarán con la actividad del dominó y otros con la actividad de las notas adhesivas.
3. Grupos del dominó. Se repartirán las fichas según el número de jugadores. Se empieza con la ficha que no tiene puntos suspensivos en la parte escrita. Las fichas tienen un texto y una imagen. Tienen que unir la imagen o el texto con una de sus fichas que tenga la descripción de esa imagen o la imagen que describe el texto (y además añadir un consejo oralmente en la parte del texto).
4. Grupos de las notas adhesivas. Se pegan las notas en la espalda de los alumnos. Eligen a un compañero, leen la nota de su espalda y se dan pistas sobre qué problema tiene. Por ejemplo: “Fumo mucho” ó “Tienes un mal hábito”, “es malo para tus pulmones y corazón”. Cuando lo adivina debe añadir un consejo, por ejemplo: “En mi opinión, deberías dejar de fumar y no comprar más tabaco. Además tienes que hacer más deporte”.
5. Una vez que un grupo ha acabado con la actividad, comienza a hacer la otra.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Mejorando hábitos, suprimiendo vicios

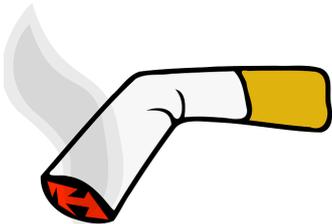
SUGERENCIAS

Personalmente... Creo que...
 Es importante que... Deberías...
 En mi opinión... Hay que...
 A mi modo de ver... Tienes que...
 Reconozco que ...

MÁS AVANZADO

Personalmente creo que deberías...
 En mi opinión tienes que...
 A mi modo de ver, es importante que...

PARTE 1

<p>Para mí llevar navajas es muy peligroso. Por un lado creo que algunas personas llevan navaja para protegerse, pero por otro lado...</p>	
<p>Soy adicto al ordenador. Trabajo mucho y no tengo amigos. Tengo mucho estrés. Creo que debería...</p>	
<p>Todos los días como carne roja. Sé que no es bueno para la salud y que me puedo morir. Para llevar una vida más sana debería ir a correr y hacer una dieta.</p>	
<p>Adoro los dulces. Me gusta el chocolate, los pasteles y los caramelos. Pero me duelen las muelas. Debería...</p>	
<p>Bebo demasiada Coca-Cola y me duele la tripa todos los días. Sé que no es bueno y que debería beber agua y también...</p>	

<p>Personalmente, creo que es importante no tomar drogas blandas porque es peligroso. Además...</p>	
<p>A mi modo de ver, fumar es una pérdida de tiempo, de dinero y de salud. Además...</p>	
<p>Creo que tomar drogas duras es una locura. No tomaría drogas duras porque...</p>	
<p>Soy adicto al ordenador. Estoy todo el día jugando y me siento mal porque estoy engordando mucho. Debería...</p>	
<p>En mi opinión, beber alcohol no es bueno para la salud. Además, puede ser peligroso y hay muchos riesgos. Yo no bebo porque...</p>	
<p>Reconozco que como mucha comida con grasa, por ejemplo hamburguesas. Pero sé que no es bueno y que debería hacer más ejercicio porque estoy gordo. Para perder peso debería...</p>	
<p>Odio el deporte. No me gusta el baloncesto y tampoco el fútbol. Siempre tengo sueño, pero no puedo dormir. Debería...</p>	

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

PARTE 2

**ESTOY MUY
GORDO**

FUMO MUCHO

TOMO DROGAS

**SIEMPRE LLEVO
UNA NAVAJA**

**ESTOY DEMASIADO
DELGADO**

**NO COMO
FRUTA**

**BEBO MUCHO
ALCOHOL**

**NO COMO
VERDURA**

Saber hablar y ganar

13

Luz María Navarro Martínez

TIEMPO:

50 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar estructuras gramaticales y vocabulario aprendido en clase previamente relacionado con los temas de la familia, amigos, vida sana, la vivienda, los estudios, las vacaciones, el tiempo libre y el medioambiente.
- Aprender vocabulario relacionado con el juego, por ejemplo: “tira el dado”, “te toca a ti”, “casilla”, “avanza”, “retrocede”, “pierdes un turno”, etc.
- Describir personas y lugares.
- Expresar opiniones personales.
- Utilizar los diferentes tiempos verbales de la manera correcta.
- Ampliación de conocimientos socioculturales.
- Fomentar la competencia comunicativa.
- Incrementar el interés y la motivación por el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Adquirir autoconfianza, a través de una manera lúdica, para expresarse oralmente en otro idioma.

DESTREZAS:

Comprensión y expresión oral, comprensión escrita y conocimientos socioculturales.

MATERIALES:

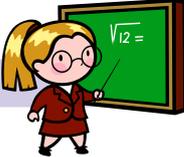
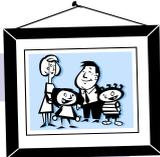
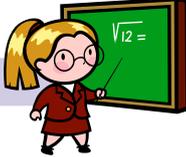
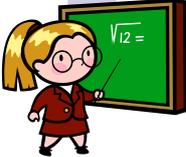
un dado, tablero de juego, una ficha por cada alumno y tarjetas de preguntas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se divide la clase en grupos de 4 ó 5 alumnos por grupo y se le entrega a cada equipo los materiales. El tablero se divide en 9 categorías: familia y amigos; vida sana; televisión y redes sociales; la casa; el instituto; vacaciones y tiempo libre; tu futuro; el medioambiente; y cultura española.
2. Los alumnos lanzan los dados y empieza el alumno que obtenga la puntuación más alta. El alumno avanza según la puntuación obtenida y coge una tarjeta de la categoría donde ha caído. Uno de sus compañeros la lee y el alumno responde a la pregunta. Una vez lo haya hecho el turno es del siguiente alumno.
3. Si un jugador cae en la casilla de “Cultura española” y acierta la pregunta vuelve a tirar. Si no acierta pierde un turno. Si cae en la casilla del “globo” el jugador avanza hasta el siguiente globo. Si cae en la del avión retrocede hasta donde se encuentra el avión.
4. Gana el alumno que primero alcance la casilla de “Llegada” siempre y cuando al lanzar el dado obtenga el número exacto de puntos. Si le sobran puntos retrocederá el número de puntos que le sobran.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

<p>SALIDA</p>	<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>7</p> 	<p>6</p> 	<p>5</p> 	<p>4</p> 
<p>8</p> 	<p>9</p> 	<p>10</p> 	<p>11</p> 
<p>15</p> 	<p>14</p> 	<p>13</p> 	<p>12</p> 
<p>16</p> 	<p>17</p> 	<p>18</p> 	<p>19</p> 
<p>23</p> 	<p>22</p> 	<p>21</p> 	<p>20</p> 
<p>24</p> 	<p>25</p> 	<p>26</p> 	<p>27</p> 
<p>31</p> 	<p>30</p> 	<p>29</p> 	<p>28</p> 
<p>32</p> 	<p>33</p> 	<p>34</p> 	<p>LLEGADA</p>

