

# Acti / España 13

## Actividades para la clase de español





# Acti/España

## Actividades para la clase de español

### Acti/España 13

Actividades para la clase de español

DICIEMBRE 2009

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 2008-2009. Las actividades de esta publicación pueden ser descargadas y utilizadas siempre que se cite la procedencia.

Para cualquier asunto relacionado con la revista, deberán dirigirse a:

Acti/España  
Consejería de Educación  
20 Peel St  
London W8 7PD  
Tel. + 44 (0) 2077272462  
[auxiliares.uk@educacion.es](mailto:auxiliares.uk@educacion.es)  
[www.educacion.es/exterior/uk](http://www.educacion.es/exterior/uk)  
[www.educacion.es/exterior/ie](http://www.educacion.es/exterior/ie)



#### MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Dirección General de Relaciones Internacionales  
Subdirección General de Cooperación Internacional

#### EDITA

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA  
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

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

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

Texto completo de esta obra: Acti/España 13. Actividades para la clase de español  
[www.educacion.es/exterior/uk](http://www.educacion.es/exterior/uk)

#### FECHA DE EDICIÓN

Diciembre 2009

#### NIPO

820-09-369-3

#### DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en Reino Unido

**CUBIERTA:** Fotografía de los materiales creados por la auxiliar Socorro Berenice Domínguez Gallardo.

#### DIRECCIÓN

José Antonio del Tejo González  
Consejero de Educación

#### EDICIÓN

Paz Gómez Vegas, Joaquín Moreno Artesero y Carmen Pinilla Padilla.  
Asesores Técnicos

#### AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Bella Alhama Riego  
Antoni Bravo Moya  
Carolina Delcourt Riera  
Tamara Fernández Vega  
Agustín García Santos  
Liz Amalia Jiménez Molina  
Eva Lacasta Alegre  
Gloria López Guijaro  
Tamara Libertad Luque Sánchez  
Sarai Mirabal Aguiar  
Lidia Molero Aranda  
Teresa Navarro Martí  
Cristina Olivar Fraile  
Andrea Ovejero Madrazo  
M<sup>a</sup> del Carmen Pérez Félix  
Ángela Pintor Daponte  
María Prieto Martín  
Concepción Relinque Ruiz  
Laura Sánchez Gordo



El programa de auxiliares de conversación de español en el Reino Unido es un programa plenamente consolidado pero que continúa en expansión. En el curso 2009-2010 son 517 los auxiliares asignados a colegios e institutos ingleses y galeses, 30 a colegios e institutos escoceses y otros tantos en colegios norirlandeses y de la República de Irlanda. El mayor contingente procede de España y un porcentaje de alrededor del 20 por ciento procede de Suramérica. El primer paso en el procedimiento de selección de estos auxiliares se produce en el país de origen. En España, es el Ministerio de Educación el que hace pública una convocatoria en el mes de diciembre o enero a fin de “reclutar” auxiliares para el siguiente curso escolar. Una vez escogidos teniendo en cuenta unos requisitos y los méritos alegados por cada uno, el Ministerio entrega una lista de seleccionados al British Council, que es el organismo británico que selecciona los centros que han solicitado un auxiliar de conversación, y éste procede a la asignación de los auxiliares en sus centros educativos británicos.

Una vez que se ha producido la adscripción del auxiliar a un centro británico, es el British Council el organismo que vela por los intereses del auxiliar en el apartado administrativo durante todo el año escolar. El Ministerio de Educación sigue dando un servicio a los auxiliares en el apartado de formación a través de su oficina delegada en el país que es la Consejería de Educación.

La Consejería de Educación se encarga de organizar tres jornadas de formación en el curso escolar en diferentes localizaciones del Reino Unido y de la República de Irlanda: Londres, Manchester, Edimburgo, Belfast y Dublín. Las primeras jornadas tienen lugar en octubre, cuando el auxiliar se acaba de incorporar, las segundas en febrero y las terceras en mayo antes de que los auxiliares finalicen su asignación al puesto. Los contenidos de estas tres jornadas, lógicamente, serán distintos. Las primeras se organizan conjuntamente con el British Council y tienen un carácter preparatorio de *induction meetings*. En ellas se pretende dar, además de la necesaria cobertura administrativa y los consejos para incorporarse al país con buen pie, un amplio abanico de actividades y material para que el auxiliar pueda contar con recursos en sus primeras clases. Además de la Consejería y el British Council, en estas primeras jornadas nos gus-

ta contar con otras agencias u organismos que se ocupan de la enseñanza y promoción de lenguas en este país para asegurar esa variedad de recursos. En las jornadas de octubre de 2009 hemos contado con la aportación de CILT.

Las segundas jornadas de febrero, ya organizadas enteramente por la Consejería de Educación, permiten al auxiliar participar más activamente presentando actividades de su creación que más han motivado a sus alumnos o que crean que pueden ser puestas en práctica con éxito aunque no hayan tenido la oportunidad de usarlas en clase. Una selección de las mejores actividades presentadas a nuestro criterio será la que constituya nuestro próximo número de la revista Acti/España que ahora estáis visualizando en nuestra web. En las terceras jornadas de mediados de mayo haremos balance de nuestra estancia profesional y vital por estas tierras.

En definitiva, con estas jornadas de formación la Consejería no sólo pretende dar un merecido servicio a estos fenomenales profesionales que son los auxiliares creando un vínculo con las instituciones españolas, sino también facilitar un espacio para que se produzca el encuentro personal y el intercambio de ideas y de buenas prácticas docentes.

## ÍNDICE

Buzón del Auxiliar..... 6

### Actividades para la clase de español:

#### NIVEL BÁSICO

1. ¡Burro! ..... 9
2. Busca tu pareja ..... 12
3. Casting de modelos ..... 14
4. Cuatro en raya saludable ..... 17
5. Monstruos contra animales ..... 19
6. Reconstruye tu personalidad ..... 23

#### NIVEL INTERMEDIO

7. ¡Qué interesante es España!..... 24
8. La pirámide inteligente..... 27
9. Las tareas semanales de la familia Quintans-Pintor ..... 29
10. Mediterráneo ..... 33
11. Nochevieja en peligro ..... 35
12. Perdido en la ciudad ..... 37

#### NIVEL AVANZADO

13. Cine español ..... 40
14. Deportes de riesgo ..... 42
15. Hoy no se come ..... 46
16. La ruleta de la polémica..... 48
17. ¡Música maestro!..... 50
18. Si tuviera que apostar ..... 53

## PREMIO AUXILIAR DEL AÑO 2009

El premio Auxiliar del Año es una idea de la Consejería de Educación en el Reino Unido. Su finalidad es la de reconocer públicamente la labor de los auxiliares de conversación en las clases de lengua y cultura española en centros educativos británicos de Educación Primaria y Secundaria. Asimismo, pretende reafirmar un compromiso de apoyo a uno de los programas más antiguos y de utilidad constatable de la Acción Educativa en el Exterior.

La Consejería de Educación felicita a las dos ganadoras del premio Auxiliar del Año 2009, que recayó en Mercedes Rosales Jiménez, auxiliar de conversación en Bullers Wood School de Kent, y en Laura Sánchez Gordo, que desarrolló su labor en Cantrell Primary School y en Bonington Junior School, ambas en Nottingham.

Mercedes participó en las primeras jornadas de formación de auxiliares de Londres y destacó, entre otros aspectos, la importancia que tiene involucrarse en el centro de trabajo y perseguir la integración, tanto en la escuela como en la comunidad de acogida. Por su parte, Laura asistió a las primeras jornadas de formación de Manchester y aprovechó la ocasión para transmitir su ilusión, contar su enriquecedora experiencia y dar consejos prácticos para establecerse en el país.

La Consejería es consciente del esfuerzo realizado por todos los candidatos y sus centros anfitriones al tomar parte en este concurso y les reconoce su trabajo y agradece su dedicación. Sin duda, se hace patente el creciente impulso de la enseñanza del español por parte de los departamentos de lenguas modernas en centros británicos de Educación Primaria y Secundaria. El nivel entre todos los participantes y entre los finalistas fue excelente.

¿Te animas a participar? Si has obtenido una plaza mediante la convocatoria del Ministerio de Educación o eres uno de los auxiliares hispanoamericanos seleccionados por el British Council y trabajas en centros de Primaria o Secundaria en el Reino Unido durante el presente curso académico, este premio puede resultarte interesante.

Para participar, es necesaria una propuesta formal por parte del profesor de español de tu centro, ratificada por el Jefe de departamento. El profesor de español debe asimismo cumplimentar un informe sobre tu labor que tendrá en cuenta tu capacidad de innovación y creatividad, tu compromiso con el centro y tu entusiasmo en la difusión de la lengua y la cultura de tu país.

Por otra parte, en las segundas jornadas, has de presentar una actividad didáctica que hayas utilizado con éxito en tus clases. Esta actividad será evaluada en razón de su adecuación al nivel y contexto educativo de los alumnos, al componente cultural que propone y a la eficacia en la enseñanza de destrezas. Por último, si resultas finalista, un asesor técnico visitará tu centro para evaluar 'in situ' tu labor y compromiso con el centro. Para ello asistirá a sesiones con alumnos, se entrevistará con el Jefe de departamento de lenguas modernas, con el profesor de español y también contigo. La convocatoria y los impresos de solicitud se pueden descargar de nuestra página web. El resultado se publicará en junio.

¡No te lo pierdas! ¡Te esperamos!



## GRUPOS DE TRABAJO DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN



F/1



F/2



F/3



F/4

F/1 Grupo de trabajo de Belfast.

F/3 Grupo de trabajo de Londres.

F/2 Grupo de trabajo de Dublín.

F/4 Grupo de trabajo de Manchester.

Todos los años la Consejería de Educación ofrece a los auxiliares de conversación la posibilidad de participar en un grupo de trabajo recogido en el Plan de Formación. Los temas sobre los que se trabaja están relacionados con la actualidad y cultura españolas y latinoamericanas.

El objetivo de los grupos de trabajo es formar a los auxiliares participantes a través de la investigación y la reflexión compartidas sobre esos temas y sobre la manera de integrarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. Como producto final, los grupos generan una presentación multimedia con sugerencias para su posible explotación didáctica con alumnado de los niveles AS y A Level. Las presentaciones ofrecen asimismo información para la preparación de courseworks para el General Certificate of Education.

Los grupos de trabajo se constituyen a instancia de la Consejería y están formados por un número mínimo de cuatro y un número máximo de diez personas. La dinámica de trabajo que se establece en los grupos combina sesiones de trabajo en grupo en la Consejería de Educación en Londres, Manchester, Belfast, Dublín y Edimburgo, con actividades de trabajo personal.

