

Acti/España¹

REVISTA DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN



OTOÑO

2001



ACTIVIDADES PARA LA CLASE DE ESPAÑOL



ACTI/ESPAÑA Nº1, DICIEMBRE 2001

Actividades para la clase de español
Elaboradas por auxiliares de conversación de español

DIRECCIÓN

Xavier Gisbert da Cruz, Consejero de Educación

ELABORACIÓN

Ana María de la Torre Gargallo, Asesora Técnica

COLABORACIONES

Cristina Mahía Espiñeira
Francisca María Cabello Muñoz
María Dolores Delgado Cantos
Miriam Martínez Hidalgo
Ana María Pedraza Pérez
Hugo Santiago Sánchez
César Gabriel Domínguez Cortés
Yudith García Sayavera
Esther Martí Marqués
Santiago Besada Vergara
Leticia Castilla González
Lucía González Villanueva
Eugenia Jiménez Pacheco
María Martínez Santacruz
Francisco Javier Pérez Vigaray
Elizabeth Martínez Fermín
Carolina González González
Ariadna Marcelo Pineda
María del Puerto Tovar Camacho
Javier González Calvo
Isabel María Navarro Domene
Mónica Ruiz Márquez
Olga Beatriz Montoya Peralta

ASESORES TÉCNICOS

María Serrano Bericat
Caya Marta Gutiérrez Gutiérrez
Rafael Martínez Bernardo
Rosa López Boullón
José Luis de la Iglesia Rodríguez
Carmen Rodríguez Halffter
José Ramón Fernández Rodríguez
José Luis Estefani Tarifa
María Isabel Luengo Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos por la cesión y autorización para la publicación de ilustraciones:
TURESPAÑA, Secretaría de Estado de Comercio Turismo y PYME, Ministerio de Economía y Hacienda, "España" (Fotografías de la portada); Redcar and Cleveland City Council, Education Bulletin, December 2000 January 2001 (Página 4); "HM" The News Magazine of Hounslow Manor School, Volume 5, Spring 2001 (Página 4); Revista Hola, Nº 2985 y 2892 (fotografías de la página 33).

IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN:

Artes Gráficas RM

MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE

edita®: Secretaría General Técnica.
Subdirección General de Información y Publicaciones.
Embajada de España.
Consejería de Educación en Reino Unido e Irlanda.
I.S.S.N.: 1476-1424 Acti-España
N.I.P.O.: 176-01-215-X

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN PUBLICACIONES

PUBLICACIONES PERIÓDICAS

Donaire: Publicación semestral destinada preferentemente a hispanistas y profesorado de español en el Reino Unido y en la República de Irlanda.

Pórtico: Selección de artículos de la prensa española y sugerencias didácticas. Su publicación es cuatrimestral.

Acti-España: Publicación cuatrimestral con actividades para la clase de español

DOCUMENTOS HISPÁNICOS

Información procedente principalmente de fuentes oficiales y de la prensa sobre temas de A-Level.

El cine español

El medio ambiente

Entre visillos: Mujer y sociedad en la España de los años cincuenta

La familia y las relaciones personales

La gastronomía

La juventud en España (nueva edición)

La política en la etapa socialista, 1982-1992

La transición a la democracia. La situación política 1975-1982

Las comunidades autónomas, I

Las comunidades autónomas, II

Las mujeres

Los medios de transporte

Madrid

Picasso

LATINOAMÉRICA

Información actual sobre países de Latinoamérica. La serie incluye cuaderno de actividades.

Argentina, del trópico a los hielos

Centroamérica: la tierra del quetzal desafía al futuro

Méjico, el ombligo de la luna

DESTREZAS LINGÜÍSTICAS

Colección de actividades comunicativas en tres niveles de dificultad—elemental, intermedio, avanzado—preparadas para ser utilizadas en clase.

Expresión oral

Expresión escrita

Comprensión auditiva

Comprensión de la lectura

RECURSOS DE AULA

Conjunto de actividades, ideas y ejemplos de utilización de materiales diversos de forma motivadora.

Actividades para la clase de español (elaboradas por auxiliares de conversación)

Aproximación a Lorca

España y Latinoamérica

De todo un poco

Jornadas de español como segunda lengua

Juegos para la clase de español

La dimensión europea: España

La gastronomía española Actividades

La Navidad

Lenguaje y publicidad

Los adolescentes

Rafael Alberti: Al borde del siglo (1902-1994)

Suspense, no suspenso

PRIMEROS PASOS

Colección de materiales dirigida a principiantes de 7 a 8 años de edad, alumnos de necesidades educativas especiales (SEN) y de Educación Primaria.

Cuentos infantiles para la clase de español

El español es un juego de niños

El pueblo de Lola

Fichas de lecto-escritura

La escuela

La ropa

Los alimentos

Tú y yo

MATERIALES ELECTRÓNICOS

Tecla: Publicación semanal de textos y propuestas didácticas.

<http://www.sgci..mec.es/uk/Pub/textecla.htm>

OTROS

Repertorio de hispanistas del Reino Unido e Irlanda

Situación del español en Inglaterra y Gales

Situación del español en el Reino Unido

Situación del español en Escocia

Situación del español y actuaciones de la Consejería de Educación en Irlanda del Norte

SUMARIO

	Páginas
Presentación	2
La Consejería de Educación Informa	3
¡Hola!, from	4
La voz de los auxiliares	5
Buzón del auxiliar	7
Actividades para la clase de español:	
Nivel inicial	9
Nivel intermedio	16
Nivel avanzado	22
Fichas:	
Nivel inicial	29
Nivel intermedio	41
Nivel avanzado	49

PRESENTACIÓN

Ha nacido Acti/España, revista trimestral editada por la Consejería de Educación del Reino Unido e Irlanda. Esta revista surge para llenar la carencia que existe de materiales específicos para la enseñanza del español como lengua hablada, así como para difundir y dar a conocer en los centros británicos y de la República de Irlanda la cultura española y de los países de habla hispana.

Acti/España pretende cubrir dos vertientes. Por un lado, quiere ser una revista informativa y servir como vehículo de comunicación entre los auxiliares de conversación de español y por otro, ser propiamente didáctica. En sus primeras páginas habrá noticias del mundo del auxiliar de conversación, ideas para la enseñanza del español, experiencias e iniciativas novedosas o interesantes, sugerencias metodológicas, etc. Por ser una revista de carácter eminentemente didáctico, incluirá una amplia sección o guía didáctica con actividades para la clase de español diseñadas por auxiliares de conversación de español y los profesores de español, que lo deseen.

Dichas actividades estarán estructuradas a tres niveles: inicial, medio y avanzado. Las actividades de nivel inicial pueden ser utilizadas con alumnos de enseñanza primaria o de los años 7, 8 y 9 de enseñanza secundaria. Las de nivel medio o intermedio sirven para los años 9, 10 y 11 ó como preparación para los exámenes de GCSE. Finalmente, las de nivel avanzado están diseñadas para los alumnos que estudian A Level (AS, AL).

Sin embargo, estas actividades pueden ser utilizadas en la clase de español no sólo por auxiliares de conversación, sino también por profesores de primaria, secundaria, universidad y adultos. Casi todas las actividades estimulan la capacidad de comunicación oral, aunque también integrándola con otras destrezas de comunicación escrita, sin olvidar elementos como la gramática, el vocabulario, la pronunciación, etc. El hecho de estar diseñadas principalmente por hablantes nativos de español, hace que las actividades sirvan para dar a conocer, aunque sea sucintamente, aspectos de interés relativos a las culturas española e iberoamericana, siempre desde una perspectiva actual, así como familiarizar al alumnado con las mismas.

Acti/España está abierta a todos los que deseen contribuir y aportar su granito de arena a la enseñanza del español a través de las páginas de esta revista.

Desde estas páginas esperamos que la revista tenga una amplia proyección en el mundo educativo, facilite la ardua tarea de profesores y auxiliares de conversación y, sobre todo, ... llegue al aula.

Podéis enviar vuestras colaboraciones a:

Acti/España

A la Atención de:
Ana María de la Torre Gargallo
Asesora Técnica de la Consejería de Educación
Consulado de España
Brook House
70 Spring Gardens
Manchester M2 2BQ

LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN INFORMA ...

LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN EN INTERNET

La Consejería de Educación está presente en la World Wide Web con varias páginas de información sobre los distintos servicios que ofrece: publicaciones, centros de recursos, cursos y otras actividades para el profesorado de español. Además, da acceso a su publicación electrónica semanal "TECLA" que, además de textos originales en español, ofrece actividades didácticas y soluciones a las mismas.

Se puede acceder a la página electrónica de la Consejería a través de las siguientes URL's:

<http://www.sgci.mec.es/uk>

<http://www.sgci.mec.es/ie>

SESIONES DE FORMACIÓN

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN EN LONDRES

Seminarios de formación 2002 para profesores de español como lengua extranjera en la Consejería de Educación (20 Peel Street, London W8 7PD)

19 de enero: La Comunidad Autónoma de Madrid

26 de enero: El cine de Carlos Saura

2 de febrero: La sociedad española de hoy: El papel de la mujer

2 de marzo: La transición española

9 de marzo: El medio ambiente en España y la Comunidad Autónoma de Andalucía

16 de marzo: La gramática divertida

HORARIO: de 10.30 a 13.30

Las solicitudes pueden dirigirse a Marta Gutiérrez, Asesora Técnica de la Consejería de Educación antes del 11 de enero de 2002.

ASESORÍA TÉCNICA DE BELFAST

24 enero: charla informativa a los alumnos españoles del programa Erasmus. Stranmillis College.

18 de enero y, a partir de esa fecha, cada dos viernes: grupo de trabajo para elaboración de materiales didácticos para alumnos de primaria, en el British Council de Belfast.

28 de enero: primera semifinal del debate de español. Omagh teachers's centre.

Febrero (fecha a determinar): Los retos de la educación en España: celebración de la presidencia española de la Unión Europea.

ASESORÍA TÉCNICA DE DUBLÍN

Simposium de Lenguas Extranjeras (18 y 19-1-02)

Curso para profesores de español de enseñanza primaria (26-1-02)

Spanish Improvement Days (8-2-02 y 8-3-02)

ASESORÍA TÉCNICA DE EDIMBURGO

Jornada de Español en Primaria en Aberdeen, organizada por las autoridades locales de Aberdeen City y Aberdeenshire con el apoyo de la Consejería (14-03-02)

Jornada para profesores de español en primaria en Glasgow (20-04-02)

Charla: 9-01-02, Universidad de St Andrews.

Charla: 14-03-02, Universidad de Aberdeen.

ASESORÍA TÉCNICA DE MANCHESTER

Spanish Improvement Day en Manchester, 29-1-02 (MANCAT)

Club de español en Manchester: 14-2-02, 14-3-02, 18-4-02 (Comenius Centre en MANCAT)

A level revision day en Manchester, 28-3-02

Curso para profesores de español de enseñanza primaria, 25-4-02

HOLA FROM...



Spanish eyes: Monica Ruiz-Marquez converses in Spanish with Year 8 pupils Ajmeet Singh and Jatinder Singh.

Hola from Monica

MONICA Ruiz-Marquez is a Spanish Language Assistant working at Hounslow Manor. Already her Spanish Club on Thursdays has become a popular meeting place.

She is full of praise for the students and staff. Monica commented: "I am very proud to work at Hounslow Manor because there is a very nice atmosphere. We can find people from all nations and

backgrounds. It is really like a melting pot!"