 FAMILIA Y AMIGOS	 VIDA SANA	 TELEVISIÓN Y REDES SOCIALES
Describe físicamente y también el carácter de tu padre	¿Qué haces para llevar una vida sana?	Nombra 5 ventajas de ver la televisión
Describe físicamente y también el carácter de tu madre	¿En qué crees que consiste una dieta equilibrada?	Nombra 5 desventajas de ver la televisión
Describe el físico y el carácter de tu hermano/a	¿Practicas algún deporte? ¿Cuántas veces por semana?	¿Qué tipos de programas te gustan? ¿Por qué?
Tu familia ¿es importante en tu vida? ¿Por qué?	¿Cuáles son tus deportes favoritos? ¿Por qué?	¿Qué tipo de programas no te gustan? ¿Por qué?
¿Cómo te llevas con tus padres en general? ¿Por qué?	¿Crees que es importante hacer deporte? ¿Por qué?	¿Qué redes sociales conoces y para qué las usas?
Explica brevemente los motivos por los que discutes con tus padres o hermanos/as	¿Qué te gusta comer?	¿Cuáles son las ventajas de las redes sociales?
¿Cómo es tu mejor amigo/a?	¿Qué podrías hacer para llevar una vida más sana?	Desventajas de las redes sociales
¿Cuáles son las cualidades que buscas en un buen amigo/a?	¿Por qué empiezan los jóvenes a fumar/beber/tomar drogas?	¿Crees que las redes sociales pueden ser peligrosas? ¿Por qué?
¿Qué características no te gustan en los amigos?	Nombra 5 desventajas de fumar	¿Podrías vivir sin tu teléfono móvil? ¿Por qué?
Los amigos ¿son importantes en tu vida? ¿Por qué?	¿Qué harías para evitar que los jóvenes beban tanto?	¿Cuáles son los peligros de los videojuegos?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

 CASA	 EL INSTITUTO	 VACACIONES Y TIEMPO LIBRE
¿Cómo se llama la ciudad/ pueblo donde vives? ¿Cómo es?	¿Qué asignaturas estudias este año? ¿Por qué?	¿Dónde fuiste de vacaciones el año pasado? ¿Cómo fuiste? ¿Con quién? ¿Dónde te alojaste? ¿Qué hiciste?
Describe brevemente tu casa	¿Cuál es tu asignatura favorita? ¿Por qué?	¿Qué haces los fines de semana?
Describe tu habitación	¿Qué asignatura odias? ¿Por qué?	¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres?
Describe el comedor de tu casa	¿Por qué piensas que es importante aprender una lengua extranjera?	¿Qué haces para desconectar de los estudios?
Nombra 5 elementos que encuentres en la cocina	¿Cómo sería tu profesor/ profesora ideal?	¿Qué hiciste el fin de semana pasado?
Nombra 5 elementos que encuentres en la sala de estar	¿Cuáles son las ventajas de llevar uniforme?	¿Cuál es el último libro que has leído? ¿De qué trata?
Describe el lugar que más te gusta de tu casa	¿Cuáles crees que son las desventajas de llevar uniforme?	¿Qué tipo de películas te gustan o no te gustan? ¿Por qué? ¿Cuál es la última película que has visto en el cine?
¿Cuáles son las tareas domésticas que odias hacer?	¿Qué es lo que te gusta y lo que no te gusta de los profesores de tu instituto?	Nombra una película española que hayas visto y cuenta de qué trata. ¿Te gustó?
¿Dónde te gustaría vivir en el futuro? ¿Por qué?	¿Te gusta tu instituto? ¿Por qué?	¿Cuáles son tus grupos o cantantes favoritos? ¿Los/lo has visto en concierto?
¿Cómo sería tu casa ideal?	¿Qué opinas del sistema educativo de Escocia?	Si ganaras la lotería, ¿dónde te gustaría ir de vacaciones y qué harías?

 TU FUTURO	 MEDIOAMBIENTE	 CULTURA ESPAÑOLA
¿Qué quieres hacer después de terminar los estudios en el Instituto?	¿Qué haces tú para ayudar al medioambiente?	¿Cuál es la capital de España?
¿Quieres estudiar? ¿Qué? ¿Por qué?	¿Qué tipos de energías alternativas conoces?	Nombra 5 países donde se hable español
¿A qué universidad/college te gustaría ir? ¿Por qué?	¿Qué más cosas podrías hacer para ayudar a conservar el medioambiente?	¿Podrías decir el nombre de 2 platos típicos españoles?
¿Dónde te gustaría trabajar en un futuro? ¿Por qué?	Ventajas de vivir en la ciudad	¿Conoces el nombre de algún director de cine español?
¿Tienes un trabajo a tiempo parcial?	Desventajas de vivir en la ciudad	¿De qué película se trata?
Ventajas de tener un trabajo a tiempo parcial	Ventajas de vivir en el campo	¿Conoces el nombre de algún actor español?
Desventajas de tener un trabajo a tiempo parcial	Desventajas de vivir en el campo	¿Cómo se llama esta actriz?
¿Cómo sería tu trabajo ideal?	Propuestas para que la gente sea más ecológica	¿Cuál es el nombre de un famoso tenista español?
¿Te gustaría vivir un tiempo en el extranjero? ¿Por qué?	¿Cómo sería tu ciudad ecológica ideal?	Di el nombre de 2 cantantes o grupos que canten en español
¿Te gustaría tomarte un año sabático? ¿Qué harías?	Inventa un eslogan para concienciar a la gente sobre el problema del medioambiente	¿Qué famosa novela escribió el español Miguel de Cervantes?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

14

Código QR

Martín Garduño Luis

TIEMPO:

10 a 15 minutos, dependiendo de los objetivos de la clase.

OBJETIVOS:

Expresar opiniones personales e incrementar la motivación y el interés. Aunque también se puede utilizar para cualquiera de las siguientes actividades: adquisición de nuevo vocabulario, utilización de expresiones coloquiales, estructuras gramaticales (presentación, repaso, sistematización...), dar instrucciones, repasar funciones y vocabulario, presentación de aspectos culturales, etc.

DESTREZAS:

Comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita. Puede también ser adaptada para desarrollar cualquiera de las siguientes habilidades: expresión escrita, conocimientos socioculturales, interacción, mediación.

MATERIALES:

un dado, tablero de juego, una ficha por cada alumno y tarjetas de preguntas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- El profesor, haciendo uso de una computadora e Internet, creará varios 'códigos QR' con preguntas ocultas en ellos.
- Los códigos QR serán pegados por el profesor alrededor del salón de clase. Incluso se puede hacer uso de los pasillos de la escuela o si hay un jardín se puede llevar a cabo una actividad más divertida.
- Los alumnos necesitarán hacer uso de un teléfono inteligente. No es necesario que todos tengan uno, pues se pueden hacer pares o pequeños grupos.
- Los alumnos se agruparán en parejas o en tríos (o dependiendo del número de alumnos que cuenten con un teléfono inteligente en la clase).
- Haciendo uso de sus teléfonos inteligentes van a descifrar el código QR.
- Leerán la pregunta que aparece en la pantalla de su teléfono directamente y el otro o los otros la responderán. Pueden bien discutir las preguntas juntos lo cual les ayudará a desenvolverse en la lengua.