Si la calidad y dedicación personal al trabajo del grupo son las adecuadas, la participación en el grupo está reconocida por el Ministerio de Educación de España.

Se pueden descargar presentaciones multimedia elaboradas desde 2005 por los grupos de trabajo de auxiliares de conversación desde la página web de la Consejería de Educación.

Los temas sobre los que se trabajó durante el curso 2008-2009 fueron el Camino de Santiago, Ciencia y científicos españoles, Cine contemporáneo español, Cultura popular juvenil, Países de habla hispana, Momentos de la historia latinoamericana en el cine y Parques Naturales españoles.



## BUZÓN DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN

*Agustín García Santos agustingarcia5@hotmail.com*  
*Auxiliar de conversación 2008-2009 en Bedford @*  
*Sharnbrook Upper School y Biddenham Upper School*

En mi vida escolar nunca destacué como un brillante estudiante de idiomas, sin embargo por caprichos del destino me veo embarcado actualmente en la tarea de enseñar lenguas a otros niños y niñas.

Quizás ese pasado inicialmente no muy positivo me haga ahora buscar actividades que resulten tanto llamativas por su atractivo como útiles por sus fines comunicativos.

Durante mi experiencia en Sharnbrook Upper School como asistente de lenguas, descubrí un fantástico departamento de audiovisuales que me ofreció la oportunidad de desarrollar un pequeño proyecto. Se trataba de darle un uso real y cercano a todos los conocimientos que nuestros alumnos aprendían de forma más o menos mecánica.

Mi propuesta fue grabar pequeños videos de una duración inferior a 10 minutos que combinaran los conocimientos de nuestros alumnos: mi rutina diaria, el desayuno, mi pueblo... etc. y que a su vez tuvieran aspectos cómicos; es decir, hacer atractivo el aprendizaje.

Inicialmente los videos fueron interpretados por el propio profesor, yo mismo, para posteriormente incorporar alumnos en el proceso de realización (Expresiones: dar calabazas <http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/5/rpTLx16H1tQ>). El atractivo del producto y su inclusión dentro de la red social de videos youtube hacía que el material estuviera disponible para los alumnos cuando ellos lo desearan.

El resultado de la experiencia fue positivo según las respuestas de los propios alumnos. Conseguían seguir una historia en la lengua objeto de estudio, reconocían el vocabulario y las estructuras aprendidas y, gracias al soporte visual, se facilitaba la comprensión de aprendizajes posteriores. El uso de las nuevas tecnologías también acercaba el aprendizaje a un marco mucho más familiar para un alumnado para el que las nuevas tecnologías deberían denominarse "tecnologías cotidianas" en lugar de "nuevas".



MI RUTINA DIARIA



Localizacion de los videos:

Youtube > canales > clasesidiomas

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/5/rpTLx16H1tQ>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/0/Wy4QWNbnTZg>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/1/m7X0Cw1Gftw>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/2/mnEoYGdR264>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/3/-AaoZk22Y9o>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/4/7SZbWj-gISl>

<http://www.youtube.com/user/clasesidiomas#p/u/6/6ZTOUuMU87M>

# Actividades para la clase de español

---

nivel  Básico

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

---

# ¡Burro!

Eva Lacasta Alegre



nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

## TIEMPO:

20 minutos

## OBJETIVOS:

- Consolidar la estructura sintáctica de las oraciones
- Practicar la concordancia de género entre el sustantivo y el adjetivo.
- Practicar el vocabulario relacionado con los cuentos.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Dividir la clase en equipos de 4 a 6 alumnos. Uno de los alumnos actuará de portavoz.
2. El objetivo de este juego es hacer una frase coherente sobre un personaje de cuento y su imagen correspondiente. Por ejemplo: las tarjetas con las palabras:  
*La / bruja / es / mala / y la imagen de la bruja.*
3. Se reparten cinco tarjetas a cada grupo: una tarjeta de artículo, otra de sustantivo, otra de verbo, otra de adjetivo y otra con una imagen.
4. Los miembros de los grupos deciden entre ellos qué tarjeta van a pasar al grupo de la derecha y cuando el profesor diga "Cambio", el portavoz de cada grupo se levanta, pasa la tarjeta que su grupo no necesita y vuelve rápidamente a su sitio.
3. Los grupos tendrán así una nueva tarjeta del grupo de su izquierda, y tendrán que comprobar si pueden construir una frase correcta y verdadera para poder decir "¡Burro!", o decidir qué tarjeta van a pasar al grupo a su derecha en el siguiente cambio.
4. El primer grupo que diga "¡Burro!" tras conseguir hacer una frase correcta y verdadera con su imagen correspondiente es el ganador.
5. Al resto de equipos se le apunta, por orden, una letra de la palabra burro, hasta completarla. El primero que complete la palabra pierde la partida y el equipo con menos letras es el vencedor.

## Soluciones

El príncipe es bueno/guapo. La princesa es buena/guapa. La bruja es mala/fea.





Artículo

El

La

La

El

La

La



Sustantivo

príncipe

bruja

princesa

príncipe

bruja

princesa



Verbo

es

es

es

es

es

es



Adjetivo

<b>guapo</b>	<b>fea</b>	<b>guapa</b>
<b>bueno</b>	<b>mala</b>	<b>buena</b>
<b>malo</b>	<b>feo</b>	<b>listo</b>

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o



Imágenes

# 2

## Busca tu pareja

Gloria López Guijarro

### TIEMPO:

25 minutos

### OBJETIVOS:

- Repasar los números.
- Repasar los saludos.
- Repasar preguntas y respuestas básicas de información personal.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

-Una pelota.

1. Repartir a cada alumno una tarjeta en la que aparecen estados de ánimo, nombres españoles y números. En cada parte de la tarjeta aparece información distinta. La parte naranja tiene la información de la persona que posee la tarjeta, mientras que la parte verde contiene la información de su pareja; esto es, la persona a la que tiene que buscar.
2. Mientras se escucha música dan vueltas por la clase. Cuando la música para, tienen 30 segundos para preguntar a los compañeros más cercanos "¿qué tal?", "¿cómo te llamas?", "¿cuántos años tienes?".
3. Cuando encuentran a su pareja, se apartan del grupo y continúan el diálogo añadiendo saludos y despedidas: hola/mucho gusto/hasta luego/adiós.
4. Una vez que todos han encontrado sus parejas se forma un círculo en el medio de la clase.
5. Mientras se escucha música, los alumnos se van pasando una pelota de uno a otro. Cuando la música para, el alumno que tiene la pelota debe repetir el diálogo con su pareja.

### Soluciones

- Hola, ¿qué tal? ¿cómo estás? Bien / Mal / Regular. ¿Y tú?
- ¿Cómo te llamas? María / Pedro / Antonio / Sandra / Paula / Andrés / Paco / Elena. ¿Y tú?
- ¿Cuántos años tienes? 11 / 8 / 6 / 7 / 9 / 10 / 5 ¿Y tú?



<b>Mal</b>	<b>Bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Mal</b>
<b>María</b>	<b>Pedro</b>	<b>Antonio</b>	<b>Sandra</b>
<b>11</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>6</b>

<b>Bien</b>	<b>Mal</b>	<b>Mal</b>	<b>Bien</b>
<b>Pedro</b>	<b>María</b>	<b>Sandra</b>	<b>Antonio</b>
<b>11</b>	<b>11</b>	<b>6</b>	<b>8</b>

<b>Regular</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Bien</b>
<b>Paula</b>	<b>Andrés</b>	<b>Paco</b>	<b>Elena</b>
<b>7</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>5</b>

<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>
<b>Andrés</b>	<b>Paula</b>	<b>Elena</b>	<b>Paco</b>
<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

# 3

## Casting de Modelos

Tamara Fernández Vega

### TIEMPO:

40 minutos

### OBJETIVOS:

- Repasar y practicar el vocabulario básico de las descripciones físicas.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

-Papel y lápices de colores.

1. En la primera parte la profesora lee a todo el grupo los anuncios de la Agencia Fernández y todos deben dibujar a cada una de las personas descritas.
2. Se miran los dibujos creados y se comparan.
3. En la segunda parte, por parejas, se entregan dos dibujos diferentes a cada pareja.
4. Una persona describe su dibujo y la otra lo dibuja. Después se cambian los roles.
5. Se miran los dibujos creados y se comparan con los originales.

### Soluciones

- a) Carla: Tiene el pelo negro, corto y ondulado y los ojos negros
- b) Mónica: Tiene el pelo marrón, largo y liso y los ojos verdes
- c) Roberto: Tiene el pelo rubio, corto y rizado, los ojos verdes, bigote y perilla rubia
- d) Rocío: Tiene el pelo pelirrojo, largo y liso y los ojos verdes
- e) Penélope: Tiene el pelo pelirrojo, corto y rizo y lleva gafas
- f) Alba: Tiene el pelo rubio, largo y liso y los ojos marrones
- g) Javier: Es calvo, tiene bigote y barba rubios y tiene los ojos azules
- h) Berta: Tiene media melena negra y lisa y los ojos verdes



- **Mujer rubia con el pelo rizo y corto, los ojos marrones, baja y gorda para un anuncio de pasta**

- **Mujer morena con el pelo liso y corto, los ojos verdes, baja y delgada para un anuncio de aceitunas**

- **Hombre calvo, con los ojos verdes, bigote negro, alto y muy delgado para un anuncio de churros**

- **Niña morena con media melena lisa, con los ojos azules, baja y delgada para un anuncio de colacao**

- **Mujer pelirroja, con el pelo largo y ondulado, los ojos marrones, muy alta y delgada para un anuncio de plátanos de canarias**

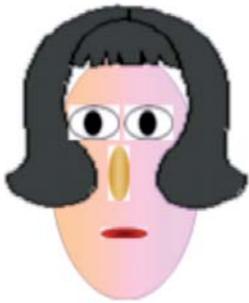
- **Hombre rubio con el pelo corto con barba y bigote, con los ojos verdes, alto y gordo para un anuncio de un restaurante**

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

# AGENCIA DE MODELOS FERNÁNDEZ

busca...



a) Carla



b) Mónica



c) Roberto



d) Rocío



e) Penélope



f) Alba



g) Javier



f) Berta

# Cuatro en raya saludable



Bella Alhama Riego

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

## TIEMPO:

5 minutos

## OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario sobre comida
- Practicar la estructura “Para.... hay que/ no hay que comer”
- Enseñar pautas de una dieta saludable

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se juega en parejas o en grupos en la pantalla táctil o pizarra digital.