She added: "It really makes me happy to see students from different countries playing and smiling together. It makes us forget about cultural differences. In this sense, I think Hounslow Manor is a real model to follow."

Monica Ruiz-Marquez

Hola, from Park Lane!

As some schools in Guisborough know by now, Park Lane School has a fully qualified native Spanish teacher amongst its staff since last September. My name is Señor Juan Sanzo and I come from Zaragoza, a wonderful city in the North East of Spain, on the banks of the river Ebro.

My arrival here is part of the European Comenius Lingua C programme of education, which tries to raise standards through the teaching of foreign languages.

The children at Park Lane Infant School are learning some Spanish with this project co-ordinated by Mrs Joy King-Lane (Deputy Head Teacher) and I am also organising a Spanish Lingua Club at Northgate Junior School every Monday lunchtime.

In my six month stay in the area I will be visiting other schools as this is one of the objectives of the Comenius project with which I am involved. I hope that by the end of my stay here all the children and teachers will be able to speak some Spanish!!

After two months in Guisborough I feel very welcome due to the friendly warm nature of Northerners. It has been a



great pleasure for me to have written this article for the Education News because when I return home I will be able to show it to my Spanish friends.

I hope to see you all again, next time in Zaragoza!!

Adios! Juan De Dios Sanzo

BUZÓN DEL AUXILIAR

Desde hace varios años trabajo como auxiliar de lengua española. La totalidad de mi labor se centra en familiarizar a las alumnas con la lengua española y desarrollar su facilidad para hablarla.

Ayudo a las alumnas a prepararse para los exámenes de GCSE, AS y A level. Para ello utilizo dos estrategias diferentes.

GCSE: el nivel se centra en una serie de tópicos que al final de año deben de dominar (la familia, el colegio, el tiempo libre, la región en la que viven...).

El examen consta de tres partes: Presentación de un tema, del que deben hablar durante un minuto y medio, y contestar una serie de preguntas sobre el tópico escogido. Conversación sobre otro tópico que el examinador elige. Role-play de diferentes situaciones prácticas (en el hotel, en el médico, de compras, etc.) de las que se les da una guía y sobre una de ellas se mantiene un diálogo corto.

Para prepararles, a principio de curso reparto una hoja con los distintos tópicos y preguntas ejemplo útiles para seguir una conversación. A lo largo del año voy introduciendo nuevo vocabulario, frases hechas a modo de comentario... y al mismo tiempo doy pie a que me pregunten.

Uso imágenes gráficas para que describan algo o a alguien. Las saco de revistas de moda o del corazón o bien uso fotos. Los juegos nos ayudan a romper la monotonía de la conversación general. Los role-plays son más fáciles e interesantes cuando se coordinan con el tópico que estén dando con el profesor de la asignatura.

AS: La estructura del examen es muy parecida, aunque se sustituye el clásico role-play por una fotografía. Se les da una hoja con cinco preguntas y un comentario de unas 50 palabras relacionadas con un gráfico o una fotografía. El objetivo es hablar sobre el tema y contestar a unas preguntas. Después se presenta un tema elegido por el alumno, seguido de una conversación general.

En clase les suelo dar una hoja con el tema que estén dando en ese momento y una fotografía, además de una serie de preguntas relacionadas con él. Así hago con el resto de los tópicos.

A-level: Su nivel es más elevado y los temas más generales y complicados (las drogas, la política, el arte, problemas sociales y económicos, etc.).

El examen consta de la presentación de un tópico elegido por el alumno y de una posterior discusión del mismo. En la segunda parte se conversa sobre cualquier tema o se hacen preguntas sobre él.

Loreto López Baltar de Queen Margaret's School de Escrick en York.

LA VOZ DE LOS AUXILIARES

El club de español

Todos los jueves después del colegio los alumnos pueden disfrutar de un club de español. La idea ha tenido una acogida excelente por parte de los alumnos y del resto del profesorado.

Te recomiendo que hagas algo así en tu colegio. Ya verás lo bien que os lo pasáis y lo mucho que aprenden.

Lo primero que hice fue utilizar el Marketing (posters y logotipos para atraer a los chicos y chicas del colegio). Escribí:

**SPANISH CLUB
COME AND JOIN US
EVERY THURSDAY**

**Listen to some Spanish music, try
Spanish food, or simply bring some
questions**



!!!GREAT FUN

Distribuí los carteles por todo el colegio: eran de colores vivos. De este modo empezaron a venir curiosos y poco a poco se fueron interesando.

Algunos alumnos aprovechan para preguntarme dudas de gramática, vocabulario... que no han entendido. Otros simplemente vienen a jugar, escuchar música y pasárselo bien.

Más tarde se me ocurrió la idea de hacer una obra de teatro y aprovechamos el club para ensayar. Dentro de poco estrenaremos la obra.

Mónica Ruiz Márquez de Hanslow Manor School en Londres.

CONSEJOS

How to use the Spanish accents and other signs / *cómo usar los acentos españoles y otros signos.*

1. You need to press Number Lock on the right hand side of the keyboard.
2. For all of these letters you need to press down the ALT key, and keep it pressed while you type in the numbers.
3. You need to use the numbers on the right hand side of the keyboard, underneath the Number Lock.

Remember to hold down the ALT key first!

Á = 0193

á = 160

É = 144

é = 130

Í = 0205

í = 161

Ó = 0211

ó = 162

Ú = 0218

ú = 163

Ñ = 165

ñ = 164

...and:

¡ = 173

¿ = 168

« = 174

» = 175

DE DESTREZAS

Comprensión Auditiva

Nivel inicial: Descripción de un personaje famoso.

El profesor lleva a clase una serie de fotografías de personajes bien conocidos por los alumnos. Se las enseña y luego las recoge. Después empieza a describir a uno de esos personajes. Los niños tienen que tomar notas y adivinar de qué personaje se trata.

Expresión oral

Nivel avanzado: El vendedor .

Se divide a la clase en parejas. Uno de ellos será el vendedor y el otro será el posible comprador. El vendedor tiene que convencer al comprador de que su producto es muy bueno y realmente lo necesita. El comprador tiene que mostrarse interesado y al mismo tiempo escéptico, pues el producto es muy caro. Tendrá que valorar razonadamente los elementos positivos y negativos del producto para llegar a una conclusión final de si lo comprará o no.

Comprensión lectora

Nivel intermedio: El cuento.

Se divide un cuento en diferentes secciones y se mezclan. Los alumnos han de ordenarlas coherentemente.

Expresión escrita

Nivel intermedio: El Cómic.

Buscar comics que no tengan nada escrito o borrarlo. Los alumnos tienen que imaginar lo que están diciendo y pensando los personajes y escribirlo en los bocadillos.

Sila Guiance de Canon Slade, Bolton

BUZÓN DEL AUXILIAR

Soy Lorena Lara Ragel (de Stourport-on-Severn High School), y tal como os dije, os mando mi idea del buzón de español:

Se forra una caja rectangular con papel de regalo, habiéndosele hecho anteriormente la abertura para introducir las cartas; después se cogen dos palos de los zapatos y se pone el cartel diciendo:

“ El buzón de ESPAÑOL ”,

con letras llamativas para que los niños estén interesados. Y ... ya está. Lo que ahora tienen que hacer los niños es escribir cartas, o redacciones de tema libre (vacaciones, actores/música favoritos, etc...) y lo revisamos cada cierto tiempo haciendo las correcciones oportunas y sobre todo, hablando con los niños sobre lo que han escrito.

Otra actividad que se me acaba de ocurrir para mandaros es este roleplay, que une el idioma y el drama; consiste en sentar a los niños en círculo y hacia fuera (siendo éstos los viajeros) y enfrente de ellos, de pie, poner a sus respectivas parejas que irán rotando (los revisores).

Primero lo leen en inglés varias veces, después siguen en su lengua materna pero introduciendo las expresiones gestuales y faciales. Después intentan hacerlo sin leer el papel. Cuando se estima que ha llegado el tiempo oportuno, se hace en español (primero leyendo, después leyendo con gestos, y por último sin mirar el guión). Todo esto teniendo en cuenta que cuando se acaba, los revisores tienen que girar a su derecha y empezar otra vez la conversación con la otra persona. Todos lo hacen a la vez.

Muy buena suerte y ¡Adiós!

Hola, soy Sofía González Díaz, de North Chadderton Girls' School, Lancashire.

El mayor problema con el que me encontré trabajando con mis alumnos de Sixth Form era, simplemente, conseguir que hablasen. No sólo que empezasen a hablar sino también, que una vez que hubiesen empezado, no perdiesen el 'ritmo'.

Esto llegaba a ser realmente difícil a veces, ya fuese por 'corte', aburrimiento, por no saber qué decir...

Por lo cual, decidí tener siempre a mano mi 'botiquín de primeros auxilios'. Éste consistía en un conjunto de actividades amenas, con las que mantener el interés (y la conversación) de mis citados alumnos. La mayoría eran actividades por todos conocidas (con alguna variación que otra, eso sí, dependiendo del objetivo del momento): el juego del ahorcado, canciones desordenadas o con huecos, adivinanzas, el juego de "veo veo", el bingo, el dominó y un largo etcétera.

Sofía

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Nivel Inicial	Páginas
Los colores	9
¡Hora de comer!	9
Dominó de deportes	10
Carta a los Reyes Magos	10
Conociendo a una familia española	11
Descubriendo Argentina	12
Comparatrictor	13
¡Coge la pelota!	14
El bingo de los "hobbies"	15
Nivel Intermedio	
Bienvenidos a "Vida de estrellas"	16
Trivial Pursuit	17
Cotilleos en el vecindario	18
"A happy ending"	19
Programa de radio	20
El museo de España	20
A ver quién llega primero	21
Nivel Avanzado	
¡Dime más!	22
Mitología griega	23
"Al pan pan y al vino vino"	23
¿Quién quiere ser millonario?	24
¡No pares de hablar!	25
20 de abril del 90	26
Juguemos con verbos	27

NIVEL INICIAL

IN. 1.

LOS COLORES

TIEMPO: 10 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS: Reconocer los nombres de los colores en español.

DESCRIPCIÓN:

A cada color se le asigna un movimiento: azul=levantarse, rojo=sentarse, rosa=aplaudir, amarillo=manos en la cabeza, etc. Una vez explicadas las equivalencias, el profesor empieza a decir los colores al azar, al tiempo que alza el folio del color correspondiente (de este modo se ayuda a los alumnos a que asocien la pronunciación con el color en cuestión), Los estudiantes realizan el movimiento adecuado pudiendo ser descalificados si no lo hacen correctamente.

Variante: cuando los alumnos están familiarizados con el juego se puede pedir su colaboración para decir los colores.

MATERIAL: Folios de colores. Dependiendo del nivel se juega con más o menos colores.

Cristina Mahía Espiñeira

IN. 2.

¡HORA DE COMER!

TIEMPO: Una sesión de unos 50-60 minutos aproximadamente.

DESTREZA: Comprensión auditiva y expresión escrita.

OBJETIVOS: Repasar el vocabulario relativo a la comida y bebida (siendo algunos de los platos, típicamente españoles).