La presente actividad puede ser adaptada a diferentes niveles y a diferentes tamaños de grupos. Todo dependiendo del objetivo. Inclusive puede tener diferentes objetivos como ya fue mencionado antes.



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

15

“Charades” del medio ambiente

María Teresa Estrada Castillo

TIEMPO:

50 minutos.

OBJETIVOS:

Que el alumno utilice el vocabulario apropiado para referirse y describir los problemas y aspectos relacionados con el medio ambiente a través de la dramatización.

Se utilizarán expresiones coloquiales, haciendo un repaso del vocabulario adquirido.

DESTREZAS:

Comprensión oral, comprensión escrita, uso de la expresión corporal.

MATERIALES:

60 Tarjetas de papel/ cartón.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Previo a la actividad se ha trabajado con los alumnos acerca del medio ambiente, comentando sus problemas, el vocabulario apropiado y otros aspectos relacionados con el mismo tema.

Para desarrollar la actividad, se contará con un conjunto de cartas que contienen palabras relacionadas con las siguientes categorías:

Vocabulario
Libros
Películas
Música
Animales o plantas

Se formarán equipos de 3 a 5 personas. Cada miembro del equipo, tomando un turno, deberá pasar al frente, elegir una tarjeta de las disponibles y actuar, sin decir ninguna palabra, con el propósito de que los miembros de su equipo logren adivinar el concepto que ha querido representar. Por cada concepto identificado, se le otorgará la tarjeta correspondiente al equipo. En caso de que los miembros del equipo no pudieran identificar la palabra actuada, se concederá al siguiente equipo la oportunidad de adivinar el concepto y así podrá robar ese punto (tarjeta).

Se repetirá la misma secuencia hasta que se termine de utilizar todas las tarjetas disponibles.

Ganará el juego el equipo que logre acumular el mayor número de tarjetas.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO: Equipos pequeños de 3 a 5 integrantes.

Tarjetas del juego

<p>Agua (Vocabulario) Medio ambiente La caperucita roja (Libro) Un detective en el kínder (Película) Raindrops (Canción) Mono (Ser vivo)</p>	<p>Aire(Vocabulario) El agua (Libro) Twilight (Película) Heal the world (Canción) Flor (Ser vivo)</p>	<p>Tierra (Vocabulario) Cuida tu planeta (Libro) La bella y la bestia (Película) Titanium (Canción) Perro (Ser vivo)</p>	<p>Fuego (Vocabulario) Puedes salvar el planeta (Libro) Buscando a Nemo (Película) After the garden (Canción) Árbol (Ser vivo)</p>	<p>Bosque (Vocabulario) EL bosque (Libro) La sirenita (Película) Blackened (Canción) Gato (Ser vivo)</p>	<p>Selva (Vocabulario) Shelter (Libro) Harry Potter (Película) Meat is murder (Canción) Árbol de manzanas (Ser vivo)</p>
<p>Aguacero (Vocabulario) El libro de la selva (Libro) Liberen a Willy (Película) I love rock and roll(Canción) Mariposa(Ser vivo)</p>	<p>Arco iris (Vocabulario) Tierra (Libro) El libro de la selva (Película) Hungry planet (Canción) Elefante (Ser vivo)</p>	<p>Cascada (Vocabulario) Misión verde (Libro) Ace Ventura (Película) If a tree falls(Canción) Palmera(Ser vivo)</p>	<p>Derretir (Vocabulario) Proteger la tierra (Libro) Pocahontas (Película) Children of the sea (Canción) Árbol de Peras (Ser vivo)</p>	<p>Deshielo (Vocabulario) La batalla de los arboles (Libro) Beetlejuice (Película) Wake up America(Canción) Caracol (Ser vivo)</p>	<p>Efecto invernadero (Vocabulario) Azul (Libro) Atlantis (Película) Burn Baby Burn (Canción) Pino (Ser vivo)</p>
<p>Escarcha (Vocabulario) Los miserables (Libro) Blancanieves (Película) Wake up(Canción) Ratón (Ser vivo)</p>	<p>Lluvia (Vocabulario) El alquimista (Libro) American Pie (Película) Gangam style (Canción) Pato (Ser vivo)</p>	<p>Niebla (Vocabulario) La divina comedia (Libro) Savages (Película) Call me maybe(Canción) Vaca (Ser vivo)</p>	<p>Nublado (Vocabulario) Cumbres borrascosas (Libro) El padrino (Película) Payphone (Canción) Toro (Ser vivo)</p>	<p>Quebrada (Vocabulario) La casa de Bernarda Alba (Libro) La vida es bella (Película) Earth song (Canción) Jirafa (Ser vivo)</p>	<p>Sequia (Vocabulario) The lord of the rings (Libro) La naranja mecánica (Película) Cry (Canción) Gallo (Ser vivo)</p>
<p>Río (Vocabulario) La sangre de los artistas (Libro) El club de la pelea (Película) Green Peace (Canción) Gallina (Ser vivo)</p>	<p>Terremoto (Vocabulario) Como agua para chocolate(Libro) El padrino (Película) Waiting on the world to change (Canción) Conejo (Ser vivo)</p>	<p>Volcán (Vocabulario) 100 años de soledad(Libro) La lista de Schindler (Película) Something new (Canción) Oveja (Ser vivo)</p>	<p>Truenos (Vocabulario) Don Quijote (Libro) Amelie (Película) Girl on fire (Canción) Hormiga (Ser vivo)</p>	<p>Lluvia acida (Vocabulario) EL principito (Libro) El señor de los anillos (Película) Candy(Canción) Tiburón (Ser vivo)</p>	<p>Sustancias químicas (Vocabulario) Ángeles y demonios (Libro) Gladiador (Película) María (Canción) Pez espada (Ser vivo)</p>
<p>Cambio Climático (Vocabulario) Pinocho (Libro) Forrest Gump (Película) Don't you worry child (Canción) Algas (Ser vivo)</p>	<p>Contaminante (Vocabulario) Diario de Ana Frank (Libro) Historia americana X (Película) I found you (Canción) Estrella de mar (Ser vivo)</p>	<p>Contaminación (Vocabulario) Lo que el viento se llevo (Libro) Matrix (Película) Love is easy (Canción) Ardilla (Ser vivo)</p>	<p>Deforestación (Vocabulario) Los hombres que no amaban a las mujeres (Libro) Seven (Película) We are Young (Canción) Cocodrilo (Ser vivo)</p>	<p>Ecológico (Vocabulario) El vento en los sauces (Libro) El gran pez (Película) Hero(Canción) Gaviota (Ser vivo)</p>	<p>Ecosistema (Vocabulario) El padrino (Libro) Belleza americana (Película) Boom boom(Canción) Rosas (Ser vivo)</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