1. Se juega por turnos como a las tres en raya aunque, en esta ocasión, se deba conseguir una línea de cuatro. Uno de los jugadores será el círculo y otro será la cruz.
2. Por turnos, cuando toque, deberán jugar diciendo lo que hay o no que comer para estar sano. Por ejemplo, para que la primera casilla se contabilice como propia habrá que decir: Para estar sano hay que comer naranjas.
4. El contrincante deberá apuntar en la hoja la casilla que acaba de decir con el signo correspondiente (círculo o cruz) y a continuación ejercer su turno.
5. El juego continúa hasta que uno de los dos jugadores consiga hacer 4 en línea y resulta ganador, o bien cuando no queden más casillas con las que jugar y entonces no hay ganador.

## Soluciones

Para estar sano hay que...

Comer naranjas, uvas, queso, tomates, plátanos, pan, yogurt, ensalada, arroz, con aceite de oliva.

Beber leche, agua.

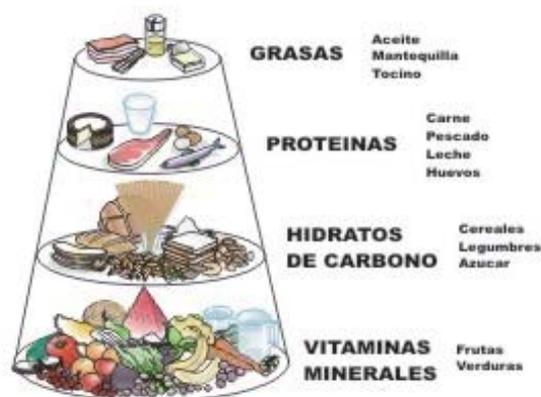
Jugar al fútbol, baloncesto.

Dormir 8 horas diarias.

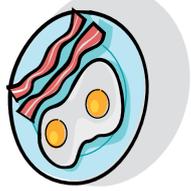
Para estar sano no hay que...

Comer hamburguesas, tarta (dulces), mantequilla, huevo/bacón.

Beber refrescos (coca-cola)



# Para estar sano hay que / no hay que: comer, beber, jugar, dormir...

# MONSTRUOS CONTRA ANIMALES

5

Laura Sánchez Gordo

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

## TIEMPO:

50 minutos

## OBJETIVOS:

- Conocer las partes del cuerpo de los animales.
- Presentar el determinante posesivo “mi” y la tercera persona del singular del verbo “tener”.
- Utilizar el plural en los sustantivos.
- Motivar a los niños con un tema de su interés.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Presentación en powerpoint descargable

1. Enseñando las diferentes partes del cuerpo en la primera diapositiva, los alumnos repiten cada palabra diferenciando sus sílabas mediante palmadas
2. Después se presenta cada parte del cuerpo gesticulando convenientemente. Los alumnos repiten. Piensan en un animal que conozcan y que tiene esa parte. Se muestra la siguiente diapositiva con animales que tienen esa parte. Por último, se muestra la diapositiva del monstruo. Por ejemplo, del monstruo con garras si esa ha sido la parte trabajada.
3. Se sigue el mismo proceso preguntando si quieren ver el siguiente monstruo, para ello deberán decir qué palabra era la anterior cuando vean el gesto que hace el profesor. La presentación continuará del mismo modo hasta el final, habiendo repetido todas las palabras.
4. En la segunda parte de la presentación, los alumnos divididos en grupos a criterio de profesor tendrán que llegar al número final siguiendo el camino de las flechas. Cada grupo escribirá su número en una cartulina blanca.
5. Cuando todos los grupos tengan un número, se pasa a las diapositivas siguientes donde verán que a cada número le corresponde una parte diferente del cuerpo de un animal. Tendrán que dibujar un animal con esa parte “especial”; por ejemplo, si se trata de “cabeza” harán un monstruo con dos cabezas, una gran cabeza y un cuerpo pequeño, etc. Algunos de los dibujos se pueden colocar en el tablón del aula o del departamento de español.

## Extensión

- Los alumnos jugarán a memorizar de modo que uno comienza diciendo: Mi monstruo tiene... ojos (y señala sus ojos) El siguiente compañero dirá la misma frase con la parte que su compañero se tocó y una nueva parte del cuerpo Mi monstruo tiene ojos y nariz y así sucesivamente. Cuando alguien no recuerde la oración o se equivoque se sentará en su sitio y no podrá seguir jugando.
- Con la ayuda de las cartas que dibujaron con los monstruos, jugarán a un Quién es Quién. Antes se explica brevemente el uso del plural en español Cada uno pondrá sus cartas boca arriba sobre la mesa y pensará en uno de los monstruos que hay dibujados. Uno de ellos comenzará diciendo: “Mi monstruo tiene alas” y su pareja sugerirá una posible respuesta “Es el 11” Si no es correcta continuará dando pistas: “Mi monstruo tiene dos cabezas” Una vez que se acierte el monstruo, le dará la vuelta a su carta con el mismo. El ganador será el que tenga un mayor número de cartas boca abajo cuando el tiempo de clase acabe.



## La cola



¿Puedes pensar en algún animal que tenga cola?

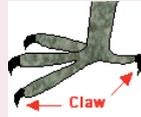


Los perros y los gatos tienen cola

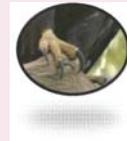


Colitis tiene cola

## Las garras



¿Puedes pensar en algún animal que tenga garras?



Búhos



Loros



Gatos



Tigres



Garrulo tiene garras

## Las alas



¿Puedes pensar en algún animal que tenga alas?



Todos los pájaros tienen alas



Aluete tiene alas

## Las escamas



¿Puedes pensar en algún animal que tenga escamas ?

Serpientes



Peces



Estos animales tienen escamas



Escamado tiene escamas

## Los cuernos



¿Puedes pensar en algún animal que tenga cuernos?



La vaca y el toro tienen cuernos



Cornadas tiene cuernos

11

12

13

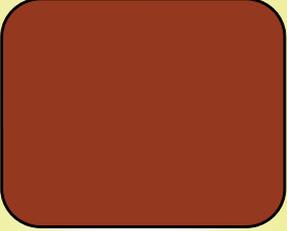
14

15



nivel

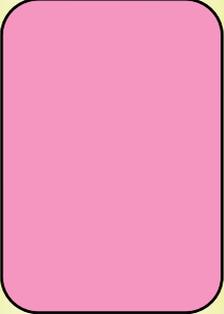
b  
á  
s  
i  
c  
o

12  

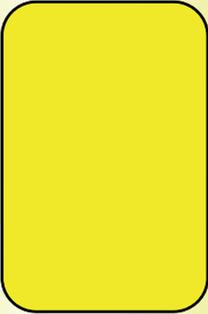
12   

14  

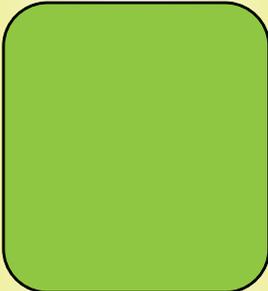
14  

16  

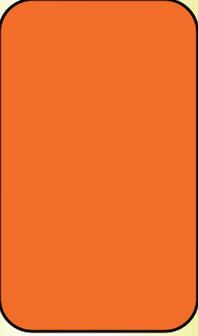
16  

11  

11  

13  

13  

15  

15  

# Reconstruye tu personalidad



Teresa Navarro Martí

nivel

b  
á  
s  
i  
c  
o

## TIEMPO:

20 minutos

## OBJETIVOS:

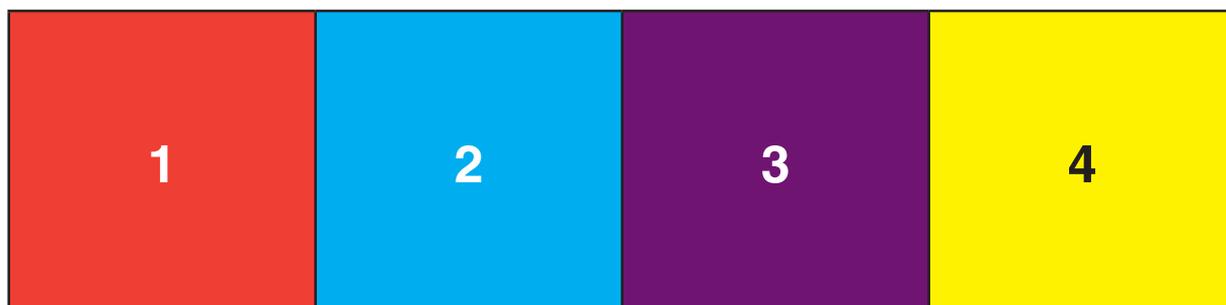
- Practicar preguntas y respuestas.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Cada alumno recibe cuatro tarjetas cada una marcada con un número del 1 al 4.
2. Se escribe en la pizarra cuatro preguntas de contenidos trabajados en clase. Por ejemplo: 1. ¿Cuándo es tu cumpleaños? 2. ¿Cómo es tu casa? 3. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? 4. ¿Cómo es físicamente tu mejor amigo/a?
3. Cada alumno escribe su respuesta.
4. Se recogen y agrupan todas las tarjetas en función del número de pregunta a la que respondan.
5. Se reparte una tarjeta de cada grupo por alumno, prestando atención a que no les toque su propia respuesta.
6. El objetivo del juego es recuperar la propia identidad, las propias respuestas.
7. Se levantan y van haciendo las preguntas de la pizarra a sus compañeros hasta que consigan recuperar todas sus respuestas y encontrar a los dueños de las que no les pertenecen.
8. Gana la primera persona que lo consiga. Mientras se siga teniendo una respuesta ajena, se debe responder con ésta.

### Extensión

Estas preguntas se pueden variar en función de los contenidos que se hayan trabajado en clase. Sin embargo, es importante que cada alumno/a pueda dar una respuesta diferente.



# 7

## ¡Qué interesante es España!

Sarai Mirabal Aguiar

### TIEMPO:

15 minutos

### OBJETIVOS:

- Practicar y repasar vocabulario.
- Solicitar información sobre las diferentes actividades que se pueden realizar en un lugar determinado.
- Informar sobre las diferentes regiones de España.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales.

-Un dado.