DESCRIPCIÓN:

Se trata de un juego de palabras cruzadas que los alumnos irán construyendo poco a poco. El profesor dice la primera palabra. Los alumnos que crean reconocer esa palabra, y que piensen que saben escribirla correctamente, levantan la mano. Se le da la oportunidad a uno de ellos de que salga a la pizarra y coloque las letras de esa palabra. Si el alumno no lo hace correctamente, lo intentará otro. Se les dirá que hay elementos compuestos por 2 ó 3 palabras, y que tendrán que separar éstas por medio de cuadros negros, que cuentan como un espacio. Existen una serie de "letras especiales" que el profesor irá destacando a medida que vayan surgiendo. Esto se hará por medio de dos colores diferentes: uno para las letras en las que deben cruzarse las palabras y otro para las letras con las que, una vez finalizadas todas las palabras de la lista, los alumnos tendrán que formar el título de la actividad (se les dirá que consta de 3 palabras, con 1 cuadro negro de separación entre ellas): Hora de comer.

Francisca M^a. Cabello Muñoz

NIVEL INICIAL

IN. 3.

DOMINÓ DE DEPORTES

TIEMPO: 15 minutos.

DESTREZA: Comprensión escrita y adquisición de vocabulario.

OBJETIVOS:

Afianzar el vocabulario relacionado con los deportes, mediante la asociación de palabras y dibujos.

DESCRIPCIÓN:

Se reparten las fichas del dominó entre tres o cuatro personas. El objetivo del juego es quedarse el primero sin fichas. Uno de los participantes empieza poniendo una ficha. El siguiente debe poner otra emparejando cada dibujo con su palabra. Siempre debe haber una secuencia de dibujo-palabra, nunca dos palabras o dos dibujos juntos. Si alguno no puede poner ficha, debe decir "paso", o si se dejaron al principio algunas fichas sin repartir, puede coger una. Si después de coger esta ficha, todavía no puede formar pareja, le toca al siguiente. El primer participante que se quede sin fichas es el ganador del juego.

María Dolores Delgado Cantos

IN. 4.

CARTA A LOS REYES MAGOS

TIEMPO: 30 minutos.

DESTREZA: Comprensión escrita.

OBJETIVOS:

Aprender nuevo vocabulario relacionado con el ocio y el tiempo libre, aprender a describir un objeto según su forma e introducir a los alumnos en la cultura española.

DESCRIPCIÓN:

Se les dice a los alumnos que el Rey Melchor tiene serios problemas en adivinar qué es lo que Ramón le pide en su carta y los alumnos deben ayudarle leyendo comprensivamente la carta y uniendo cada definición con su correspondiente dibujo.

Miriam Martínez Hidalgo

NIVEL INICIAL

IN. 5.

CONOCIENDO A UNA FAMILIA ESPAÑOLA

TIEMPO: 20-30 minutos.

DESTREZA: Comprensión escrita y comprensión lectora.

OBJETIVOS:

Practicar el vocabulario de la familia y acercarles a las personas que forman la Familia Real Española.

DESCRIPCIÓN:

Se trata de usar un texto y un ejercicio de *rellenar huecos*. En el texto se presenta el vocabulario básico referido a la familia. En el otro ejercicio un árbol de familia en el que aparecen fotos de los miembros de la Familia Real y tienen que completar los nombres y la relación de cada uno de los miembros con respecto al miembro que habla en el texto.

¿Conoceis a este hombre?. Es mi abuelo y en España todo el mundo le quiere mucho. Le gusta practicar deportes como la vela o el esquí, pero sobre todo le gusta pasar tiempo con su familia. Mi abuelo se llama Juan Carlos y conoció a mi abuela, Sofía, en Grecia.

Mis abuelos tienen cuatro nietos: mi primo Froilán, mi prima Vistoria, mi hermanito Pablo, que tiene sólo unos meses, y yo.

Mis padres son muy simpáticos y se quieren mucho. Mi mamá se llama Cristina y mi papá se llama Iñaki. Mi madre tiene dos hermanos más: mi tía Elena es su hermana mayor y está casada con Jaime, y mi tío Felipe es su hermano menor. Felipe está soltero, no se ha casado todavía. Jaime y elena tienen dos hijos, mis primos.

Yo me llamo Juan y hace poco que he cumplido un año. Y ahora, ¿puedes completar mi árbol de familia?

Ana María Pedraza Pérez

NIVEL INICIAL

IN. 6.

DESCUBRIENDO ARGENTINA

TIEMPO: 60 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y escrita, comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Fijar la ortografía de los números en español, preguntar y dar información específica sobre un país, explicar un cuadro informativo, descubrir los países de habla hispana y la importancia de aprender español.

DESCRIPCIÓN:

Al comienzo de la clase se les muestra a los alumnos un planisferio y señalamos en el mapa todos los países de habla hispana. Después, se hacen preguntas para que los alumnos comprendan la importancia de aprender otro idioma, en este caso el español, y se presenta a Argentina como un país de habla hispana. Se hace un torbellino de ideas sobre cualquier tipo de información que los alumnos sepan sobre este país.

Posteriormente, se divide a la clase en grupos de tres o cuatro alumnos, y se le entrega a cada grupo dos grillas para completar resolviendo operaciones matemáticas. Al completar dichas grillas, los alumnos obtendrán palabras que darán información sobre aspectos de Argentina, por ejemplo *la moneda, la música típica, el deporte popular, el idioma oficial, etc.* Debajo de cada grilla los alumnos completarán una oración con la información obtenida.

De esta manera, los alumnos estarán repasando los números y su ortografía y estarán utilizando el idioma como un medio hacia un fin (tal como es en la comunicación real).

Finalmente, los alumnos tendrán que completar un cuadro informativo sobre Argentina haciéndole preguntas a miembros de otros grupos (ej. *¿Cuál es la comida típica de Argentina? ¿Quién es el presidente de Argentina?*). Si el grupo sabe la respuesta, contestará adecuadamente y, si no la sabe, dirá: *Disculpame, no sé la respuesta.* Cuando todos hayan completado sus cuadros, el profesor seleccionará a algunos alumnos para hablar de Argentina leyendo la información del cuadro.

Como trabajo final, se les puede pedir que completen un cuadro similar sobre su país y que después escriban oraciones explicando dicho cuadro.

Hugo Santiago Santiago Sánchez

NIVEL INICIAL

IN. 7.

COMPARATRICTOR

TIEMPO: 40 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Consolidar los conceptos, conocimientos y uso de los comparativos y/o superlativos en un ambiente relajado y estimulante a través de un juego de competición entre equipos.

DESCRIPCIÓN:

Conocimientos previos:

Es requisito fundamental que los alumnos ya conozcan los adjetivos que usaremos durante este juego-práctica.

Desarrollo del juego:

Material necesario: un dado y una bolsa de plástico con los 22 adjetivos de la lista orientativa L1, plegados y separados.

Según el número de estudiantes se divide la clase en tres o cuatro equipos de cuatro o cinco personas.

En la pizarra se dibuja un reptil del tipo *boa*, con la boca abierta y mirando hacia arriba.

Se divide el cuerpo de la *boa* en 27 casillas + 1 fuera y algo distante de la boca de la misma. Esta casilla será la número 28 y es la denominada de *seguridad o salvación*. Se sombrearán 14 casillas. El participante/equipo que caiga en una de estas deberá escoger de la caja uno de los adjetivos plegados. Para poder seguir avanzando en el juego se deberá hacer una oración gramaticalmente correcta con ese adjetivo tomando su forma comparativa o superlativa. Si se falla, se pierde un turno y se corrige el error (bien el profesor o algún voluntario/a). Cada equipo podrá fallar solamente una vez. Si se vuelve a fallar, se pasa a la casilla 27.

La casilla 27 corresponde a la boca de la *boa* y si allí cae un participante/equipo, será devorado por la misma y perderá así el juego.

Para llegar a la *casilla 28* es necesario sacar el número. Es decir, que si se sobrepasa la cantidad necesaria para llegar hasta la casilla 28, se deberá retroceder tantas casillas como el dado haya indicado. Por consiguiente, el peligro de ser "digerido" por la *boa* es constante.

Nota: Para usar esta actividad con niños, antes de hacer el juego, es aconsejable ponerlos en situación mediante la narración de una historia o plantearles que estamos en una expedición por la jungla y que debemos sortear esta *boa* para seguir vivos.

César Gabriel Domínguez Cortés

NIVEL INICIAL

IN. 8.

¡COGE LA PELOTA!

TIEMPO: 50 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS:

Familiarizar a los alumnos con el vocabulario de las asignaturas. Enseñarles a usar correctamente algunos verbos pronominales.

DESCRIPCIÓN:

Los alumnos deben conocer previamente el vocabulario de las asignaturas y el verbo gustar en forma afirmativa y negativa. El problema surge porque ellos dicen: "I like English" and "I like Maths", sin que haya cambio en el verbo. Se trabajará con cuatro-seis alumnos.

Para practicar ese cambio del verbo en español se hará lo siguiente:

1. Lo primero es introducir la actividad explicando que se ganan créditos o golosinas.
2. Antes de empezar a jugar con la pelota se leen seis frases:
 - Me gustan las matemáticas
 - Me gusta el inglés
 - No me gustan las ciencias
 - No me gusta el dibujo
 - Me encanta la historia
 - No me gusta nada el francés

Ellos no tienen que escribir las frases sino los símbolos, ya que en clase con el profesor han aprendido las asignaturas siempre acompañadas de un símbolo (Ver nota).

Así pues, para la primera frase tienen que dibujar un corazón seguido de "n", y una cuenta de sumar. Ganan un crédito por cada frase bien simbolizada.

3. Con una pelota, preferiblemente de espuma, el profesor dice el nombre de una asignatura y lanza la pelota a un alumno. Éste tiene que decir: "me gusta/n, no me gusta/n, me encanta/n o no me gusta/n nada. Si lo dice correctamente, gana un crédito.
4. Cuando cada alumno ha recibido la pelota al menos dos veces, se hace al contrario: Empieza el profesor y ellos dicen el nombre de la asignatura.
5. El último paso es corregir el error. El profesor dice frases enteras y lanza la pelota a uno de ellos, para que diga si la frase está bien dicha o si es correcta. Si el profesor ve que aún tienen que pensar mucho para encontrar el error, se les pueden dar las frases incorrectas por escrito y en parejas, para que tengan más tiempo para pensar y se ayuden entre ellos.
6. Se hace un recuento de créditos y se reparten golosinas a todos.

Judith García Sayavera

NIVEL INICIAL

IN. 9.

EL BINGO DE LOS HOBBIES

TIEMPO: 25 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Revisar el vocabulario sobre pasatiempos, tales como deportes, tocar instrumentos, asistir a espectáculos.

DESCRIPCIÓN:

En primer lugar, se repasa el nombre de los diferentes hobbies. Para ello decimos el nombre en español y si los alumnos no lo conocen, intentamos hacer un gesto para que lo adivinen. Una vez hecho esto, se reparten tarjetas que recogen varios dibujos de diversos hobbies. Las tarjetas son diferentes para que no se puedan copiar entre ellos. Después uno de los alumnos va sacando de una bolsa cada uno de los dibujos y dice el nombre (por si tiene dudas se le da también el listado) . Los demás buscan ese hobby en su tarjeta. Si está, ponen una ficha en el dibujo. Al final se repasan todos los dibujos sacados de la bolsa y los alumnos comprueban si han puesto las fichas en los dibujos de los hobbies correctos.

Ester Martí Marqués

NIVEL INTERMEDIO

ME. 1.

BIENVENIDOS A "VIDA DE ESTRELLAS"

TIEMPO: 60 minutos.

DESTREZA: Comprensión oral, auditiva, escrita y expresión oral.

OBJETIVOS:

Practicar distinto vocabulario y expresiones sobre la rutina diaria y las horas, así como las formas verbales reflexivas.