<p>Peligro de extinción (Vocabulario) El secreto (Libro) El caballero de la noche (Película) I won't give up (Canción) Foca (Ser vivo)</p>	<p>Medio ambiente (Vocabulario) El perfume (Libro) El hombre araña (Película) Tan solo un minuto (Canción) León (Ser vivo)</p>	<p>Ecologista (Vocabulario) El exorcista (Libro) Kill Bill (Película) Skyfall (Canción) Gusano (Ser vivo)</p>	<p>Extinción (Vocabulario) The cat in the hat (Libro) El pianista (Película) Manías (Canción) Tigre (Ser vivo)</p>	<p>Calentamiento global (Vocabulario) La noche (Libro) El origen (Película) Chasing the sun (Canción) Panda (Ser vivo)</p>	<p>Efecto invernadero (Vocabulario) Desde mi cielo (Libro) Diario de Bridget Jones (Película) La bikina (Canción) Oso polar (Ser vivo)</p>
<p>Capa de ozono (Vocabulario) El grito de la tierra (Libro) 300 (Película) La tortura (Canción) Caballo (Ser vivo)</p>	<p>Contaminación (Vocabulario) Cincuenta sombras de Grey (Libro) Cinema Paradiso (Película) La gasolina (Canción) Erizo (Ser vivo)</p>	<p>Reciclable (Vocabulario) La biblia (Libro) Los vengadores (Película) Dance again (Canción) Ballena (Ser vivo)</p>	<p>Reciclaje (Vocabulario) Las crónicas de Narnia (Libro) EL hobbit (Película) Lobo (Ser vivo)</p>	<p>Reforestación (Vocabulario) Record Guinness (Libro) Los juegos del hambre (Película) Pollo (Ser vivo)</p>	<p>Smog (Vocabulario) El código Da Vinci (Libro) Prometheus (Película) Cerdo (Ser vivo)</p>
<p>Energía solar (Vocabulario) Lo que el viento se llevo (Libro) Skyfall (Película) Rolling in the deep (Canción) Loro (Ser vivo)</p>	<p>Residuos (Vocabulario) El mundo de Sofía (Libro) Hombres de negro (Película) Me enamora (Canción) Pelicano (Ser vivo)</p>	<p>Conservar (Vocabulario) Lolita (Libro) Los tres chiflados (Película) We found love (Canción) Zorro (Ser vivo)</p>	<p>Envenenar (Vocabulario) La telaraña de Charlotte (Libro) Ted (Película) Bella (Canción) Rinoceronte (Ser vivo)</p>	<p>Reciclar (Vocabulario) Belleza negra (Libro) Furia de titanes (Película) No (Canción) Serpiente (Ser vivo)</p>	<p>Lluvia acida (Vocabulario) Usted puede sanar su vida (Libro) Valiente (Película) Peligro (Canción) Tucán (Ser vivo)</p>
<p>Ruido (Vocabulario) Piense y hágase rico (Libro) Argo (Película) Sexy and I know it (Canción) Hongos (Ser vivo)</p>	<p>Orgánico (Vocabulario) Juan Salvador Gaviota (Libro) Lorax (Película) Someone like you (Canción) Koala (Ser vivo)</p>	<p>Capa de ozono (Vocabulario) Peter Rabbit (Libro) El dictador (Película) Corre (Canción) Águila (Ser vivo)</p>	<p>Sustancia radioactiva (Vocabulario) A que sabe la luna (Libro) Hachiko (Película) No llorare (Canción) Medusa (Ser vivo)</p>	<p>Radiactividad (Vocabulario) La pequeña oruga glotona (Libro) Marley y yo (Película) Without you (Canción) Rana (Ser vivo)</p>	<p>Saludable (Vocabulario) Historias de dos ciudades (Libro) Piratas del Caribe (Película) Tu mirada (Canción) Tortuga (Ser vivo)</p>
<p>Limpio (Vocabulario) Un mensaje a García (Libro) El rey león (Película) Last Christmas (Canción) Canguro (Ser vivo)</p>	<p>Sucio (Vocabulario) Viaje al centro de la tierra (Libro) Shrek (Película) Give me everything (Canción) Niño (Ser vivo)</p>	<p>Contaminado (Vocabulario) Dorian Grey (Libro) La era del hielo (Película) La noche (Canción) Niña (Ser vivo)</p>	<p>Recuperar (Vocabulario) La vida es un sueño (Libro) Toy story (Película) Danza cuduro (Canción) Venado (Ser vivo)</p>	<p>Salvar (Vocabulario) Sueño de una noche de verano (Libro) El expreso polar (Película) I wanna go (Canción) Gorila (Ser vivo)</p>	<p>Cuidar (Vocabulario) La celestina (Libro) El polo norte (Película) Ai se eu te pego (Canción) Burro (Ser vivo)</p>

El tabú español

16

María Auxiliadora Acosta García

TIEMPO:

Preparación: 10 minutos, desarrollo: 20 -30 minutos.

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario aprendido sobre los temas como los medios de comunicación, la familia, la cultura...
- Utilizar sinónimos relacionados con el vocabulario.
- Mejorar la expresión oral y la comprensión auditiva
- Reconocer e identificar el vocabulario aprendido durante el curso.

DESTREZAS:

- Expresión oral y comprensión auditiva.

MATERIALES:

- Tarjetas del juego.
- Dado de colores.
- Reloj de arena o digital.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. El objetivo de esta actividad es adivinar las palabras que hay en las tarjetas sin decir las "palabras tabú".
2. Se divide la clase en dos grupos o en parejas dependiendo del número de alumnos. Un miembro del equipo comenzará el juego tirando el dado. Empieza el grupo que saque el color blanco.
3. Al tirar el dado pueden salir los siguientes colores: verde (los medios), azul (la cultura), naranja (la familia). Si sale blanco se elige color; negro, pierde un turno; rojo, juega de nuevo.
4. Después de tirar el dado, cogerá la primera tarjeta del montón.
5. La persona elegida debe, en menos de un minuto, procurar que los miembros de su equipo acierten la palabra que le ha tocado, usando sinónimos o explicaciones. Si dice alguna de las "palabras tabú" pierde turno y la tarjeta puntuará al equipo contrario.
6. Si tienen dificultades para entender el vocabulario, pueden leer la "frase o pregunta alternativa" que les dará más pistas a la hora de adivinar la palabra.
7. Ganará el equipo que, al final del juego, más tarjetas tenga.
8. En el caso que los equipos empataran, se utilizarán las tarjetas comodín donde los grupos inventarán palabras para sus adversarios. El equipo que acierte ganará la partida.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Los medios

TELEVISIÓN

PALABRAS TABÚ

- Programación
- Canales
- Ver

Frase/pregunta alternativa:

¿Qué sueles hacer (o ver) en casa cuando estás aburrido?

LA CAJA TONTA

PALABRAS TABÚ

- Televisión
- Ver
- Programas

Frase/pregunta alternativa:

Es un objeto de entretenimiento.
Muchas familias tiene una en casa.

PUBLICIDAD

PALABRAS TABÚ

- Televisión
- Anuncios
- Dinero

Frase/pregunta alternativa:

Algunos productos se anuncian para su venta.