1. Se puede jugar por equipos, en cuyo caso se elige portavoz, o se juega de forma individual.
2. El equipo/jugador que empieza a jugar tira el dado y mueve tantas casillas del tablero como indique el dado.
3. Si cae en una Comunidad Autónoma, levanta una carta del mazo de "Comunidad Autónoma" y responde a la pregunta según lo que indique el mapa que contiene las actividades de cada región. Si cae en una interrogación, levanta una carta del mazo de "Interrogación" y responde a la pregunta que se le hace. Si cae en los dados, tiene una tirada extra.
4. Si se acierta la respuesta, pasa el turno al siguiente equipo/jugador. Si se falla, se retrocede dos casillas y pasa el turno al siguiente equipo/jugador.
5. Gana quien antes llegue a la meta.



CASTILLA LA MANCHA	?	ASTURIAS	MURCIA	NAVARRA
I. BALEARES		LA RIOJA	NAVARRA	
EUSKADI (PAÍS VASCO)	MELILLA	<b>META</b>	?	ARAGÓN
	ANDALUCIA	?	ISLAS CANARIAS	MADRID
?	CATALUÑA	EXTREMADURA		CEUTA
<b>SALIDA</b>	CASTILLA Y LEÓN	COMUNIDAD VALENCIANA	GALICIA	?

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

### Preguntas sobre la Comunidad Autónoma



¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?
¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?	¿Qué hay de interés en...?	¿Hay una playa en...?	¿Se puede ir a la playa en...?
¿Hay un bosque/campo en...?	¿Se puede ir al bosque/campo en...?	¿Hay un restaurante en...?	¿Se puede comer en...?	¿Hay un parque temático en...?
¿Se puede ir a un parque temático en...?	¿Hay un puerto en...?	¿Se puede viajar en barco en...?	¿Hay un campo de golf en...?	Se puede jugar al golf en...?
¿Hay un centro comercial en...?	¿Se puede comprar en...?	¿Hay una cancha de tenis en...?	¿Se puede jugar al tenis en...?	Hay un monumento en...?
¿Se puede ver un monumento en...?	¿Hay correos en...?	¿Se puede enviar una carta en...?	Hay una plaza de toros en...?	Se puede torear en...?
Hay show de flamenco en...?	¿Se puede ver un show de flamenco en...?	¿Hay un aeropuerto en...?	¿Se puede viajar en avión en...?	¿Qué se puede hacer en...?
¿Qué se puede hacer en...?	¿Qué se puede hacer en...?	¿Qué se puede hacer en...?	¿Qué se puede hacer en...?	¿Qué se puede hacer en...?

### Preguntas sobre la Comunidad Autónoma



¿Dónde se puede ir a la playa?	¿Dónde se puede ir a la playa?	¿Dónde se puede ir al bosque / campo?	¿Dónde se puede ir al bosque / campo?	Dónde se puede ir a un parque temático?
Dónde se puede ir a un parque temático?	¿Dónde se puede ver monumentos?	¿Dónde se puede ver monumentos?	¿Dónde se puede enviar cartas?	¿Dónde se puede enviar cartas?
¿Dónde se puede torear?	¿Dónde se puede torear?	¿Dónde se puede ver un show de flamenco?	¿Dónde se puede ver un show de flamenco?	¿Dónde se puede viajar en avión?
¿Dónde se puede viajar en avión?	¿Dónde se puede viajar en barco?	¿Dónde se puede viajar en barco?	¿Dónde se puede jugar al golf?	¿Dónde se puede jugar al golf?
¿Dónde se puede comprar?	¿Dónde se puede comprar?	¿Dónde se puede jugar al tenis?	¿Dónde se puede jugar al tenis?	¿Dónde se puede comer?

# La pirámide inteligente



M<sup>a</sup> del Carmen Pérez Félix

## TIEMPO:

45 minutos

## OBJETIVOS:

- Practicar preguntas.
- Poner en práctica los conocimientos sobre la cultura española adquiridos.
- Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

-Un bote

1. La clase se divide en cuatro grupos de al menos tres alumnos cada uno. Los grupos se llamarán A, B, C y D. También se pueden poner ciudades españolas o comunidades.
2. Las preguntas se recortarán y se dejarán boca abajo separadas por los colores de los niveles de la pirámide.
3. Los alumnos tendrán que intentar construir esta pirámide añadiendo 'ladrillos' a los diferentes niveles de la pirámide.
4. El grupo A tendrá que hacer una pregunta al grupo B, el B al C, el C a D y el D al A en todos los niveles. Se empieza por el nivel más bajo.
5. Si la pregunta se acierta el grupo consigue un ladrillo de la pirámide. Si un grupo no sabe contestar, la pregunta se mete en el bote. La quinta pregunta del nivel se deja de reserva para dar oportunidad al grupo que falló de que consiga el ladrillo y continúe trabajando en la pirámide. Si volviera a fallar, podrá conseguir el ladrillo pero tendrá que ceder "un trabajador" al grupo que decida el profesor.
6. El grupo que corone la pirámide será el grupo que haya conseguido más ladrillos y deberá responder a una pregunta que esté en el bote para quedar finalmente ganador.

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o



### Questions about 'Radio, Televisión y Cine'

¿Cuál es tu programa favorito de radio?

¿En qué canal ponen tu programa favorito de televisión?

¿Cómo se llama la actriz principal de la película de Almodóvar 'Los abrazos rotos'?

¿Cuándo fuiste al cine por última vez? ¿Qué película viste?

¿Conoces a algún actor español? Nombra alguna de sus películas

### Questions about 'Vacaciones y tiempo libre'

¿Dónde fuiste de vacaciones el año pasado? ¿Qué hiciste?

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

¿Qué país te gustaría visitar en las próximas vacaciones?

¿Qué hay de interés para los jóvenes en tu pueblo?

¿Qué vas a hacer el próximo sábado?

### Questions about 'Cultura y tradiciones'

¿Cuándo se celebra el día de los Reyes Magos? Explica algo sobre la tradición

¿En qué ciudad se celebran los 'San Fermín'?

¿Qué es una 'romería'?

Describe uno de los trajes típicos de España

¿Conoces a algún pintor famoso español?

### Questions about 'Música y deporte'

¿Cuál es tu grupo musical favorito? ¿Por qué?

¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Por qué?

¿Crees que el deporte es importante para la salud?

¿Cuáles son los deportes típicos de tu país?

¿Conoces a algún deportista o cantante español famoso? Descríbelo.

### Questions about 'Cocina española'

¿En qué consiste el desayuno español?

¿Qué ingredientes tiene el gazpacho?

¿Cuál es tu comida favorita?

Enumera algunos alimentos o platos típicos de la cocina española

¿Qué ingredientes tiene la tortilla de patatas?

# Las tareas semanales de la familia Quintans-Pintor



Ángela Pintor Daponte

## TIEMPO:

25 minutos

## OBJETIVOS:

- Familiarizarse con las tareas del hogar.
- Revisar el uso del presente y los adverbios de tiempo.
- Ser capaz de decir qué tareas les gusta o no les gusta hacer.
- Dar opiniones.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se forman grupos de seis y se subdividen en dos de tres.
2. A cada uno de los dos grupos se le da una tarjeta incompleta con las tareas semanales de la familia, una tarjeta de ayuda de vocabulario y una ficha de la misma tarjeta, para que puedan escribir. De la tarjeta tareas semanales que aquí se presenta, el profesor hará dos tarjetas para entregar a los alumnos en las que quitará unos diez elementos de cada tarjeta, procurando que entre las dos tengan todos los elementos.
3. Como las tarjetas no están completas, uno de los grupos comienza preguntando al otro grupo: ¿Qué tiene que hacer “mamá” x día? Pueden rellenar el hueco en la ficha cuando obtienen la respuesta del otro grupo utilizando una palabra o un dibujo. Por ejemplo: ¿Qué tiene que hacer papá los lunes? Papá tiene que sacar la basura.
4. Una vez rellenada la ficha, cada grupo elegirá dos personajes y hablará sobre las actividades realizadas por estas dos personas usando adverbios de frecuencia: Por ejemplo: Papá saca la basura tres veces a la semana.
5. Para finalizar el profesor hará una pregunta a cada alumno para dar su opinión personal sobre una tarea doméstica. Pueden ayudarse de la tarjeta con opiniones personales. Por ejemplo: ¿Te gusta hacer la comida? No, detesto hacer la comida.

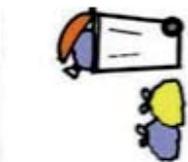
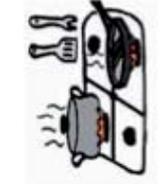
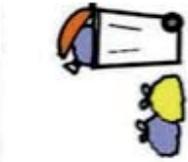
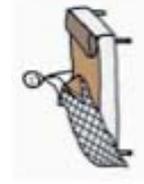
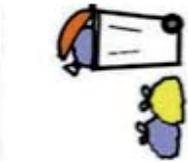
nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o

## Extensión

- Cuando los alumnos salen de la clase, se les da una ficha con diferentes tareas y los días de la semana, así pueden usarla de repaso como deberes, donde pueden poner una cruz (x) en lo que no han hecho o un tic (✓) en lo que sí han hecho.
- La tarjeta de extensión que se entrega como deberes puede contener alguna tarea doméstica además de las aprendidas en la clase para fomentar su curiosidad de conocer nuevo vocabulario.

## Las tareas semanales

<b>Domingo</b>					
<b>Sábado</b>					
<b>Viernes</b>					
<b>Jueves</b>					
<b>Miércoles</b>					
<b>Martes</b>					
<b>Lunes</b>					
<b>Papá</b>		<b>Mamá</b>		<b>Arancha</b>	
<b>Daniela</b>		<b>Abuela</b>			

## Tarjeta de ayuda con vocabulario sobre las tareas domésticas

				
<b>Barrer</b>	<b>Poner la mesa</b>	<b>Recoger la habitación</b>	<b>Hacer la cama</b>	<b>Hacer la compra</b>
				
<b>Coser</b>	<b>Sacar al perro</b>	<b>Fregar</b>	<b>Sacar la basura</b>	<b>Descansar</b>
				
<b>Hacer la colada</b>	<b>Limpiar el polvo</b>	<b>Ver a la familia</b>	<b>Cocinar</b>	<b>Aspirar</b>

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o

## Tarjeta de ayuda con opiniones personales

		
Me gusta	} mucho poco	No me gusta...
Me gustan		No me gusta nada
Me encanta...		Odio...
Adoro...		Detesto...