DESCRIPCIÓN:

Se plantea como situación un programa televisivo de entrevistas. Por parejas (un entrevistador y un entrevistado) preguntan y responden acerca de la rutina diaria. Un alumno elige una ficha con el horario de un personaje supuestamente famoso y al otro se le proporcionan las preguntas de la entrevista. El aliciente es ponerse en el papel de una persona con una vida interesante. Al final de la práctica se les puede preguntar qué papel prefieren y por qué. Esta actividad se puede grabar en vídeo.

Santiago Besada Vergara.

NIVEL INTERMEDIO

ME. 2.

TRIVIAL PURSUIT

TIEMPO: 60 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS:

Practicar las preguntas para el examen del GCSE.

DESCRIPCIÓN:

La base de esta actividad son las preguntas sobre ciertos temas (tiempo libre, educación, etc.) que los alumnos del año 11 tienen que preparar para su examen.

Se elabora un tablero parecido al del Trivial Pursuit con casillas de seis colores diferentes (uno por cada tema) y unas tarjetas. Cada tarjeta contiene seis preguntas en español por una cara, una de cada tema, y las soluciones por la otra. En este caso, las soluciones son la traducción en inglés de las preguntas, puesto que cada alumno responderá algo diferente (ver ejemplos de tablero y tarjetas). También se necesita un dado, fichas y unas pequeñas tarjetas de seis colores correspondientes a cada tema.

Las reglas de este juego son las mismas que las del Trivial Pursuit:

Comenzando en la casilla del centro, y moviéndose en la dirección que se prefiera, según las tiradas que indique el dado, los jugadores tendrán que responder correctamente a una pregunta del tema indicado por el color de la casilla en la que se encuentren.

Las preguntas las formularán los otros jugadores siempre en español y comprobarán si la respuesta es correcta a través de la solución-traducción.

Cuando una ficha está en una casilla marcada con un reloj de arena, el jugador tiene doble tirada.

Cuando una ficha está en una casilla principal (en la que aparece el nombre del tema) y el jugador responde correctamente a la pregunta, se le entrega una pequeña tarjeta del mismo color que la casilla. Cuando hayan reunido las seis tarjetas tendrán que dirigirse a la meta y responder a una pregunta de un tema escogido por los otros jugadores.

Leticia Castilla González

NIVEL INTERMEDIO

ME. 3.

COTILLEOS EN EL VECINDARIO

TIEMPO: 50-60 minutos.

DESTREZA: Expresión oral.

OBJETIVOS:

Ser capaces de entrelazar hechos pasados, presentes y futuros y diferenciar las distintas formas verbales a utilizar

DESCRIPCIÓN:

Se divide la clase en grupos distintos de 3, 4 y 5 personas. Cada grupo formará parte del vecindario de un bloque de pisos, y podrá elegir en qué en qué piso desea vivir. Después se les pide que elijan distintos roles caseros: formar una familia, ser un grupo de estudiantes, una pareja de ancianos, etc.

Una vez elegidos los distintos roles, se les pide que describan la rutina diaria de cada grupo en el momento presente. Pueden contar lo que quieran, aunque sean cosas extrañas porque así, además de a la risa, también dará lugar a los siguientes comentarios ...

Después de haberse dado a conocer cada uno y de saber qué papel o rol tiene, nos centramos en un grupo y dejamos que los demás nos cuenten cosas de la vida pasada, intentando que utilicen tantos tiempos pasados como sea posible. Por supuesto, serán todas cosas inventadas.

Tras saber algo de su presente y su pasado, les pedimos que se imaginen lo que le puede suceder a uno de los personajes en el futuro. Tienen que inventar "cotilleos" sobre el resto de sus vecinos.

Esta actividad se realizará centrándose en un grupo cada vez, mientras que el resto de los compañeros nos cuentan sobre ese grupo determinado.

Lucía González Villanueva

NIVEL INTERMEDIO

ME. 4.

"A HAPPY ENDING"

TIEMPO: 30 minutos.

DESTREZA: Expresión escrita.

OBJETIVOS:

Afianzar el uso del tiempo presente en los tres tipos de conjugaciones.

DESCRIPCIÓN:

En tres hojas escribir la raíz de un verbo de cada conjugación *sin las terminaciones*. Es decir, por ejemplo:

acab	com	viv

Escribir las terminaciones y recortarlas. Las hojas se pegan en el medio de la pizarra con "blue-tac" y las terminaciones alrededor mezcladas y desordenadas. Se divide la clase en tres equipos y cada uno envía un representante a la pizarra. Se trata de colocar las terminaciones correctas en el lugar apropiado en el menor tiempo posible. El que termina primero gana un punto para su equipo.

Eugenia Jiménez Pacheco

NIVEL INTERMEDIO

ME. 5.

PROGRAMA DE RADIO

TIEMPO: 90 minutos ó dos sesiones de 45 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y escrita.

OBJETIVOS:

Ampliar vocabulario periodística y publicitario, dedicando especial atención a la pronunciación de palabras.

DESCRIPCIÓN:

Se forman cinco grupos. A cada grupo se le asigna una parte del programa radiofónico: *presentación-cierre*, *publicidad*, *noticias*, *presentación de canción* y *entrevista*. El locutor o locutores deben pensar cómo presentar y cerrar el programa. A los encargados de las noticias, se les entregan recortes de noticias en inglés para que las traduzcan al español. Los de la entrevista deben pensar en posibles preguntas y respuestas a un personaje. Finalmente, se graba el programa de radio siguiendo el modelo de escaleta, que previamente han completado.

María Martínez Santacruz

ME. 6.

EL MUSEO DE ESPAÑA

TIEMPO: 30 minutos.

DESTREZA: Expresión oral.

OBJETIVOS: Expresar y defender opiniones en la lengua española. Comprender y respetar preferencias y opiniones expresadas en español.

DESCRIPCIÓN:

Se explica a los alumnos que tienen que "enterrar" cinco objetos que representen la cultura española. Los objetos serán desenterrados dentro de 200 años y formarán parte de un museo especializado en las diferentes culturas del mundo. Tras esta explicación, los estudiantes individualmente prepararán su lista aclarándoles que no existen limitaciones de tamaño, peso, etc. (opcionalmente se les puede proporcionar una lista con algunas sugerencias). A continuación se les pide que en parejas lleguen a un acuerdo sobre cuáles son los cinco objetos más representativos de los diez que tienen. Seguidamente, repetirán la misma operación en grupos de cuatro. Cuando hayan llegado a un acuerdo, los diferentes grupos de cuatro expondrán al resto de la clase cuáles son los objetos que han escogido y por qué. Este intercambio de información dará lugar a una discusión.

Francisco Javier Pérez Vigaray

NIVEL INTERMEDIO

ME. 7.

A VER QUIEN LLEGA PRIMERO

TIEMPO: 40 minutos.

DESTREZA: Lectura y expresión oral.

OBJETIVOS:

Desarrollar en los alumnos las destreza de la lectura y expresión oral a través de preguntas que les permitan repasar expresiones de presentación personal.

DESCRIPCIÓN:

"A VER QUIÉN LLEGA PRIMERO" es un juego de mesa que contempla un tablero dividido en 27 casillas. A cada casilla le corresponde una pregunta, un premio o un castigo. La finalidad es llegar primero a la meta para ser el ganador.

Consiste en:

1. Dividir al grupo en equipos de 3 – 5 alumnos.
2. Dar a cada equipo una casilla, un dado y bolitas pequeñas o triángulos de papel de colores.
3. Explicar a los alumnos los pasos del juego:
 - a. Los alumnos escogen a la persona que leerá la primera de las 27 preguntas impresas en una hoja.
 - b. El primero a su izquierda (sentido de las manecillas del reloj) tira el dado y coloca su participación en la casilla correspondiente.
 - c. El que está a la derecha le hace la pregunta correspondiente a la casilla. (ejemplo: casilla 3 ¿Cuántos años tienes?)
 - d. El alumno contesta y pasa el dado al que está a su izquierda y se prepara para recibir la hoja impresa y hacer (leer) la siguiente pregunta.
 - e. Los alumnos van avanzando a través del tablero contestando las preguntas correspondientes.
 - f. El alumno que llegue primero a la meta es el ganador y se le dará un pequeño premio.

Elizabeth Martínez Fermín

NIVEL AVANZADO

AV. 1.

¡DIME MÁS!

TIEMPO: 30 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Desarrollar la expresión oral a través del uso de la imaginación y la improvisación, trabajando todos los elementos del lenguaje.

DESCRIPCIÓN:

El profesor o los mismos alumnos antes de venir a clase preparan tres tarjetas con dibujos o fotografías de diferentes situaciones, con una oración incompleta en español.

1. Los alumnos se sientan en un semicírculo de tal manera que puedan verse la cara unos a otros.
2. Uno de los alumnos, elegido al azar, escoge una de las tarjetas que el profesor le ofrece. El alumno debe hablar durante un minuto después que el profesor se lo pida comenzando por la oración que está escrita en la tarjeta.
3. El alumno debe detenerse en el momento que el profesor haga sonar una campanita al acabarse el minuto. La persona que va a continuar la historia es la que está frente al profesor justo en el momento que la campana suene. Debe comenzar exactamente en el mismo punto que quedó la anterior.

OBSERVACIONES:

- La elección al azar depende del criterio de cada docente.
- El silencio debe ser total y es absolutamente necesario en el momento que el alumno este hablando, de manera que el compañero que va a continuar la historia sepa exactamente en que punto comenzar.
- Si uno de los alumnos se queda sin palabras y no puede continuar, deja que el compañero que está al lado derecho le ayude mediante gestos para que su imaginación se active y pueda continuar.
- Los tópicos a elegir para las tarjetas deben ser interesantes y contener vocabulario y estructuras que ya se han trabajado con anterioridad en clase.

Carolina González González

NIVEL AVANZADO

AV. 2.

MITOLOGÍA GRIEGA

TIEMPO: 60 minutos.

DESTREZA: Comprensión de lectura, comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS:

Relacionar imágenes mitológicas dadas con breves narraciones acerca del mito.

DESCRIPCIÓN:

En primer lugar, se da una breve introducción sobre mitología griega para familiarizar a los alumnos con el tema. A continuación, se pegan varias imágenes numeradas en la pizarra, que representan distintos mitos griegos. Se les lee la descripción de cada uno de los mitos y se les pide que identifiquen las distintas narraciones con la imagen adecuada. Las dudas de vocabulario se resolverán en el momento.

Ariadna Marcelo Pineda

AV. 3.

"AL PAN PAN Y AL VINO VINO"

TIEMPO: 50 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y escrita. Comprensión lectora y comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

El objetivo principal de la actividad será la comprensión de los refranes. Teniendo en cuenta que nuestras culturas son diferentes, la mejor manera de lograr nuestro fin es la comunicación e intentar buscar similitudes y diferencias. En resumen, el objetivo es comprender y adaptar los refranes españoles a la lengua materna de los alumnos.

DESCRIPCIÓN:

Se repartirán los dibujos (ver AV.3.a) y los alumnos intentarán adivinar a qué proverbio en inglés se refieren. Se divide la clase en grupos y se asigna a cada grupo cinco o seis refranes en inglés (ver AV.3.b) y tarjetas con los refranes de la lista en español y desordenados. Realizarán el típico juego de *matching* y luego lo dirán en alto para comprobar si las respuestas son correctas. En segundo lugar y con la fotocopia de las ilustraciones, tendrán que averiguar qué refrán pertenece a cada dibujo. Una vez conseguido este objetivo, se pasará a la siguiente actividad que será el reconocimiento de los refranes en la lengua española. Para ello se retirarán todas las fotocopias anteriores y se repartirán unas tiras de papel con los refranes partidos (ver AV.3.). Tendrán que unir los proverbios e intentar dar la versión en inglés.