ORDENADOR PORTÁTIL

PALABRAS TABÚ

- Internet
- Páginas web
- Correo electrónico

Frase/pregunta alternativa:

¿Qué aparato electrónico se suele utilizar para buscar información?

CORREO ELECTRÓNICO

PALABRAS TABÚ

- Recibir
- Enviar
- Mensaje

Frase/pregunta alternativa:

Puedes estar en contacto con tus amigos.

TELÉFONO MÓVIL

PALABRAS TABÚ

- Llamar
- Contactos
- Mensajes

Frase/pregunta alternativa:

Todas las personas tiene uno para comunicarse.

INTERNET

PALABRAS TABÚ

- Banda ancha
- Páginas web
- Correo electrónico

Frase/pregunta alternativa:

Es un recurso para buscar información.

CÁMARA DE FOTOS

PALABRAS TABÚ

- Fotos
- Lugares
- Imágenes

Frase/pregunta alternativa:

Es un objeto muy útil cuando salimos de viaje.

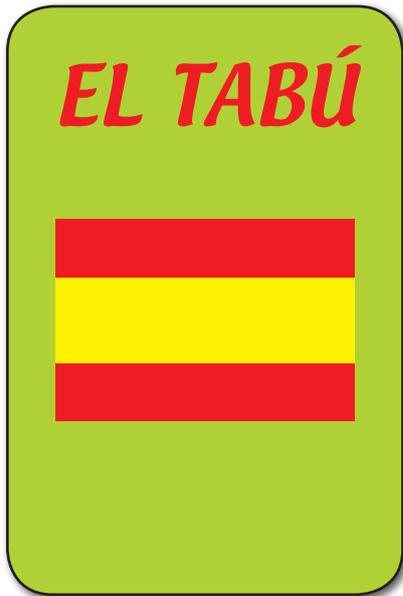
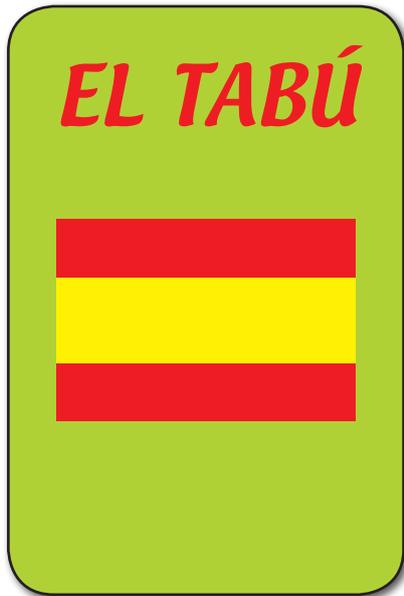
CHATEAR

PALABRAS TABÚ

- Hablar
- Amigos
- Internet

Frase/pregunta alternativa:

El sinónimo de esta palabra: "Hablar a través de la red".



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

La cultura

PELÍCULAS

PALABRAS TABÚ

- Cine
- Televisión
- Ver

Frase/pregunta alternativa:

Hay muchos tipos: de acción, de amor, de aventuras, de terror, de risa...

ACTOR/ACTRIZ

PALABRAS TABÚ

- Actuar
- Película
- Cine

Frase/pregunta alternativa:

Son personas que trabajan en el mundo del espectáculo.

CINE

PALABRAS TABÚ

- Actores
- Películas
- Pantalla

Frase/pregunta alternativa:

Es un lugar donde comemos palomitas y vemos largometrajes.

PALOMITAS

PALABRAS TABÚ

- Comida
- Cine
- Largometraje

Frase/pregunta alternativa:

Son blancas y se comen mientras vemos una película.

MÚSICA

PALABRAS TABÚ

- Escuchar
- Radio
- CD

Frase/pregunta alternativa:

Hay muchas variedades como pop – rock, alternativa, clásica...

CONCIERTO

PALABRAS TABÚ

- Cantante
- Música
- Gente

Frase/pregunta alternativa:

Espectáculo en el que se canta y se tocan instrumentos.

ÍDOLO

PALABRAS TABÚ

- Estar de moda
- Persona
- Famosos/as

Frase/pregunta alternativa:

Cuando tenía quince años me encantaba Gary Barlow. ¡Era mi _____!

LAS REBAJAS

PALABRAS TABÚ

- Comprar
- Tiendas
- Ropa

Frase/pregunta alternativa:

Después de las Navidades encuentras buenas "gangas".

COTILLEOS

PALABRAS TABÚ

- Famosos/as
- Vidas
- Televisión

Frase/pregunta alternativa:

¡No soporto los programas que se dedican a hablar de los demás!



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

La familia

MI PADRE

PALABRAS TABÚ

- Marido
- Madre
- Casarse

Frase/pregunta alternativa:

Es una de las personas principales en mi familia.

FAMILIA

PALABRAS TABÚ

- Personas
- Padres
- Casa

Frase/pregunta alternativa:

Grupo de personas que viven juntas y tiene relación entre ellas

PRIMO

PALABRAS TABÚ

- Hijo
- Tío
- Familiar

Frase/pregunta alternativa:

Es como si fuera un hermano, pero no lo es.

SUEGRA

PALABRAS TABÚ

- Madre
- Padre
- Odio

Frase/pregunta alternativa:

Mi madre no soporta a su

CUÑADA

PALABRAS TABÚ

- Mujer
- Marido
- Casada

Frase/pregunta alternativa:

Es mi hermana política.

PADRASTRO

PALABRAS TABÚ

- Padre
- Casar
- Familia

Frase/pregunta alternativa:

Marido de la madre respecto de los hijos que ella tuvo en su matrimonio anterior.

CASARSE

PALABRAS TABÚ

- Novio/a
- Juntos
- Enamorados

Frase/pregunta alternativa:

Verbo que significa: "Contratar matrimonio"

DIVORCIARSE

PALABRAS TABÚ

- Separar
- Padres
- Divorcio

Frase/pregunta alternativa:

Disolver legalmente un matrimonio.