## Tarjeta de ayuda con expresiones de frecuencia

<b>Después del colegio...</b>	<b>After school...</b>
<b>Por la mañana...</b>	<b>In the morning...</b>
<b>Por la noche...</b>	<b>In the evening...</b>
<b>Durante el fin de semana...</b>	<b>At the weekend...</b>
<b>Una / dos veces a la semana...</b>	<b>One / Twice a week...</b>
<b>A veces...</b>	<b>Sometimes...</b>
<b>Cada día...</b>	<b>Everyday...</b>
<b>Siempre...</b>	<b>Always...</b>
<b>Nunca...</b>	<b>Never...</b>

## Tarjeta para entregar de deberes

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Sacar la basura							
Fregar la loza							
Hacer la cama							
Hacer la colada							
Limpiar el polvo							
Hacer la comida							
Hacer la compra							
Fregar							
Coser							
Poner la mesa							
Planchar							
Recoger el cuarto							
Pasar la aspiradora							
Sacar al perro							
Limpiar el jardín							
No hacer nada							

# Mediterráneo

# 10

María Prieto Martín

## TIEMPO:

60 minutos

## OBJETIVOS:

- Repaso del vocabulario sobre las vacaciones.
- Expresar opiniones personales acerca de tus vacaciones preferidas y gustos.
- Escribir una postal a un amigo sobre mis vacaciones.
- Fomentar la cooperación e interacción en grupo.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Las actividades están orientadas a reforzar el vocabulario sobre el tema del tiempo y las vacaciones. La canción "Mediterráneo" del grupo español Los Rebeldes será la excusa ideal para que los alumnos hablen de sus vacaciones ideales.

1. Proyectaremos el videoclip de la canción sin letra ni música que podremos desde la plataforma de internet [www.youtube.com](http://www.youtube.com) En equipos los alumnos deberán deducir de qué trata la canción a través de las imágenes que ven y escribir una pequeña historia para la trama. Cada equipo leerá la suya al resto de la clase.
2. Preguntaremos a los alumnos sobre lo que conocen del mar Mediterráneo: qué es y si les gusta la playa. Preguntaremos cómo son sus vacaciones preferidas: si prefieren la playa o la montaña y dónde irían en sus vacaciones.
3. Dividiremos la clase en equipos y proyectaremos el video hasta el minuto uno. Los alumnos deberán contestar unas preguntas fijándose en las imágenes. Luego deberán dibujar un bocadillo y un pensamiento para dos personajes que aparecen tumbados en la playa y que muestran una gran expresividad (gusto por estar en la playa en el caso de la mujer y curiosidad por ver a las mujeres en bikini en el caso del hombre).
4. Los alumnos deben unir con flechas vocabulario relacionado con la cultura playera española: bikini, chiringuito, paella, langostinos, guitarra y hacer una frase.
5. A continuación, deben describir uno de los paisajes de las ciudades de las postales: Ibiza, Mallorca y Mahón.
6. Pondremos la última imagen de los fuegos artificiales y los alumnos deberán imaginar una situación en la que haya fuegos artificiales y qué pasó para que haya fuegos artificiales (por ejemplo: fin o comienzo de una fiesta)
7. Proyectaremos el video completo. Se hará una competición por ver quién adivina más preguntas correctas. Cada respuesta correcta será un langostino ganado. Ganará el equipo que consiga más langostinos.

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o



## ACTIVAMOS EL VOCABULARIO

1. ¿Qué es el Mediterráneo?
2. ¿Te gusta el mar? ¿Por qué?
3. ¿Prefieres unas vacaciones en la playa o en la montaña? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles son tus vacaciones ideales? (dónde, con quién, cuánto tiempo)



## PROYECCIÓN DEL VÍDEOCLIP DE LA CANCIÓN

**a. Videoclip hasta el minuto uno. Contesta las preguntas:**

- ¿Dónde está la gente?
  - ¿Qué tiempo hace?
  - ¿Qué tiene la señora tumbada en la toalla? ¿Y su marido?
- Escribe que pueden estar pensando ella y él



Tengo unas ganas de llegar a la playa...



**b. En el minuto 1 se cambia un sol por una pelota. Congelaremos esa imagen: ¿Qué va a pasar ahora? Predice usando el futuro. ¿Acertaste? (la pelota va a dar a un hombre tumbado en la toalla)**

**c. Continúa la proyección. Unir con flechas el vocabulario con su significado y hacer una frase.**

Bikini

Chiringuito

Paella

Langostinos

Guitarra



Plató típico español

Instrumento español hecho de madera y cuerdas

Traje de baño (dos piezas) para mujeres

Marisco

Un bar en la playa



**d. Describe una de las ciudades que aparecen en las postales: Ibiza, Mallorca, Mahón.**

**e. Pondremos la última imagen del videoclip con los fuegos artificiales. Preguntaremos ¿Qué ha pasado? Los alumnos podrán deducir que pasó para que haya fuegos artificiales.**

## DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN

**Video completo sin interrupciones. Los equipos tendrán tres minutos para completar el siguiente cuestionario. A cada pregunta correcta le sumaremos un langostino en la cesta.**

- ¿Cuántas personas cantan en el grupo?
- ¿Cuántas palmeras aparecen moviéndose?
- El bañador de la señora del abanico es de color.....
- Di dos medios de transporte
- ¿Cuántos besos aparecen?
- ¿De qué colores son los peces?
- ¿Qué hay en el bosque?
- ¿De qué color son los vestidos de las bailarinas del concierto?



# Nochevieja en peligro

11

Lidia Molero Aranda

## TIEMPO:

20 minutos

## OBJETIVOS:

- Practicar el pasado de los verbos.
- Realizar preguntas.
- Presentar la tradición española en Nochevieja.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Dividir la clase en grupos de 4 alumnos. Dos de ellos tendrán el papel de policía y otros dos serán los amigos sospechosos del robo de la bola del reloj situado en la Puerta del Sol.
2. Se lee el artículo del periódico para que los alumnos se familiaricen con la tradición española de comer doce uvas en Nochevieja.
3. Los dos policías prepararán el interrogatorio que van a hacer a cada amigo por separado. Para hacer las preguntas tendrán como ayuda el guión aunque hay que animarlos a elaborar más preguntas para averiguar si los sospechosos son culpables o no.
4. Los amigos tienen otro guión para preparar una coartada común, aunque también deben pensar en otras preguntas que los policías pueden hacerles. Es recomendable que ambos hagan unas 10 preguntas y respuestas.
5. Cada policía interrogará a uno de los amigos por separado. El otro amigo debe permanecer fuera del aula hasta que se le indique que puede entrar acabado el primer interrogatorio. El objetivo es comprobar si los dos dan las mismas respuestas a las preguntas.
6. Finalmente los policías pondrán en común las respuestas para comprobar que la coartada que les han dado coincide. Si es así, los amigos serán declarados inocentes, de lo contrario, serán culpables.

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o



# NOCHEVIEJA EN PELIGRO

## El robo de la bola de la Puerta del Sol puede dejarnos sin campanadas

Este año los españoles podemos quedarnos sin Nochevieja. La tradición que consiste en comer una uva con cada campanada del reloj puede romperse hoy. Dos individuos robaron ayer a las diez de la noche la bola del reloj de la Puerta del Sol. Este reloj es muy importante porque marca las doce campanadas con las que entramos en el año nuevo y la mayoría de las cadenas de televisión españolas retransmiten las campanadas desde este lugar.

Si no se encuentra la bola, las campanadas no sonarán y los españoles no podremos comernos



Reloj de la Puerta del Sol, Madrid

las doce uvas de la suerte. Comer las uvas es muy importante para tener suerte en el nuevo año.

Según las últimas informaciones, la policía está interrogando a varios sospechosos. La única pista que hay es que son dos amigos jóvenes, según declaró un testigo que los vio huir.

Además se cree que están en forma ya que es difícil subir al reloj. Si tiene alguna información sobre el caso, póngase en contacto con la policía lo antes posible.

Policías	Amigos sospechosos
<b>Interroga a los sospechosos sobre:</b>	<b>Piensa en una coartada para:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hora y lugar en el que quedaron</li> <li>• Dónde fueron</li> <li>• Qué hicieron después</li> <li>• Qué comieron</li> <li>• Qué ropa llevaba su amigo</li> <li>• A quién vieron</li> <li>• Qué medio de transporte usaron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hora y lugar en el que quedasteis</li> <li>• Dónde fuisteis</li> <li>• Qué hicisteis después</li> <li>• Qué comisteis</li> <li>• Qué ropa llevabais</li> <li>• A quién visteis</li> <li>• Qué medio de transporte usasteis</li> </ul>

# Perdido en la ciudad



Concepción Relinque Ruiz

**TIEMPO:**

20 minutos

**OBJETIVOS:**

- Repasar vocabulario relacionado con las direcciones y lugares de interés en una ciudad, como la catedral, el parque, el centro comercial, etc.

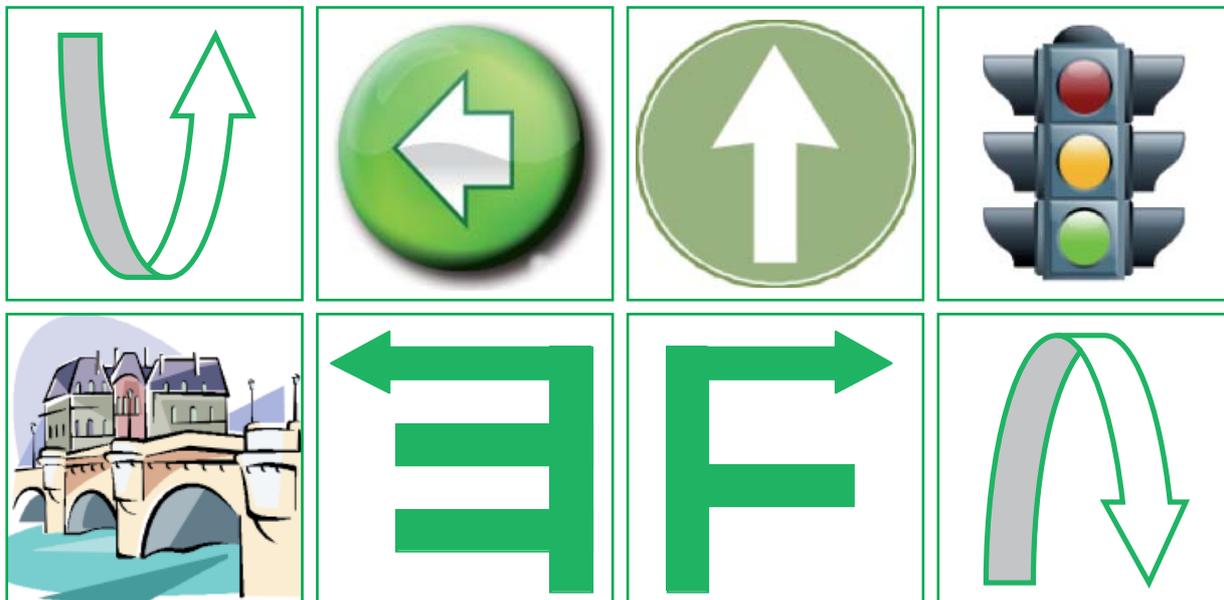
**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

1. Se divide a los alumnos en grupos de 4 y en dos parejas. Cada pareja es un equipo.
2. En la pared se ponen dos carteles, uno con símbolos para las indicaciones y otro con los sitios que se pueden visitar en una ciudad.
3. Se reparten varias tarjetas a ambos equipos con diferentes indicaciones para llegar a algún sitio de la ciudad y pegatinas con el color de su equipo.
4. Uno de los miembros del equipo leerá las tarjetas con las indicaciones para llegar a algún sitio de la ciudad mientras que el compañero tendrá que pegar las pegatinas de su equipo en el recuadro correspondiente a la dirección y el sitio leído por su compañero. Los roles se cambian después de haber leído 3 tarjetas.