María del Puerto Tovar Camacho

NIVEL AVANZADO

AV. 4.

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

TIEMPO: 30 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión oral.

OBJETIVOS:

Repaso de las distintas formas del presente simple en verbos utilizados frecuentemente, así como de vocabulario relacionado con la familia.

DESCRIPCIÓN:

Se divide la clase en dos grupos, que serán los dos equipos participantes en el concurso. Lógicamente, el profesor será el Carlos Sobera o Chris Tarrant de turno. A cada grupo le entregaremos cuatro tarjetas de respuesta, cada una con una letra de la A a la D, y tres tarjetas con cada uno de los tres posibles comodines de que dispondrá cada equipo. Cada grupo tendrá un portavoz, que será quien muestre la tarjeta correspondiente cuando sea necesario.

Como es un juego que utilizaremos normalmente para repasar cosas ya vistas o a última hora del día, unas diez preguntas serán suficientes.

El profesor utilizará una transparencia para ir enseñándoles las preguntas una por una a los alumnos, pero las irá leyendo en primer lugar antes de enseñar la transparencia para que así trabaje un poco también la comprensión auditiva de los estudiantes. Una vez que los dos grupos hayan decidido qué respuesta es la correcta, ambos portavoces le enseñarán al profesor sus tarjetas de respuesta con la letra correspondiente al mismo tiempo. Se les puede pedir, además, que digan en alto la respuesta o incluso la oración entera ante el resto de sus compañeros.

El profesor irá anotando en el encerado cuantas respuestas correctas vayan acumulando los equipos y al final ganará el equipo que más respuestas correctas haya obtenido. En caso de empate, ganará el equipo que menos comodines haya utilizado.

Los comodines pueden ser utilizados una vez cada uno por cualquiera de los equipos en el momento en que así decidan hacerlo. Para el del "cincuenta por ciento," será el profesor quien le diga al equipo interesado de entre qué dos respuestas pueden elegir después de haber eliminado dos respuestas incorrectas. Para el de "llamar a un amigo," será el profesor también quién actúe como amigo, dándoles una pista a los alumnos con frases como "creo que" o "me parece que". Finalmente, para el comodín de "preguntar al público", darán su opinión tanto el profesor como el equipo contrario, dejando al equipo en cuestión la elección final.

Javier González Calvo

NIVEL AVANZADO

AV. 5.

¡NO PARES DE HABLAR!

TIEMPO: 50 minutos.

DESTREZA: Expresión oral y comprensión lectora.

OBJETIVOS:

Conseguir mayor fluidez oral

DESCRIPCIÓN:

Actividad en grupos de tres o cuatro alumnos. Se le entrega al grupo el panel con el juego, una ficha para cada uno de ellos y un dado. Se les explica que, por turnos, cada uno tiene que tirar el dado y avanzar el número de casillas que indique. La actividad consiste en que los alumnos deberán hablar durante dos minutos sin hacer demasiadas pausas sobre las preguntas que se presentan en la casilla en la que su ficha se encuentra. También se les explica que si no dicen nada o hacen pausas demasiado largas, deberán retroceder a la casilla donde estaban antes de tirar. Ganará el alumno que consiga llegar el primero a la meta.

Isabel María Navarro Domene

NIVEL AVANZADO

AV. 6.

20 DE ABRIL DEL 90

TIEMPO: 1 hora y 20 minutos o dos sesiones de 60 minutos, si se hacen todas las actividades.

DESTREZA: Comprensión auditiva, expresión escrita y expresión oral.

OBJETIVOS:

Entender una canción y tomarla como modelo para escribir cartas informales.

DESCRIPCIÓN:

1. Se escucha la canción.

2. Se hacen unas preguntas de comprensión básica que sirven para romper el hielo. Se debe poner de relieve que lo importante es tener una idea general y que no se pretende que entiendan todo a la primera.

Posibles preguntas: ¿Cuál es el tema de la canción? ¿Qué os sugiere la canción? ¿Es triste? ¿Es alegre? Los alumnos deben expresar sus intuiciones. La palabra clave que se espera recibir es: "melancolía."

Se les pregunta acerca de las similitudes de esta canción con otras canciones o géneros en sus países de origen.

Lo más probable es que encuentren similitudes con la música Celta. También se puede aprovechar la oportunidad para presentar aspectos de España que no son tan conocidos (particularmente la música celta y el norte de España)

3. Se pone la canción por segunda vez y se hace un ejercicio de rellenar huecos, dividiendo la clase en dos grupos y dando a cada uno diferentes huecos para completar, para que luego puedan compararlos.

4. Los alumnos hacen preguntas de lo que no han entendido y entre todos se traduce la canción. Además esta canción es una buena oportunidad para enseñar el lenguaje coloquial como: *chata*, *tío*, *críos*, *mola*, *currar*.

5. Se hacen preguntas sobre la estructura de la canción, que tiene forma de carta. Se puede usar para darles un modelo de carta informal. Se les pide que escriban una carta a algún amigo que no hayan visto desde hace mucho tiempo.

6 Después se canta la canción.

7 Finalmente, se les puede hablar del grupo español "Celtas Cortos". Para ello se pueden sacar datos de la página web de "Celtas Cortos" (<http://www.celtascortos.com>) y obtener excelentes materiales, fotos y canciones.

Mónica Ruiz Márquez

NIVEL AVANZADO

AV. 7.

JUGUEMOS CON VERBOS

TIEMPO: 60 minutos.

DESTREZA: Comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS:

Repasar distintos tiempos y estructuras verbales.

DESCRIPCIÓN:

La actividad consta de dos partes. La primera es un bingo. Se entrega un cuadro con verbos a cada estudiante. Después, el profesor lee una carta (carta de Andrea) y cuando los alumnos escuchan un verbo que está en su cuadro, lo marcan con una cruz. El cuadro ganador es el último (inferior derecho) que es el único que tiene el verbo "estudiar". Quizás sea más interesante dar este cuadro sólo a uno o dos estudiantes.

En la segunda parte se entrega la hoja con la palabra REVISIÓN a cada uno de los estudiantes. Cada una de las letras de esta palabra está dividida en cuatro partes y con un verbo en cada una de estas divisiones. El profesor pone música, los alumnos se paran y caminan, cuando la música se detiene, tienen que unirse al compañero más cercano y decirse mutuamente una oración con uno de los verbos que están dentro de las letras. Para evitar que sólo produzcan oraciones muy cortas, se les indica que las oraciones deben tener, por ejemplo, siete palabras. Cada uno de los alumnos tiene que escribir la oración que le da el compañero con el correspondiente número, evitando que haya errores graves.

Cuando el profesor pone música otra vez, los alumnos se separan y siguen caminando, sin importar si terminaron una oración para cada uno o no, la consigna es caminar cuando hay música. Cuando la música vuelve a detenerse vuelven a unirse con el compañero que esté más cerca nuevamente y otra vez se dicen una oración.

El alumno que gana es aquel que pudo completar tres letras completas de la palabra REVISIÓN con oraciones correctas. Es conveniente no dar por terminado el juego sin haber corregido el trabajo de la persona que ha completado las tres letras. Los alumnos tienen que tratar de dar oraciones con los verbos que estén en letras con menos oraciones completadas. Cada vez que un verbo ha sido utilizado es mejor hacerle una cruz.

Olga Beatriz Montoya Peralta

FICHAS

Nivel Inicial

¡Hora de comer!	IN. 2a - IN. 2b
Dominó de deportes	IN. 3a
Carta a los Reyes Magos	IN. 4a
Conociendo a una familia española	IN. 5a
Descubriendo Argentina	IN. 6a - IN. 6b - IN. 6c
Comparatricsor	IN. 7a
¡Coge la pelota!	IN. 8a
El bingo de los "hobbies"	IN. 9a - IN. 9b - IN. 9c

Nivel Intermedio

Bienvenidos a "Vida de estrellas"	ME. 1a - ME. 1b
Trivial Pursuit	ME. 2a - ME. 2b - ME. 2c - ME. 2d
Cotilleos en el vecindario	ME. 3a
"A happy ending"	ME. 4a
Programa de radio	ME. 5a
A ver quién llega primer o	ME. 7a - ME. 7b

Nivel Avanzado

¡Dime más!	AV 1a
Mitología griega	AV 2a - AV 2b - AV 2c - AV 2d - AV 2e - AV 2f
"Al pan pan y al vino vino"	AV 3a - AV 3b - AV 3c - AV 3d - AV 3e
¿Quién quiere ser millonario?	AV 4a - AV 4b
¡No pares de hablar!	AV 5a - AV 5b - AV 5c
20 de abril del 90	AV 6a
Juguemos con verbos	AV 7a - AV 7b - AV 7c

NIVEL INICIAL FICHAS

IN. 2a.

RELACIÓN DE PALABRAS:

1. HAMBURGUESA
2. CHOCOLATE
3. CAFÉ
4. QUESO
5. ACEITUNAS
6. TÉ
7. PLATANO
8. AGUA
9. TORTILLA
10. PAELLA
11. CERVEZA
12. PIZZA
13. POLLO
14. TOMATE
15. VINO ■ TINTO
16. CALAMARES
17. FILETE
18. LECHE
19. BATIDO
20. LIMONADA
21. CHORIZO
22. JAMÓN
23. PAN
24. MANZANA
25. PATATAS ■ FRITAS
26. FRESA
27. ZUMO ■ DE ■ NARANJA
28. BOCADILLO
29. HELADO
30. ENSALADA

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 3a.



NIVEL INICIAL**FICHAS**

IN. 4a.

Carta a los Reyes Magos



Queridos Reyes Magos:

Este año he sido un niño muy bueno, he estudiado mucho y he hecho todos mis deberes. Por eso me gustaría recibir por Navidad:

1. Un objeto redondo que sirve para jugar al fútbol.
2. Un objeto con dos ruedas que se puede montar en el parque.
3. Un objeto pequeño y rectangular con historias que se pueden leer.
4. Un objeto suave y blandito que puedo abrazar.
5. Un objeto grande y pesado que se usa para jugar con videojuegos y escribir a máquina.
6. Un objeto en forma de rombo y muchos colores que se usa al aire libre cuando hace aire.
7. Dos objetos que se ponen en los pies y que sirven para ir más rápido.

Espero que no haya ningún problema y que este año me traigáis todo lo que os pido.

Muchas gracias,

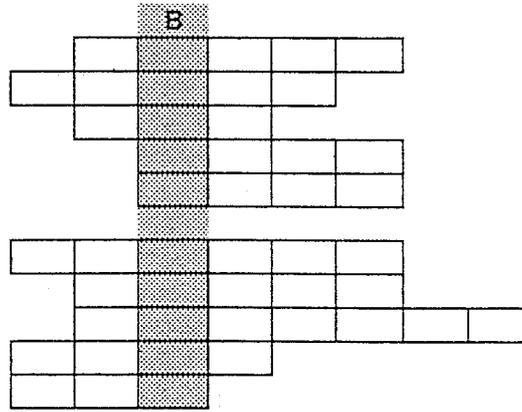
Ramón.

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 6a.