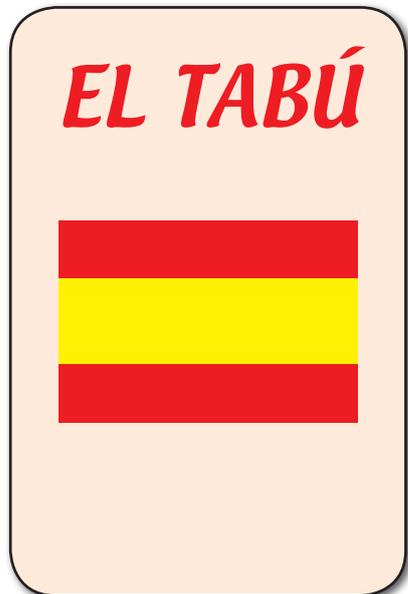
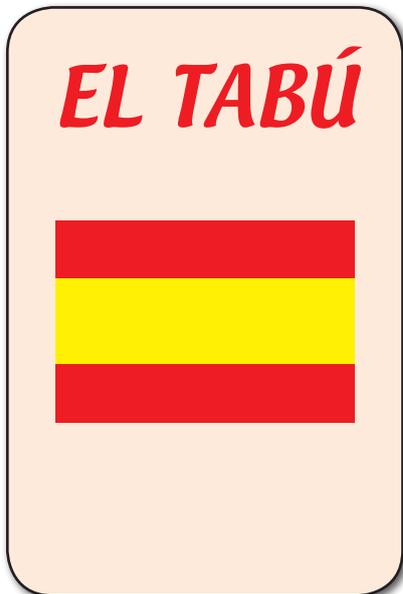
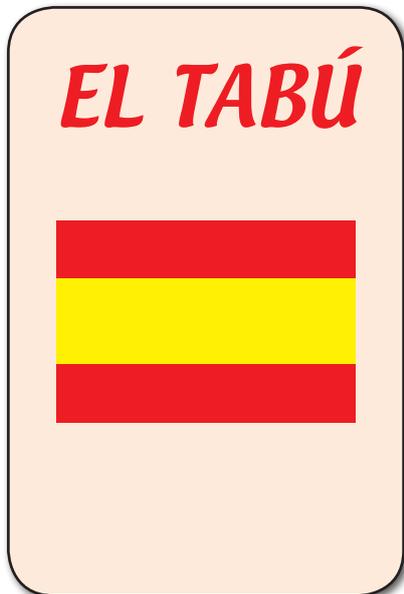
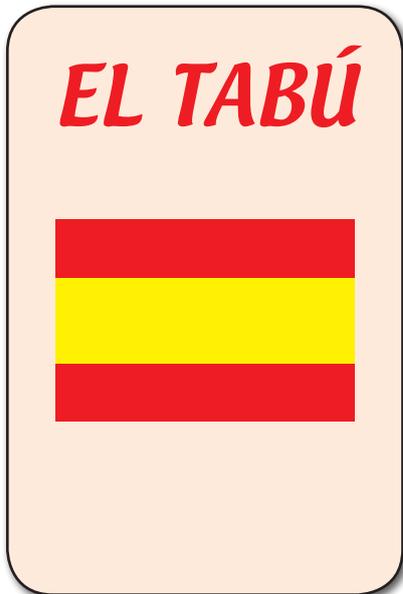
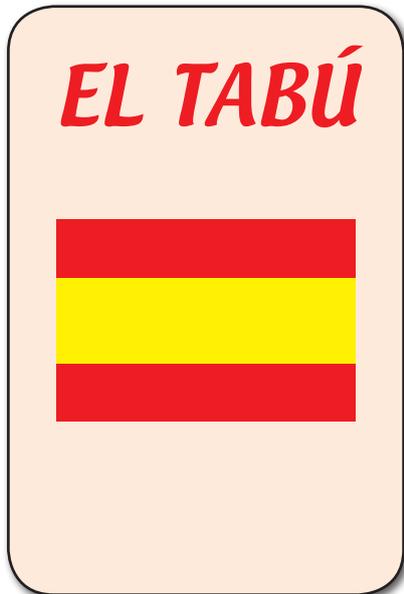
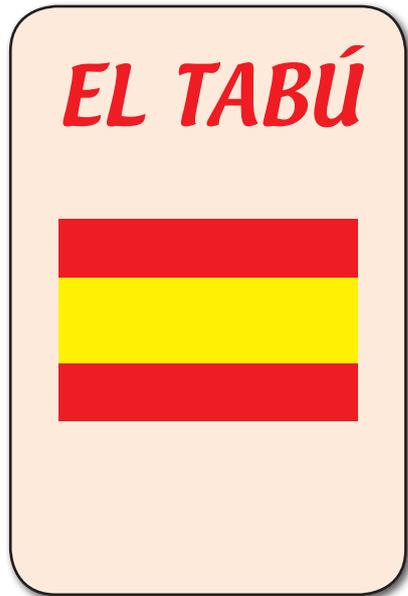
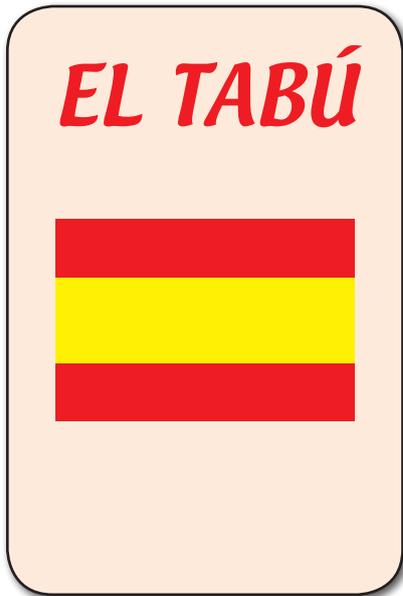
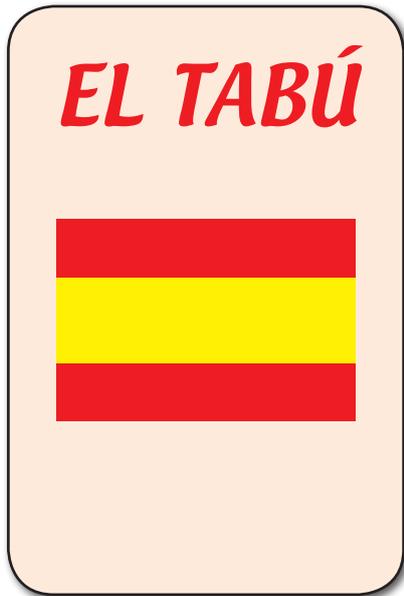
ENAMORARSE

PALABRAS TABÚ

- Amar
- Querer
- Novios

Frase/pregunta alternativa:

¿Sientes una fuerte pasión por otra persona?



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

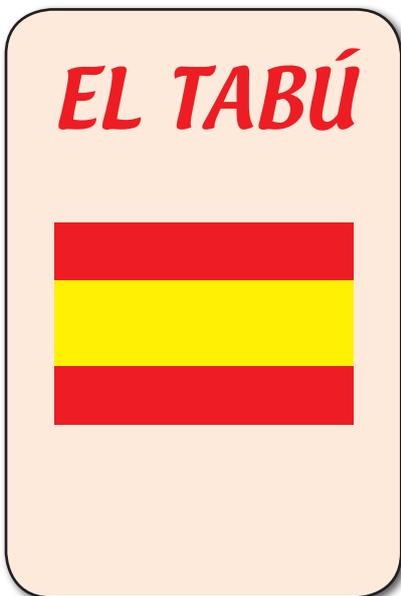
- _____
- _____
- _____

Frase/pregunta alternativa:

PALABRAS TABÚ

- _____
- _____
- _____

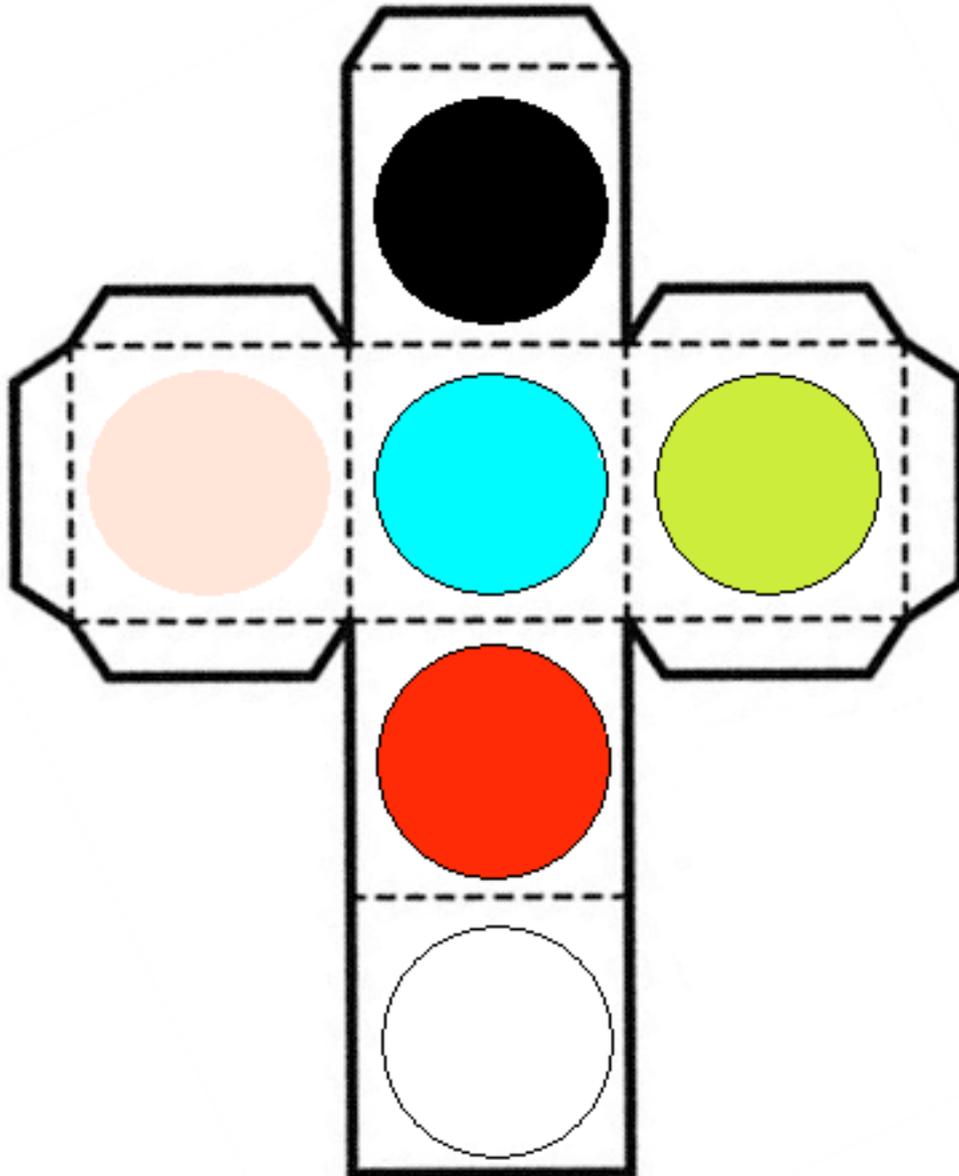
Frase/pregunta alternativa:



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Dado



- **Verde:** los medios.
- **Azul:** la cultura.
- **Naranja:** la familia.
- **Negro:** pierde turno.
- **Blanco:** elige color.
- **Rojo:** tira otra vez.

Animaladas

17

Lidia Martín Álvarez

TIEMPO:

Explicación y preparación: 5 minutos; desarrollo: 30 minutos.

OBJETIVOS:

- Reconocer animales y saber relacionarlos con el nombre correspondiente.
- Aprender nuevas expresiones idiomáticas en español relacionadas con animales.
- Promover la interacción y la comunicación en los distintos aspectos comunicativos de la lengua.

DESTREZAS:

- Trabajar en equipo.
- Deducir expresiones para saber comunicarlás.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en una tarea.

MATERIALES:

- Hoja con imágenes (una por persona).
- Hoja con frases (una por persona).
- Una copia de la hoja con las seis tarjetas (es necesario recortarlas, de forma que las seis tarjetas se puedan manipular individualmente).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se necesitan seis alumnos divididos en dos grupos de tres (también es posible jugar con cuatro alumnos, formando grupos de dos).
2. En un primer lugar se explica a los alumnos que se van a aprender nuevas expresiones en español, todas ellas relacionadas con animales.
3. Se entrega la hoja con las imágenes. Se debe unir el nombre del animal con su imagen correspondiente. Se corregirá una vez terminado.
4. A continuación se forman los grupos (grupo A y grupo B). Se reparte a cada grupo sus tres tarjetas correspondientes (siempre ocultando la expresión que contienen). Cada alumno elegirá una tarjeta que no puede mostrar a sus compañeros.
5. Comienza la competición: cada alumno deberá explicar tanto la expresión que le ha tocado como su significado a su grupo, siguiendo una serie de reglas dependiendo del dibujo que indica su tarjeta (mientras tanto el otro grupo observa la actuación de su compañero):
 - Labios: tabú. Hay que explicar todo sin decir ninguna de las palabras escritas.
 - Lápiz: dibujo. Se debe dibujar el animal y explicar su significado mediante el dibujo.
 - Lavar a mano: mímica. Hay que representar la expresión junto con el animal.
6. Normas:
 - El grupo tiene que decir el animal y acercarse al significado.
 - El profesor decide si merecen el punto o no.
 - Cada acierto, un punto.
 - Los grupos siempre se turnan. Ganar un punto no significa seguir con la siguiente expresión.
7. Finalmente: para consolidar lo aprendido, se entregan las hojas con frases. Se hacen de manera individual y se corrigen de forma conjunta.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

73

Imágenes



MONO

PÁJARO

BUITRE

TORTUGA

PERRO

PAVO



Hoja de tarjetas

GRUPO A

SER UN BUITRE

SER AVARICIOSO



ANDAR A PASO DE TORTUGA

ANDAR MUY DESPACIO



MATAR DOS PÁJAROS DE UN TIRO

HACER DOS COSAS A LA VEZ



GRUPO B

SER UN PERRO

SER VAGO



TENER MONO

SÍNDROME DE ABSTINENCIA



ESTAR EN LA EDAD DEL PAVO

EDAD DE ADOLESCENCIA. SE REFIERE A UNA ÉPOCA MALA



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

FRASES

Completa la frase con la expresión correcta

1. Voy a ir al supermercado a hacer la compra y también puedo tirar la basura.
Así

 - a) mato dos pájaros de un tiro.
 - b) soy un perro.
 - c) tengo mono.
2. ¡Este chico! Nunca hace sus deberes.

 - a) es un buitre
 - b) anda a paso de tortuga
 - c) es un perro
3. Mi abuelo..... porque lleva bastón y tiene miedo de caerse.