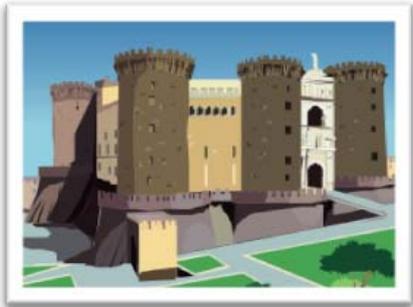
nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o

## SÍMBOLOS DE INDICACIONES



## SITIOS PARA VISITAR



LA CATEDRAL  
EL AEROPUERTO  
EL CASTILLO  
EL BAR  
EL PARQUE  
LA ESTACIÓN DE TRENES

EL CENTRO COMERCIAL  
EL TEATRO  
EL CINE  
LA ESTACIÓN DE AUTOBUSES  
LA COMISARÍA DE POLICÍA  
EL RESTAURANTE

SUBA LA CALLE  
SIGA TODO RECTO  
TOME LA TERCERA CALLE A LA IZQUIERDA  
CRUCE EL PUENTE

TUERZA A LA IZQUIERDA  
TOME LA SEGUNDA CALLE A LA DERECHA  
PASE LOS SEMÁFOROS  
BAJE LA CALLE



**Para ir a la catedral baje la calle**

**Para ir al centro comercial tome la segunda calle a la derecha**

**Para ir al aeropuerto tuerza a la izquierda**

**Para ir al teatro suba la calle**

**Para ir al castillo tome la tercera calle a la izquierda**

**Para ir al cine pase los semáforos**

**Para ir al bar cruce el puente**

**Para ir a la estación de autobuses siga todo recto**

**Para ir al parque pase los semáforos**

**Para ir a la comisaría tuerza a la izquierda**

**Para ir a la estación de trenes tome la segunda calle a la derecha**

**Para ir al restaurante cruce el puente**

nivel

i  
n  
t  
e  
r  
m  
e  
d  
i  
o

# 13

## Cine español

Cristina Olivar Fraile

### TIEMPO:

30 minutos

### OBJETIVOS:

- Expresar opinión acerca de temas de actualidad.
- Tomar conciencia sobre hechos sociales.
- Fomentar la conversación entre los alumnos.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se puede agrupar a los alumnos individualmente, en parejas o en pequeños grupos según el tamaño de nuestra clase.
2. Se pide a un alumno que observe el título y la imagen de ambos carteles de cine y que intente contar la historia de cada película según lo que le ha sugerido la observación.
3. Leen cada uno de los argumentos correspondientes a las dos películas españolas y, tras la lectura, decidirán qué argumento es el adecuado a cada uno de los carteles de cine que se han visto antes.
4. Se preguntará a los alumnos por las palabras y expresiones subrayadas.
5. Los alumnos contestan preguntas o debaten acerca del tema del bullying y de la homosexualidad, los temas centrales de las películas.

### Extensión

#### *Bullying:*

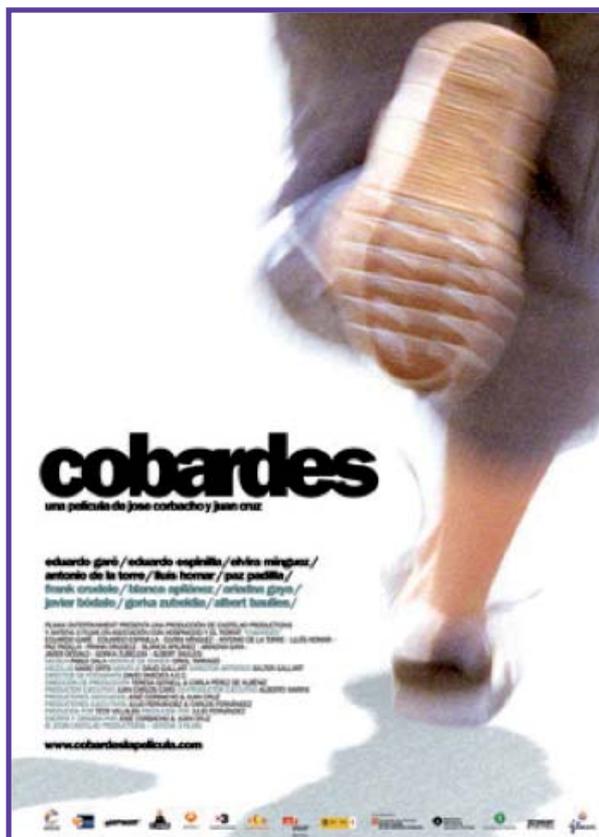
- ¿Quiénes crees que son las personas responsables del comportamiento de los llamados "bullies"?
- ¿Qué se debería hacer con estos agresores?
- ¿Cómo controlarías una situación de bullying?

#### *Homosexualidad:*

- ¿Qué opinas de aquellas personas que marginan a otras por su condición sexual?
- ¿Eres tolerante con otras personas de una orientación sexual diferente a la tuya?
- ¿Tratas de forma natural la homosexualidad?



## CARTELES



## ARGUMENTOS

Es la historia de dos chavales de secundaria, uno víctima y el otro verdugo. Guille, en apariencia un chico como muchos, buenas notas, buen deportista y con una familia bien que le respalda, ha descubierto que actuar de chulito en clase le da cierto respeto, por lo que, sin dudarlo, ha elegido a una víctima y se pasa el día acosándolo con sus amigos con un pretexto cualquiera. Gabriel es la víctima elegida. No hay más motivos que tener el pelo rojo.

Maxi asumió su homosexualidad hace años y por entonces eso le costó separarse de su mujer y sus hijos. Ahora tiene un restaurante de éxito, Xantarella, a punto de ser condecorado con una estrella Michelin, pero su ex-pareja ha muerto y debe volver a hacerse cargo de los niños. El trabajo en el restaurante no le deja tiempo y, además, Maxi ha comenzado a enamorarse de Horacio, un vecino argentino y futbolista recién llegado a su escalera que va a poner su vida patas arriba.

nivel

a  
v  
a  
n  
z  
a  
d  
o

# 14

## Deportes de riesgo

Andrea Ovejero Madrazo

### TIEMPO:

Dos sesiones de 45 minutos cada una.

### OBJETIVOS:

- Aprender vocabulario sobre deportes.
- Expresar opiniones personales.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se divide a la clase en pequeños grupos y se reparte a cada grupo una copia de las fotos de los deportes de riesgo que vamos a trabajar y de los nombres de estos deportes mezclados.
2. Se les deja un tiempo para que coloquen a cada foto el nombre de su deporte.
3. Cuando han terminado, se les dice cuáles han acertado y se les reparte una hoja con una pequeña explicación de cada deporte. Con la ayuda de esta hoja cambiarán los que en un principio habían fallado.
4. Se les reparte una tabla con los nombres de los deportes trabajados y una hoja con características mezcladas. Individualmente, escriben las características correspondientes debajo de cada deporte.
5. Finalmente, hablamos sobre estos deportes y los gustos y preferencias de ellos mismos: qué deportes han realizado alguna vez, cuáles les gustaría probar, cuáles no harían nunca, cuál es el que más les llama la atención, etc.

BARRANQUISMO /  
DESCENSO DE CAÑONES

PARACAJIDISMO

PUENTING

PIRAGÜISMO

DESCENSO DE RÍOS

ALA DELTA

TREKKING

DESCENSO DE RÍOS

SNOWBOARD

SURF

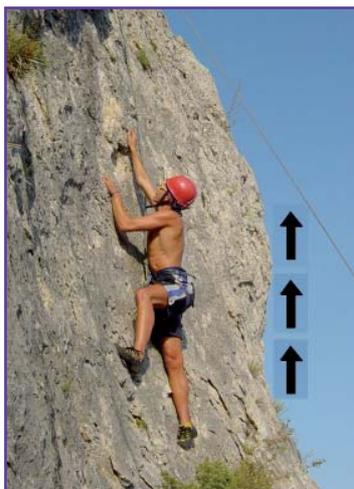
RÁPEL

ESQUÍ

ESCALADA

BUCEO

SKATEBOARD



nivel

a  
v  
a  
n  
z  
a  
d  
o

## DEFINICIONES DE LOS DEPORTES

**Snowboard:** (también llamado “snow”) el deportista se desliza por la nieve utilizando una tabla de snowboard. El equipo básico para practicarlo son la mencionada tabla, las fijaciones y las botas.

**Skateboard:** (también llamado “skate”) se practica con un monopatín, en cualquier parte de una calle donde se pueda rodar, o en una pista especialmente diseñada para la práctica de este deporte. Se trata de buscar la belleza al probar la habilidad del exponente, conseguir realizar distintas piruetas y deslizarse por barrandillas, bordillos u otros elementos urbanos.

**Escalada:** consiste en realizar ascensos sobre paredes de fuerte pendiente donde se necesitan tanto las extremidades inferiores (pies y piernas) como las extremidades superiores (brazos y manos). Se utiliza un calzado especial y un equipo de protección para tener seguridad en posibles caídas

**Puente:** consiste en saltar al vacío desde un puente con una cuerda sujeta a la estructura desde la que se salta, para hacer movimientos pendulares en el aire.