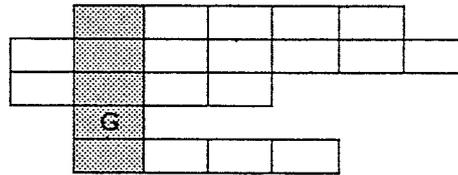
- 5 + 4 =
- 17 - 4 =
- 3 - 2 =
- 22 : 2 =
- 3 x 2 =



- 24 : 6 =
- 32 - 25 =
- 90 : 3 =
- 30 : 3 =
- 28 : 14 =

La capital de Argentina es

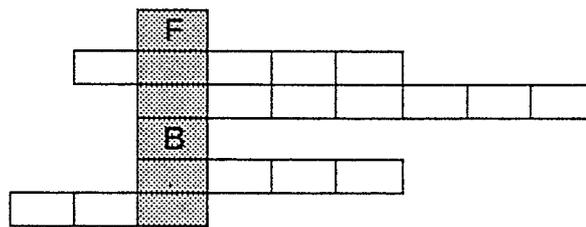
- 52 : 4 =
- 33 - 19 =
- 44 : 4 =



- 56 : 7 =

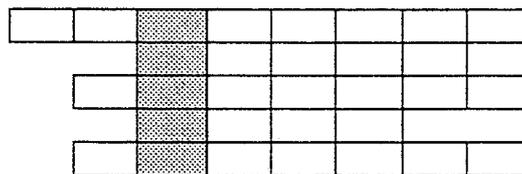
La música típica de Argentina es el

- 72 : 8 =
- 12 + 18 =
- 54 - 46 =
- 10 x 100 =



El deporte popular de Argentina es el

- 80 : 2 =
- 25 - 18 =
- 56 : 4 =
- 4 x 3 =
- 60 + 30 =



La comida popular de Argentina es el

NIVEL INICIAL

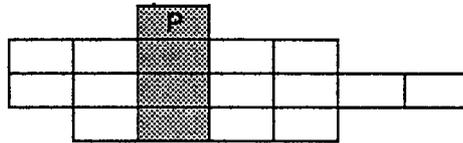
FICHAS

IN. 6b.

$$39 - 26 =$$

$$20 \times 3 =$$

$$72 : 6 =$$



La moneda de Argentina es el

$$53 - 39 =$$

$$10 \times 4 =$$

$$49 : 7 =$$

$$46 - 33 =$$

$$90 : 9 =$$

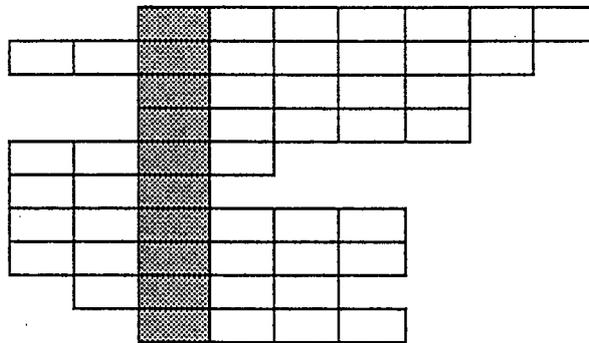
$$10 \times 100 =$$

$$1000 \times 1000 =$$

$$44 : 11 =$$

$$7 + 4 =$$

$$48 : 6 =$$



El idioma de Argentina es el

$$68 : 34 =$$

$$6 \times 5 =$$



$$10 \times 100 =$$

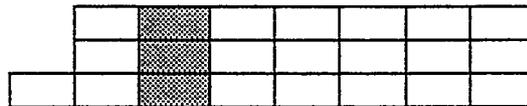
$$64 : 16 =$$



$$13 + 17 =$$

$$75 - 60 =$$

$$24 + 16 =$$



El Presidente de Argentina es

$$10 \times 100 =$$

$$25 + 15 =$$

$$72 : 24 =$$

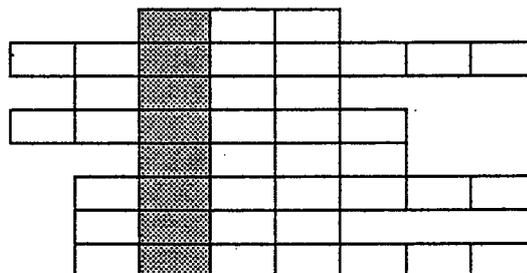
$$44 : 11 =$$

$$67 - 55 =$$

$$6 \times 15 =$$

$$77 : 7 =$$

$$56 : 4 =$$



El deportista mas popular de Argentina es

NIVEL INICIAL**FICHAS**

IN. 6c.

	ARGENTINA	INGLATERRA
CAPITAL		
IDIOMA		
PRESIDENTE/PRIMER MINISTRO		
MONEDA		
MUSICA TIPICA		
DEPORTE POPULAR		
COMIDA POPULAR		
DEPORTISTA FAMOSO		

IN. 7a.

L1

- | | |
|-------------|---------------|
| - alto/a | - brillante |
| - bajo/a | - guapo/a |
| - moderno/a | - divertido/a |
| - antiguo/a | - joven |
| - rápido/a | - viejo/a |
| - lento/a | - nuevo/a |
| - grande | - lejos |
| - pequeño/a | - cerca |
| - caro/a | - largo/a |
| - barato/a | - corto/a |
| - mejor | |
| - peor | |

NIVEL INICIAL**FICHAS**

IN. 8a.

SÍMBOLOS**Singular****Plural****Me gusta****Me gustan****Me encanta****Me encantan****No me gusta****No me gustan****No me gusta nada****No me gustan nada****LAS ASIGNATURAS****El Español****El Inglés****El Diseño y la Tecnología****Los Trabajos Manuales****El Dibujo****La Religión****La Informática****La Música****Las Ciencias****El Francés****Las Matemáticas****La Historia****La Educación Física****La Geografía**

NIVEL INICIAL**FICHAS**

IN. 9a.

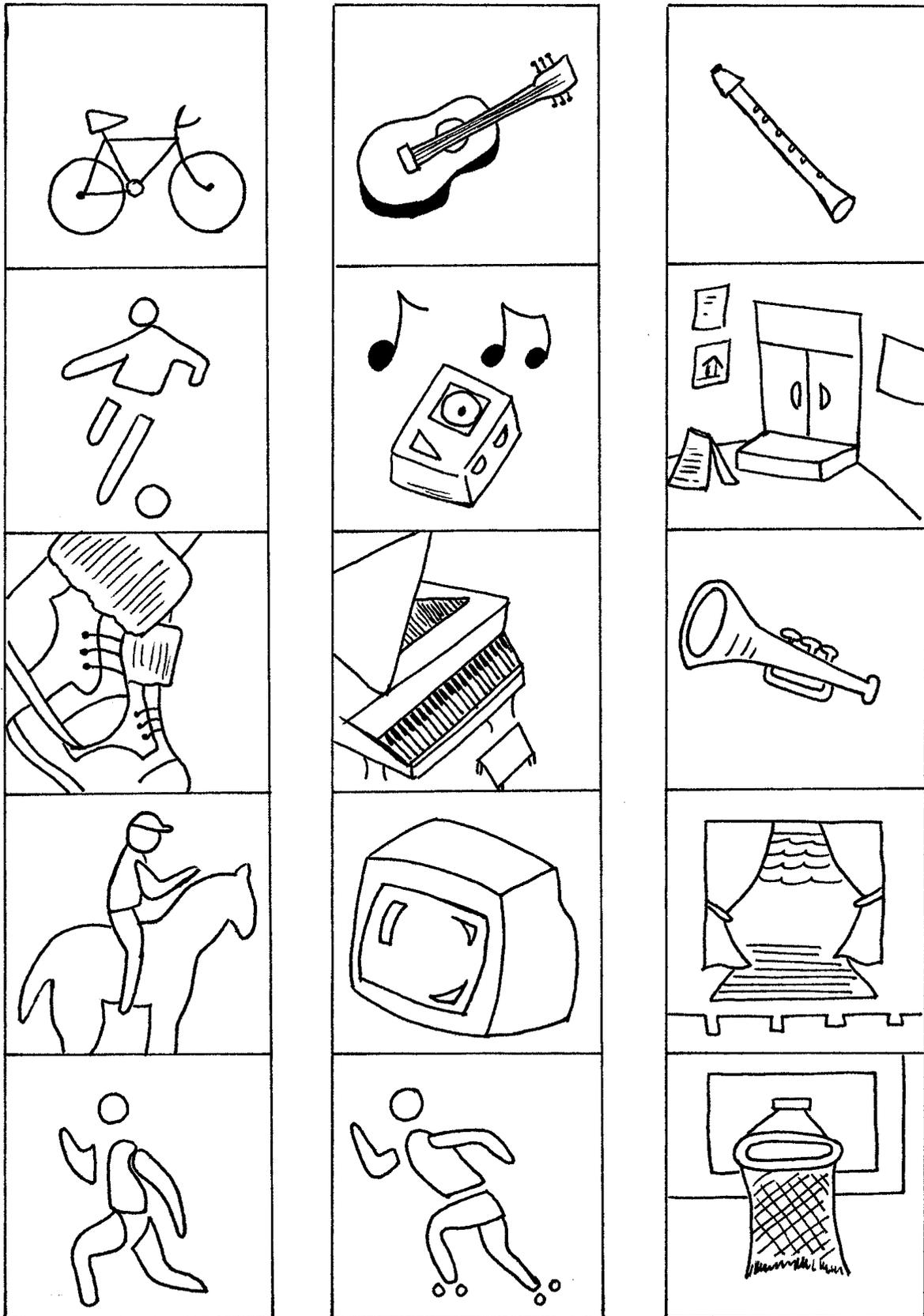
LISTA DE HOBBIES

- 1) ir en bicicleta
- 2) esquiar
- 3) correr
- 4) hacer gimnasia
- 5) nadar
- 6) patinar
- 7) jugar al baloncesto
- 8) jugar al fútbol
- 9) jugar al ping-pong
- 10) jugar al rugby
- 11) jugar al tenis
- 12) montar a caballo
- 13) cantar
- 14) tocar la batería
- 15) tocar la flatua
- 16) tocar la guitarra
- 17) tocar el piano
- 18) tocar el saxofón
- 19) tocar la trompeta
- 20) tocar el violín
- 21) coleccionar sellos
- 22) escuchar música
- 23) ir al cine
- 24) ir al teatro
- 25) ir a una corrida de toros
- 26) ir a una discoteca
- 27) pasear
- 28) pescar
- 29) jugar a las cartas
- 30) leer
- 31) hacer fotos
- 32) ver la televisión