 - a) mata dos pájaros
 - b) anda a paso de tortuga
 - c) es un buitre
4. ¡Está insoportable! Ha dejado de fumar y ahora

 - a) está en la edad del pavo
 - b) es un perro.
 - c) tiene mono.
5. Mi madre dice que porque tengo 15 años y me gustan los chicos ¡Menuda tontería!

 - a) soy un buitre
 - b) estoy en la edad del pavo
 - c) soy un mono
6. Se va a comer toda la comida que he traído. Este chico

 - a) es un buitre
 - b) mata dos pájaros de un tiro
 - c) tiene mono.

Famosos excéntricos de vacaciones

18

Elena Martín Gascón

TIEMPO:

Preparación: 5 minutos; desarrollo: 40 minutos.

OBJETIVOS:

- Practicar y consolidar el vocabulario relacionado con las vacaciones y las nacionalidades.
- Revisar fórmulas expresivas utilizadas cuando se visita un hotel.

DESTREZAS:

- Expresión oral, comprensión escrita y auditiva.

MATERIALES:

- Fichas A y B en las que se describen los gustos de los famosos.
- Ficha resumen de las prestaciones de cada hotel.
- Recuadro verde: "Quizá te ayude".

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. En primer lugar, la clase se divide en grupos de cuatro y se reparte el material dependiendo del papel asignado a cada alumno. Dos alumnos harán de famosos y los otros dos serán los recepcionistas de los hoteles.
2. Los que hacen de famosos deben elegir hojas distintas (uno la A y otro la B) y hacerse pasar por cada uno de los cuatro personajes que aparecen en su hoja.
3. Los alumnos-recepcionistas deberán averiguar qué hotel se ajusta mejor a las necesidades de cada famoso, basándose en sus excentricidades y en los servicios que ofrece cada hotel. Para ello, realizarán una dramatización en la que podrán utilizar las frases del recuadro azul "Quizá te ayude..."
4. Ganará el primer grupo que adivine en qué hotel se aloja cada personaje famoso asignado.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Hoja A

1. Jennifer López

- Necesita una habitación de dos plantas con ascensor.
- Su color favorito es el blanco, así que la "suite" debe tener todo de este color.
- La cantante lleva siempre sus propias sábanas a los hoteles porque, si no, no se duerme.
- Sólo come comida mediterránea.
- Cuando va de vacaciones le gusta practicar su deporte favorito: el esquí



2. Justin Bieber

- Necesita una habitación con pantalla de cine y gimnasio con sauna.
- Le gusta alojarse en paradores que estén céntricos
- El hotel debe tener aeropuerto para su avión privado.
- Su dieta se basa en helados y tartas.
- Le gusta hacer deportes de riesgo cuando va de vacaciones, como caída libre.



3. Lady Gaga

- Necesita una bañera enorme para sus tratamientos con jabón de leche de burra.
- Necesita que el hotel tenga peluquería privada para ella y secadores para sus pelucas.
- Las toallas deben ser negras y llevar escrito: "Gaga-monters".
- Sólo come marisco y comida italiana
- Todas las mañanas hace yoga.



4. David Beckham

- Le gusta viajar con su familia.
- Necesita una habitación de matrimonio distinta cada noche.
- Necesita 7 jabones diferentes.
- El hotel debe tener piscina climatizada para poder nadar y gimnasio para estar en forma.
- El cocinero del restaurante del hotel debe ser Jamie Oliver. Le gusta la comida británica y americana.



Hoja B

5. Rihanna

- El suelo de la habitación debe ser de madera, el papel higiénico ha de ser rosa y la ducha tiene que ser de oro.
- El hotel debe admitir mascotas, ya que ella siempre va acompañada de su perrito.
- Es vegetariana
- Durante sus vacaciones le gusta la privacidad, descansar y que le hagan masajes.



6. "One Direction"

- El joven grupo británico necesita una cama individual con baño para cada uno y dormir en habitaciones separadas.
- El hotel debe tener discoteca privada.
- Les encanta la comida griega y los postres.
- A los cantantes les gusta pasar su tiempo libre de compras por la ciudad.



7. "Mr Bean"

- La habitación debe tener diez espejos.
- El actor necesita que las cortinas de la suite sean negras y que la habitación tenga balcón con vistas al mar para hacer yoga.
- Necesita que los camareros de su habitación vayan con uniforme rojo.
- Los cocineros deben cocinar lo que a él le apetezca, no lo que aparezca en el menú.



8. Mariah Carey

- El hotel debe estar entre montañas y debe tener 5 estrellas.
- La cama tiene que tener forma de corazón.
- La habitación ha de tener balcón para tomar el sol y descansar.
- Le gusta el alpinismo y esquiar.
- Adora la comida picante mexicana.



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

HOTELES

A) RICH AL-ARAB



Es el único hotel con 7 estrellas del mundo. Está situado en los Emiratos Árabes.

Servicios: Las habitaciones del hotel son todas de madera. Los baños son de mármol, las duchas de oro y el papel higiénico de color rosa. Hay piscina cubierta al aire libre, gimnasio y sala de masajes.

Se admiten mascotas

El chef del restaurante es Jamie Oliver, su especialidad: comida rápida y apta para vegetarianos.

Precio: 6.000 \$ por noche.

B) PALMIRON



Este hotel de 5 estrellas se encuentra entre montañas en los Alpes franceses.

Servicios: Las suites son blancas y tienen dos pisos con ascensor. Las camas tienen forma de corazón. Cada habitación tiene un enorme balcón para tomar el sol o disfrutar de las magníficas vistas. Los clientes pueden practicar esquí, alpinismo, tabla de nieve...

El cocinero es un famoso chef mexicano al que le encanta cocinar comida mediterránea y por supuesto, la de su país.

Precio: 2.500 \$ por noche sin desayuno.

c) HONUJAR



Este lujoso hotel italiano de 5 estrellas se encuentra frente al mar Adriático en Italia.

Servicios: En este hotel todo está personalizado, las toallas, las cortinas, incluso el uniforme de los camareros.

Las habitaciones tienen muchos espejos para los más presumidos.

El hotel tiene salas para practicar yoga, peluquería y un restaurante especializado en mariscos y pastas.

Precio: 4.600 euros la noche.

d) reina VICTORIA



Este céntrico hotel madrileño tiene cuatro estrellas.

Servicios: Tiene discoteca, cine, aeropuerto, gimnasio y sauna.

Ofrece suites con habitación individual y de matrimonio.

El restaurante está especializado en la repostería griega y en los helados italianos, ya que el chef es italiano, pero está casado con una cocinera española que trabaja con él haciendo tartas.

Precio: 4.500 euros.

Soluciones

HOTELES:	A	B	C	D
FAMOSOS:	4,5	1,8	3,7	2,6

Quizá te ayude...



- ¿Qué tipo de habitaciones ofrecen?
- ¿Cuál es el precio?
- ¿Dónde está situado el hotel?
- ¿Qué tipo de facilidades/servicios ofrece el hotel?

- Tenemos habitaciones...
- El precio por noche es de... (Desayuno incluido)
- El hotel se encuentra en...
- El hotel incluye servicio de...



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o