**Barranquismo / descenso de cañones:** es una actividad que se practica en los cañones o barrancos, o sea, en cañadas profundas abiertas en el terreno por la erosión o curso de un río, que presentan un recorrido muy variado: se encuentran tramos con un nivel bajo de agua, puntos en que ésta es bastante profunda, y otros tramos con cascadas. Hay que ir superando estos cambios de recorrido caminando, nadando, saltando o escalando en algunas ocasiones.

**Rafting / descenso de ríos:** consiste en recorrer el cauce de ríos en la dirección de la corriente (río abajo), por lo general sobre algún tipo de embarcación o balsa. Normalmente, estos ríos tienen algún grado de turbulencia; éstos también son llamados ríos de “aguas blancas” debido a que este color es característico de la espuma que genera la turbulencia en los cuerpos de agua. Otra denominación común para este tipo de ríos es simplemente “rápidos”

**Espeleología:** (también denominado espeleo) es la ciencia que estudia las cavidades sub-

terráneas (las cuevas) y se practica como deporte.

**Rápel:** es un sistema de descenso por cuerda utilizado en superficies verticales. Se utiliza en lugares donde el descenso de otra forma es complicado, o inseguro. Es un sistema de descenso muy utilizado ya que únicamente se requiere un mínimo equipo y una cuerda. El rápel es utilizado en montañismo, escalada, espeleología, barranquismo y otras actividades que requieren realizar descensos verticales en lugares naturales.

**Ala delta:** es un mecanismo construido para planear y realizar vuelos sin motor. El despegue y aterrizaje se efectúan a baja velocidad, por lo que es posible realizarlos a pie.

**Piragüismo:** es un deporte acuático que se practica sobre una embarcación ligera. Es propulsada por una, dos o cuatro personas (pero nunca tres) por una pala también llamada remo.

**Surf:** consiste en deslizarse sobre las olas del mar de pie sobre una tabla.

**Paracaidismo:** es una técnica del salto con paracaídas, que puede realizarse desde un avión, helicóptero o globo aerostático, con finalidades recreativas, deportivas o de transporte. Durante la caída libre, los paracaidistas “vuelan” de forma relativa, aunque siempre caen hacia abajo.

**Trekking:** consiste en recorrer de forma autónoma, a pie y durante varios días o semanas zonas aisladas generalmente con dificultad de tránsito tales como zonas montañosas o lugares remotos sin senderos.

**Buceo:** se trata de nadar por debajo del agua con o sin ayuda de equipos especiales. Hay dos formas de practicarlo: el buceo libre (o a pulmón), y el buceo con equipo.

**Esquí:** es un deporte de montaña que consiste en el deslizamiento por la nieve, por medio de dos tablas sujetas a la suela de las botas del esquiador mediante fijaciones mecánicas.

## TABLA DE LOS DEPORTES

<b>ESPELEOLOGÍA</b>	<b>SNOWBOARD</b>	<b>BARRANQUISMO</b>	<b>PUENTING</b>	<b>SURF</b>
<b>PIRAGÜISMO</b>	<b>PARACAIDISMO</b>	<b>SKATEBOARD</b>	<b>RÁPEL</b>	<b>DESCENSO DE RÍOS</b>
<b>ALA DELTA</b>	<b>BUCEO</b>	<b>ESCALADA</b>	<b>SENDERISMO</b>	<b>ESQUÍ</b>

## CARACTERÍSTICAS DE LOS DEPORTES

- Se realiza en cuevas
- Se utiliza una tabla
- También se llama “rafting”
- Se practica en los ríos
- También se llama “espeleo”
- Se utiliza algún tipo de embarcación
- Se asciende
- Hay que saltar en alguna ocasión
- Se utilizan cuerdas
- También se llama “snow”
- Se utiliza un calzado especial
- Es un salto desde un puente
- También se llama “skate”
- En este deporte se camina
- Se trata de realizar diferentes piruetas
- Hay que nadar
- Se practica en la calle
- Se realiza en el agua
- Se desciende
- Consiste en ascender por una pared utilizando las 4 extremidades
- Se realiza en el aire
- Es peligroso

nivel

avanzado

# 15

## Hoy no se come

Carolina Delcourt Riera

### TIEMPO:

50 minutos

### OBJETIVOS:

- Reflexionar acerca de la distribución de la riqueza y de la pobreza en el mundo.
- Expresar opiniones
- Utilizar expresiones que indican grado de certeza como: Sin ninguna duda/ sin duda alguna /indudablemente/ Según parece, ... /No estoy seguro pero diría que...; y de opinión como: En mi opinión.../ Pienso que.../ Creo que.../ No creo que...
- Mejorar la fluidez oral.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

-Un cronómetro.

1. Se forman 2 grupos. El profesor entrega una viñeta de la tira por grupo.
2. Cada alumno dice algo que describa su viñeta sin mostrarla al otro grupo.
3. Finalmente cada alumno muestra su viñeta al otro grupo y se discuten las dos diferentes ideas que aparecen en la ficha 1: "tener hambre y no tener comida" y "tener comida pero no tener hambre." Para ello, se pegan en la pizarra convenientemente ampliadas.
4. Se pide a los alumnos que propongan soluciones destinadas a paliar el hambre en el mundo utilizando expresiones de grado de certeza y de opinión. Por ejemplo: "Pienso que en los países desarrollados no se debería malgastar la comida".
5. Se recortan las preguntas de la ficha 2 y se ponen boca abajo. Se pone a los alumnos por parejas y cada uno elige una pregunta. Uno de ellos tiene que contestar la pregunta en un minuto. Para ello se utilizará el cronómetro. Cada turno cambia la persona que contesta en la pareja. Gana la pareja que consiga estar más minutos hablando.



## FICHA 1

Idea 1: Tener hambre y no tener comida	Idea 2: Tener comida y no tener hambre
--	--



## FICHA 2



¿Cuáles son las causas de la pobreza en el mundo?	En tu opinión ¿consumimos demasiado?
¿Deben permitir los padres que sus hijos no coman si no les gusta la comida?	Los países ricos ¿tienen la responsabilidad de ayudar a los países pobres?
¿Crees que las donaciones voluntarias después de un desastre siempre llegan a los más necesitados?	¿Cómo podemos controlar la distribución de las donaciones voluntarias?
¿Hay mejores maneras de ayudar que haciendo donaciones voluntarias?	¿Sabes qué son los productos del comercio justo?
¿Por qué en los países desarrollados la gente deja el campo para vivir en la ciudad?	¿Te preocupa la situación de los niños que viven en las calles o en las chabolas?
¿Qué te parece que se malgaste tanta comida en los países desarrollados?	¿Cómo ves el futuro en el campo?
¿Qué harías tú si te tocara la lotería?	¿Qué problemas tienen los ricos?
¿Cómo podríamos repartir mejor los recursos que tenemos en el mundo?	Si tú fueras el presidente de un país rico ¿qué harías para ayudar a los países pobres?

nivel

avanzado

# 16

## La ruleta de la polémica

Antoni Bravo Moya

### TIEMPO:

30 minutos

### OBJETIVOS:

- Repasar contenidos relacionados con temas controvertidos como el aborto, el matrimonio entre parejas homosexuales, la eutanasia, política, religión, etc.
- Poner en práctica expresiones, frases y conectores utilizados para la exposición y justificación de argumentos.
- Desarrollar la inteligencia emocional del alumnado.
- Desarrollar la fluidez oral para exponer los pensamientos.
- Aprender a respetar y valorar las opiniones expresadas por los compañeros.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

- Las tarjetas que se facilitan numeradas por detrás.
  - Una ruleta hecha de cartón o madera de balsa dividida en tantas partes como tarjetas tenga el juego que deben estar numeradas y con una flecha o aguja giratoria que indique el sector sobre el que el indicador se encuentra.
1. Los alumnos se sientan alrededor de una mesa o espacio amplio donde se colocan la ruleta y las tarjetas con los números hacia arriba.
  2. Un alumno voluntario hace girar la ruleta. Se muestra un número en la ruleta. El alumno coge la tarjeta numerada con el número mostrado en la ruleta y la lee en voz alta. A continuación, el alumno debe hablar sobre el tema que le propone la tarjeta.
  3. El resto de compañeros y el profesor discuten sobre si la respuesta del estudiante es correcta o no. En caso afirmativo, el alumno obtiene una puntuación (por ejemplo: 1 punto) que se anota en la pizarra junto a su nombre; la tarjeta se retira y el número correspondiente en la ruleta queda descartado para la siguiente ronda, si volviese a aparecer se pasa al siguiente disponible en sentido de las agujas del reloj. En el caso que la respuesta sea incorrecta, la tarjeta vuelve a colocarse donde estaba para que otro estudiante pueda intentar resolverla en una ronda siguiente. El turno pasa al siguiente estudiante.
  4. Gana el juego el estudiante con la puntuación más alta de acuerdo con el mayor número de tarjetas resueltas correctamente.