NIVEL INICIAL

FICHAS

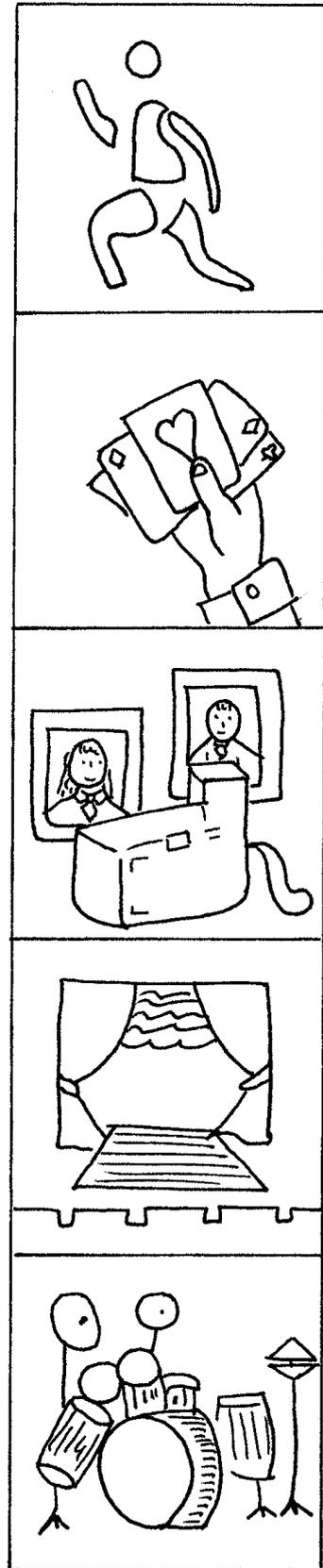
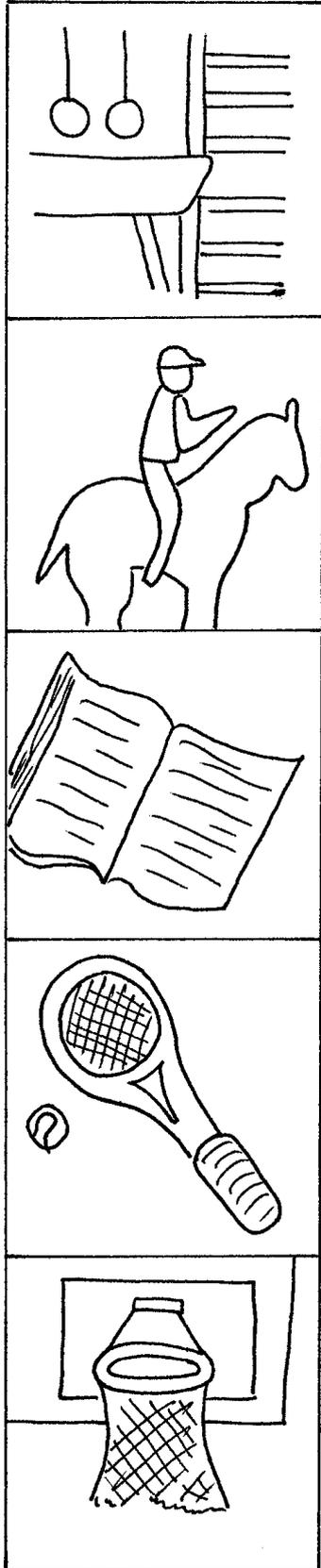
IN. 9b.



NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 9c.



NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 1a.

**MODELO**

LEVANTARSE: 6:30 AM

DESAYUNO: 7:15 AM

Yogur; zumo de (naranja, piña, melocotón, limón); leche desnatada; cereales; fruta.

TRABAJO: 8:00 AM

Estudio del diseñador; Estudio fotográfico; Pasarela.

COMIDA 2:00 PM: Restaurante de moda.

FIN DEL TRABAJO: 5:45 PM

TIEMPO LIBRE: Gimnasia; Clases de idiomas; Fiestas.

ACOSTARSE: 23:00 PM

**ACTRIZ DE CINE**

LEVANTARSE: 8:00 AM

DESAYUNO: 8:30 AM

Café con Leche; Tostadas; Cereales; Zumo de (naranja, piña, melocotón); Bollos

TRABAJO: 9:30 AM

Estudiar Guiones; Ensayos; Plató de Rodaje

COMIDA 1:30 PM: Restaurante del Plató

FIN DEL TRABAJO: 6:00 PM

TIEMPO LIBRE: Clases de Teatro; Viajes a Festivales de Cine; Fiestas; Estrenos.

ACOSTARSE: 12:00 AM

**CANTANTE POP**

LEVANTARSE: 10:30 AM

DESAYUNO: 11:00 AM

Café con Leche; Cóctel de Gambas; Tarta de Chocolate; Copa de Champán

TRABAJO: 12:30 PM

Estudio de Grabación; Promoción de Discos

COMIDA 3:30 PM: Restaurante de Lujo

FIN DEL TRABAJO: 7:30 PM

TIEMPO LIBRE: Fiestas; Compras; Entrevistas en TV

ACOSTARSE: 2:30 AM

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 1b.

**PRESIDENTA DEL GOBIERNO**

LEVANTARSE: 7:00 AM

DESAYUNO: 7:30 AM

Café; Tostadas; Bollos; Zumo de (naranja, melocotón); Huevos Revueltos

TRABAJO: 8:15 AM

Reunión de Gobierno; Rueda de Prensa; Recepciones con Políticos

COMIDA 2:45 PM: Palacio Presidencial

FIN DEL TRABAJO: 8:30 PM

TIEMPO LIBRE: Fiestas en Embajadas; Leer la prensa Internacional

ACOSTARSE: 12:15 AM

BIENVENIDOS A VIDA DE ESTRELLAS

MI NOMBRE ES.....Y ESTAMOS ENTREVISTANDO A UNA..... QUE SE LLAMA.....

Y SU NUEVO DISCO ES (CANTANTE POP).....

Y QUE PROTAGONIZA (ACTRIZ).....

Y QUE DESFILA EN (MODELO).....

Y QUE GOBIERNA EN (PRESIDENTA DEL GOBIERNO).....

(A elección del alumno)

HÁBLANOS DE TU RUTINA DIARIA.

1. ¿A QUÉ HORA TE LEVANTAS POR LA MAÑANA?

2. ¿A QUÉ HORA DESAYUNAS?

3. ¿QUÉ TOMAS EN EL DESAYUNO?

4. ¿A QUÉ HORA LLEGAS AL TRABAJO?

5. Y ¿QUÉ HACES EN EL TRABAJO?

6. ¿COMES EN CASA O EN EL TRABAJO?

7. ¿A QUÉ HORA COMES?

8. ¿DÓNDE COMES?

9. ¿A QUÉ HORA ACABA TU TRABAJO?

10. ¿QUÉ HACES EN TU TIEMPO LIBRE?

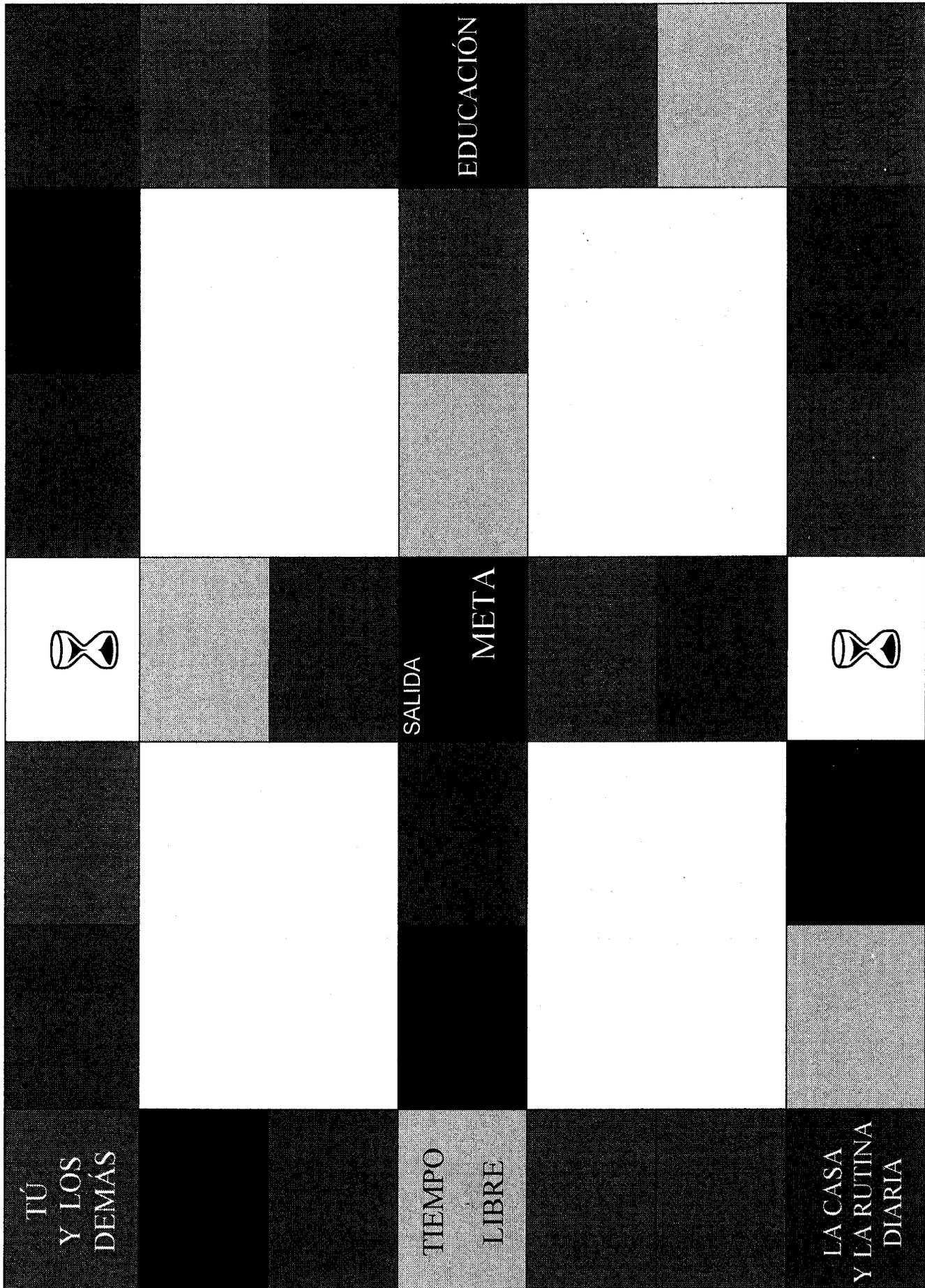
11. ¿A QUÉ HORA TE ACUESTAS?

NOTA: Las imágenes provienen del clipart de Microsoft Word

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 2a.



NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 2b.

¿Sales mucho durante las vacaciones? ¿Adónde vas?

¿Dónde vives? ¿Desde cuándo vives ahí?

Describe tu casa. ¿Desde cuándo vives ahí?

¿A qué hora empiezas las clases por la mañana?

¿Qué haces en tu tiempo libre?

¿Cómo te llamas?

Do you go out a lot during your holidays? Where do you go?

Where do you live? How long have you lived there?

Describe your house. How long have you lived there?

At what time do you start school?

What do you do in your spare time?

What is your name?

NIVEL INTERMEDIO FICHAS

ME. 2c.

LISTA DE HOBBIES

¿Has viajado mucho (en general)?

Describe tu pueblo/tu barrio.

¿Qué habitación de tu casa prefieres? ¿Por qué?

Describe tu colegio.

¿Qué haces normalmente por la tarde los fines de semana?

¿Dónde vives? ¿Cuánto tiempo hace que vives ahí?

¿Prefieres pasar las vacaciones en Inglaterra o en el extranjero? ¿Por qué?

¿Te gusta tu pueblo? ¿Por qué?

¿Qué muebles hay en tu salón?

¿Qué deportes practicas en el colegio?

¿Qué hiciste el fin de semana pasado?

¿Cuántos años tienes?

¿Has estado en España?

¿Te gustaría quedarte a vivir en tu pueblo cuando seas mayor?

¿A qué hora te levantas normalmente los días de diario/los fines de semana?

¿Desde cuando estudias español?

¿Qué vas a hacer el fin de semana que viene?

¿Cuándo es tu cumpleaños?