<p>¿EN QUÉ SITUACIONES CREES QUE EL ABORTO DEBERÍA ESTAR PERMITIDO? JUSTIFICA TU RESPUESTA</p>	<p>DI TRES ARGUMENTOS EN CONTRA DEL ABORTO, INCLUSO SI ESTÁS A FAVOR</p>	<p>¿A QUÉ SE REFIERE ESTA FRASE?: “NO SATISFACER EL DESEO DEL ENFERMO DE QUE LO MATEN ES INHUMANO.”</p>	<p>¿ESTÁS DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE AFIRMACIÓN?: “ES LEGÍTIMA LA DECISIÓN DE UNA PERSONA DE DISPONER DE SU PROPIA VIDA, INCLUSO DEL SUICIDIO”. JUSTIFICA TU RESPUESTA</p>
<p>NOMBRA TRES DIFERENCIAS ENTRE LA RELIGIÓN CATÓLICA Y LA PROTESTANTE ANGLICANA</p>	<p>¿QUÉ OPINIÓN TIENES RESPECTO A LAS SECTAS? RAZONA TU RESPUESTA</p>	<p>EN TU OPINIÓN, ¿QUÉ SE PUEDE HACER PARA REDUCIR O ELIMINAR EL CONSUMO DE DROGAS?</p>	<p>¿DE QUÉ MANERA PUEDE AYUDARSE AL ADICTO A LAS DROGAS PARA QUE SE REHABILITE?</p>
<p>¿ESTÁS A FAVOR O EN CONTRA DE LOS MATRIMONIOS ENTRE HOMOSEXUALES? ¿POR QUÉ / POR QUÉ NO?</p>	<p>¿CREES QUE LAS PAREJAS HOMOSEXUALES DEBEN TENER DERECHO A ADOPTAR NIÑOS? JUSTIFICA TU RESPUESTA</p>	<p>¿CREES QUE LA ELECCIÓN DE BARACK OBAMA COMO NUEVO PRESIDENTE DE LOS EE.UU. AYUDARÁ A CAMBIAR EL MUNDO A MEJOR? ¿DE QUÉ MANERA?</p>	<p>¿DEBERÍA SER ELIMINADA LA PENA DE MUERTE? ¿POR QUÉ / POR QUÉ NO?</p>
<p>¿QUÉ OPINIÓN TIENES RESPECTO AL ESPECTÁCULO TAURINO EN ESPAÑA?</p>	<p>¿ESTÁS A FAVOR O EN CONTRA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA CON ANIMALES? ¿POR QUÉ / POR QUÉ NO?</p>	<p>¿CÓMO CREES QUE PODRÍA ELIMINARSE EL RACISMO?</p>	<p>¿CUÁL SERÍA PARA TI UNA POLÍTICA DE INMIGRACIÓN IDEAL? NOMBRA CINCO PUNTOS SOBRE LOS QUE TE BASARÍAS</p>
<p>RAZONA TRES POSIBLES SOLUCIONES QUE PROPONDRÍAS PARA ACABAR CON LA CRISIS ECONÓMICA</p>	<p>EN TU OPINIÓN, ¿EN QUÉ ESTÁ AFECTANDO LA CRISIS ECONÓMICA?</p>	<p>¿CONSIDERAS QUE ES FÁCIL EMANCIPARSE PARA LOS JÓVENES BRITÁNICOS HOY EN DÍA? JUSTIFICA TU RESPUESTA</p>	<p>NOMBRA DIEZ CARACTERÍSTICAS SOBRE LA QUE SERÍA TU VIDA IDEAL EN EL FUTURO</p>

nivel

a  
v  
a  
n  
z  
a  
d  
o

# 17

## ¡Música, maestro!

Liz Amalia Jiménez

### TIEMPO:

30 minutos

### OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario de música: géneros, instrumentos, artistas...
- Describir personajes y situaciones a través de imágenes.
- Expresar opiniones.

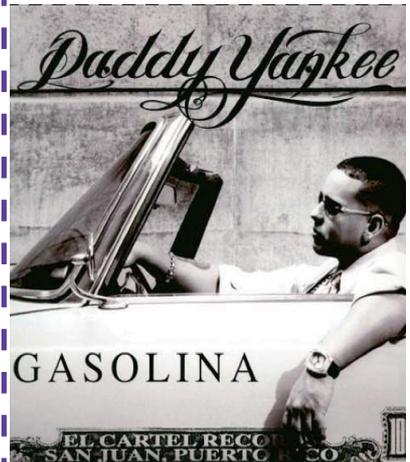
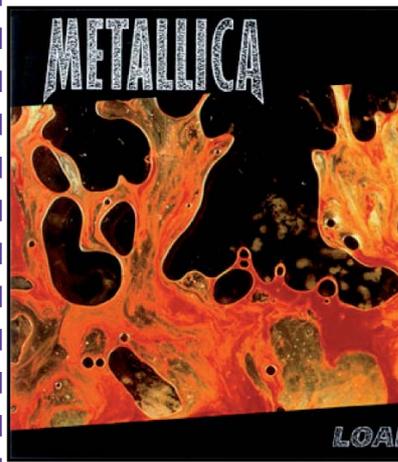
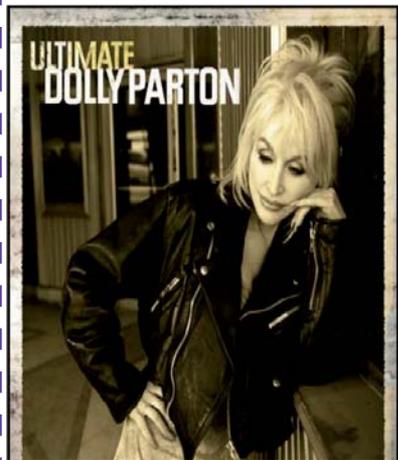
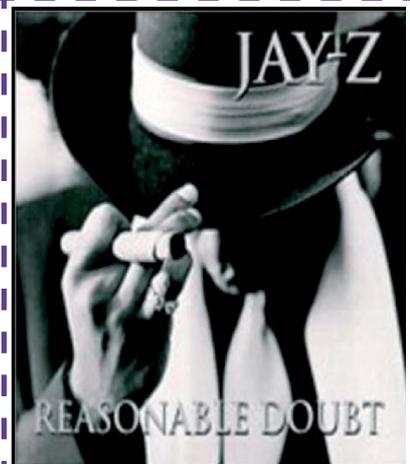
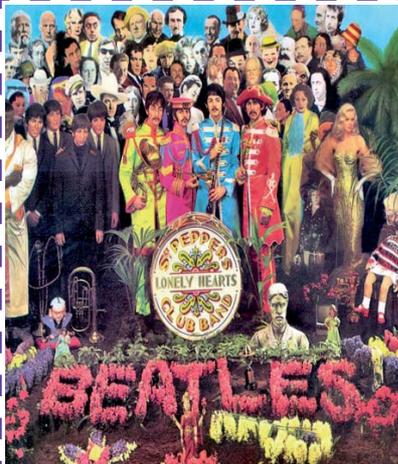
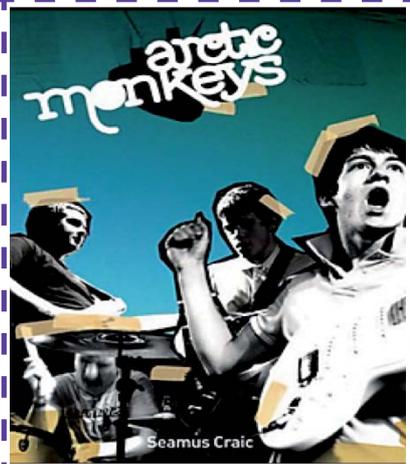
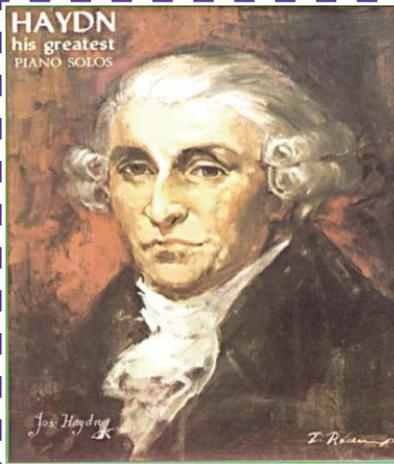
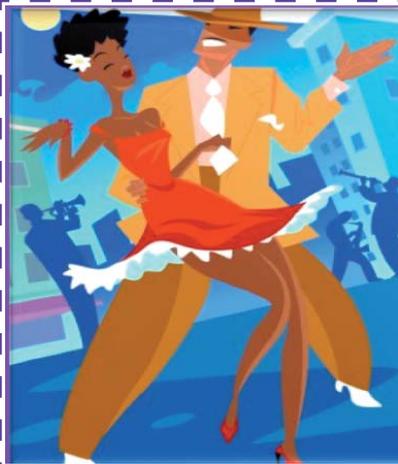
### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. El profesor coloca las tarjetas de la primera parte de la actividad (preguntas e imágenes) boca abajo para que el alumno coja una pregunta y una imagen.
2. El alumno usará una tarjeta de pregunta y una imagen que le servirá para contestar a las preguntas. Cada imagen puede servir para tres preguntas diferentes o pueden alternarse como el profesor lo crea conveniente.
3. Las preguntas de la segunda parte son complementarias y sirven para obtener vocabulario sobre el tema.

## PRIMERA PARTE



¿Qué te sugiere este grupo o cantante?	¿Qué crees que canta?	¿Lo conoces? ¿Cómo se llama?	¿Cuántos años crees que tiene?
¿Dónde vive?	¿Qué aficiones crees que tiene?	¿Cómo crees que es su familia?	Describe su aspecto y su personalidad



nivel

avanzado

51

## SEGUNDA PARTE



¿Crees que la gente famosa se comporta de manera diferente?

¿Crees que la fama cambia a las personas?

¿Crees que aún hacen caso de lo que le dicen sus padres, sus jefes, sus parejas, etc.?

¿Qué música tienes en tu Ipod?

¿Cómo crees que son las personas que escriben heavy-metal?

¿Qué instrumentos tocan en tu banda favorita?

¿Qué parte de su música simboliza lo que les gusta?

¿Qué música detestas? ¿Por qué?

¿Crees que a los (las) cantantes guapos(as) les es más fácil triunfar?

Define música

¿Crees que la música que escriben define lo que en realidad sienten?

¿Cuál es tu canción favorita?  
Explica su contenido

¿Qué tipo de personas crees que cantan rap?

Menciona 5 estilos musicales

# Si tuviera que apostar...

# 18

Tamara Libertad Luque Sánchez

## TIEMPO:

20 minutos

## OBJETIVOS:

- Consolidar el uso de los tiempos verbales en el condicional.
- Revisar vocabulario relacionado con el medioambiente.
- Expresar opiniones utilizando paráfrasis. Por ejemplo: Creo que es correcto. Creo que es incorrecto. Sí, estoy de acuerdo. No, no estoy de acuerdo. Yo diría... Lo correcto sería decir...etc.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se divide a los alumnos en parejas o en grupos de 3 o 4.
2. Tras leer cada enunciado en la tabla de apuestas, tienen que discutir y decidir si éste es correcto gramaticalmente o no y marcar la casilla correspondiente.
3. A continuación, deberán señalar en qué porcentaje están seguros de su decisión, cifra que será a su vez la cantidad de euros que desean apostar.
4. Cuando hayan completado la tabla, tomarán la ficha de un grupo diferente al suyo y se procederá a la corrección, pidiendo a los alumnos que expresen el porqué de sus decisiones y la alternativa que ofrecen cuando corresponda. Se marcará en la última columna si la cantidad apostada será sumada o, por el contrario, restada del resultado final.
5. Se devolverá la ficha a cada grupo y se les pedirá que inventen un nombre en español para su equipo.
6. Por último, se anotará en la pizarra el nombre elegido y la cantidad total obtenida en la apuesta para conocer, finalmente, el equipo vencedor.

## Variantes

La actividad puede adaptarse no únicamente a los diferentes niveles sino también al repaso de otros aspectos gramaticales o de otras áreas de vocabulario.



nivel

a  
v  
a  
n  
z  
a  
d  
o

53