¿Qué países has visitado?

¿Qué tiempo hace normalmente en tu región?

¿A qué hora te levantaste ayer?

¿Comes en la cantina? ¿Qué comiste ayer?

¿Te gusta ir de compras?

¿Tienes animales? Descríbelos.

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

¿Hay mucho tráfico en tu pueblo/ciudad?

Describe tu rutina diaria durante el fin de semana.

Describe tu uniforme.

¿Qué has comprado recientemente?

Describe a tu familia.

Describe una comida que hayas tomado en España o en el extranjero.

¿Qué crees que deberíamos hacer para proteger el medio ambiente en nuestro pueblo?

¿Ayudas a tus padres en la casa? ¿Te dan propina por ayudarles?

¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de llevar uniforme?

¿Qué tipo de música prefieres? ¿Por qué?

¿Cómo se llama tu mejor amigo/amiga?

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 2d.

LISTA DE HOBBIES

¿Cómo era la gente en los países que has visitado?
¿Prefieres vivir en el campo o en la ciudad? ¿Por qué?
¿Qué has comprado recientemente? ¿Cuánto te ha costado?
¿Has hecho prácticas laborales? ¿Qué hiciste? ¿Dónde?
¿Has comprado un compact recientemente?
¿Desde cuando conoces a tu mejor amigo/amiga?

¿Adónde vas a ir este verano? ¿Cómo vas a ir? ¿Dónde te vas a quedar?
¿Qué tomas normalmente paara el desayuno/comida/cena?
¿Cómo ibas al trabajo (prácticas laborales)? ¿Cómo era el trabajo en general?
Describe un viaje que hayas hecho.
¿Cuál es tu película/libro favorito? ¿De qué trata?
¿Dónde conociste a tu mejor amigo/a? Descríbelo/a.

¿Ves la televisión en tu tiempo libre?
¿Prefieres pasar las vacaciones en Inglaterra o en el extranjero? ¿Por qué?
¿Qué has desayunado hoy?
¿Qué vas a hacer después de los exámenes?
¿Has ido al cine recientemente? ¿Qué película viste?
¿Has salido con tus amigos el fin de semana pasado? ¿Adónde fuisteis?

¿Vas mucho al cine en las vacaciones? ¿Cuál es la última película que has visto?
¿Qué vas a hacer el verano que viene durante las vacaciones?
¿Qué cenaste anoche?
¿Vas a continuar en el colegio el año que viene? ¿Qué asignaturas vas a estudiar?
¿Qué programas prefieres ver en la televisión?
¿Vas a salir con tus amigos el fin de semana próximo? ¿Adónde vais a ir?

¿Qué haces en tu tiempo libre?
¿Adónde vas a ir de vacaciones este verano?
¿Qué vas a hacer esta tarde/noche?
¿Qué te gustaría hacer en el futuro? ¿Por qué?
¿Qué harías para mejorar las instalaciones de ocio en tu pueblo/ciudad?
Describe a tu actor/actriz/cantante favorito

¿Sales mucho durante las vacaciones? ¿Adónde vas?
¿Dónde vives? ¿Desde cuándo vives ahí?
Describe tu casa¿Desde cuando vives ahí?
¿A qué hora empiezas las clases por la mañana?
¿Qué haces en tu tiempo libre?
¿Cómo te llamas?

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 5a.

ESCALET A

NOMBRE DEL PROGRAMA:

DURACIÓN: 12 minutos

- Sintonía (10 segundos)
- Presentación del programa (3 minutos)
- Publicidad (2 minutos)
- Noticias (3 minutos)
- Presentación de canción (15 segundos)
- Entrevista a tu personaje favorito (3 segundos)
- Despedida y cierre (25 segundos)
- Sintonía (10 segundos)

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 7a.

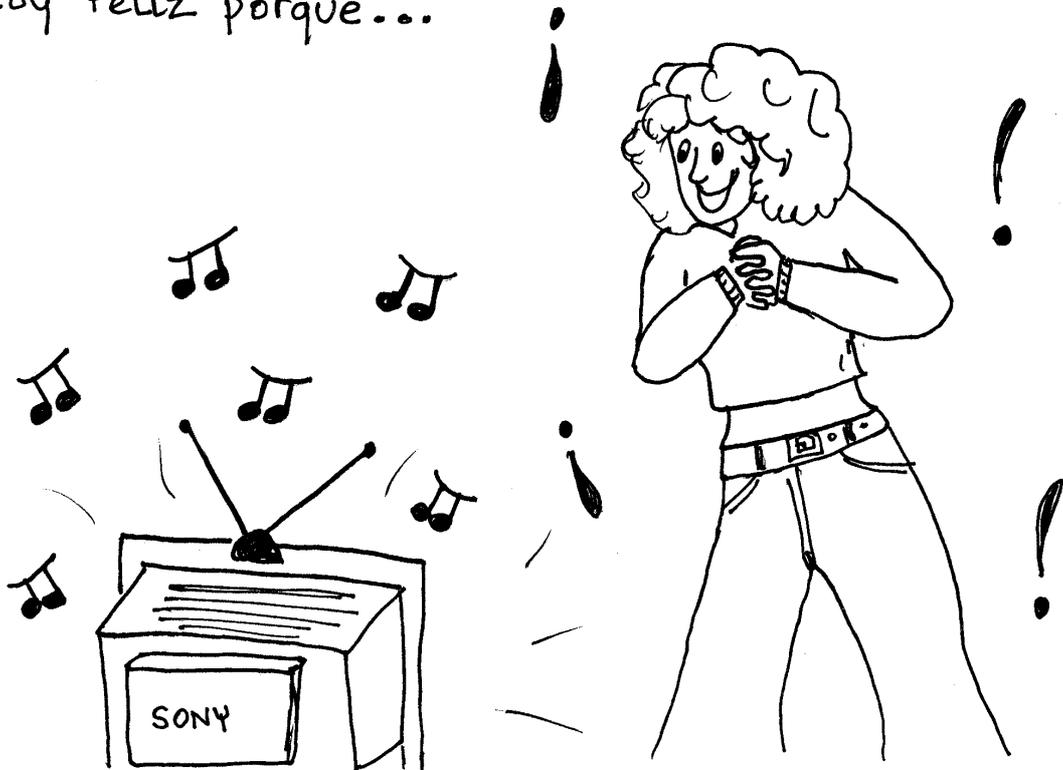
10	11	12	13	14
¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?	RETROCEDE 3 ESPACIOS	¿DE QUÉ COLOR ES TU CABELLO?	¿CUÁL ES TU PELÍCULA FAVORITA?	¿CUÁL FUE LA ÚLTIMA PELÍCULA QUE VISTE?
9	24	25	26	15
¿TIENES HERMANOS?	¿TIENES MASCOTA?	¿CUÁL ES TU COMIDA PREFERIDA?	¿QUÉ PAÍSES HAS VISITADO?	¿QUIÉN ES TU DEPORTISTA FAVORITO?
8	23		27	16
¿CUÁL ES TU DEPORTE FAVORITO?	¿QUÉ PROGRAMAS DE TELEVISION VES?		FELICIDADES GANASTE	¿QUIÉN ES TU ACTOR/ACTRIZ FAVORITO (A)?
7	22			17
¿CUÁL ES TU COLOR PREFERIDO?	¿QUIÉN ES TU CANTANE FAVORITO?			AVANZA 2 ESPACIOS
6	21	20	19	18
PERDISTE TU TURNO	¿QUÉ TIPO DE MÚSICA TE GUSTA?	¿CUÁL ES TU LIBRO FAVORITO?	¿CUÁL ES EL NOMBRE DE TU MEJOR AMIGO?	¿CÓMO LLEGASTE A LA ESCUELA HOY?
5	4	3	2	1
¿QUÉ HORA ES?	¿QUÉ DÍA ES HOY?	¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?	¿DÓNDE VIVES?	¿CÓMO TE LLAMAS?

NIVEL AVANZADO

FICHAS

AV. 1a.

Estoy feliz porque...



ME GUSTARÍA QUE NO...

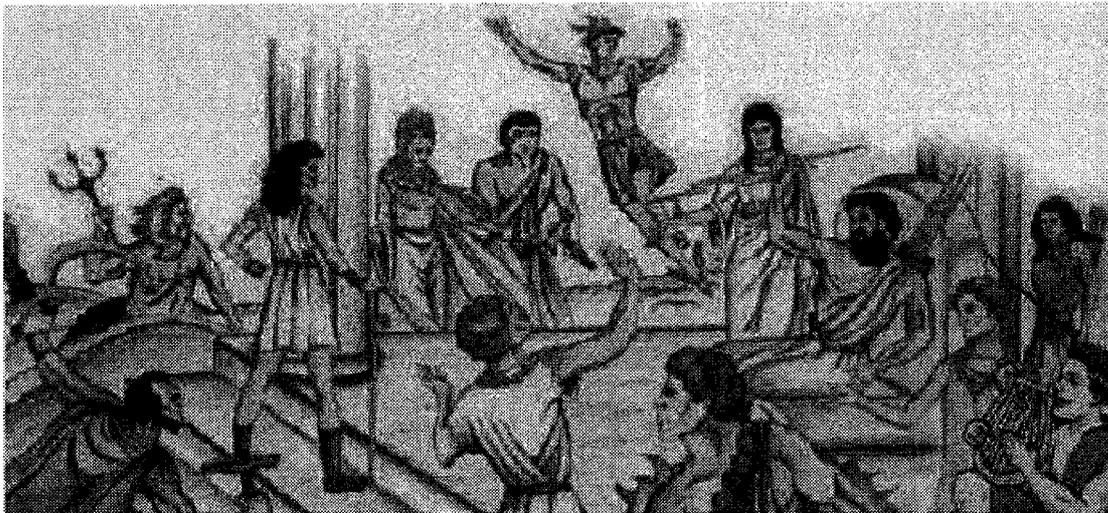
NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2a.

BREVE INTRODUCCIÓN A LA MITOLOGÍA GRIEGA

En tiempos de los antiguos griegos, cuando aún no existía la ciencia, los griegos no podían explicarse los fenómenos de la naturaleza como la lluvia, el sol o cualquier tipo de fenómeno natural. Por este motivo, los identificaron con diferentes dioses; así por ejemplo, el sol era Apolo, el cielo Zeus, la tierra Hera, etc. De esta forma, inventaron una serie de historias de luchas y uniones entre ellos para explicarse las catástrofes de la naturaleza o hechos de la vida, tales como la muerte. Estas historias, plasmadas en papel por grandes poetas y escritores de la antigüedad, han sido transmitidas durante generaciones y se han conservado hasta nuestros días. Asimismo, los mitos griegos han tendido una gran influencia en diversos ámbitos como la literatura, la pintura e incluso la lengua.

Por ejemplo, la frase “la esperanza es lo último que se pierde” (hope is the last thing you lose) o “perder el hilo” (to lose the thread), provienen de dos mitos griegos.



Estos Dioses son también denominados como Olímpicos, se llamaban así porque moraban entre las nubes que cubrían la cima del monte Olimpo. Normalmente se trata de 12 Dioses, aunque dependiendo del autor estos 12 Dioses pueden variar. Entre ellos no había jerarquía, aunque sobre todos ellos dominaba un Dios supremo ZEUS.

ZEUS: es el equivalente del dios romano Júpiter. Es el dios supremo y es el primero de los dioses en poderío y saber. Hijo de Crono (Saturno) y de Rea (Cibeles), y está casado con la diosa Hera, aunque tuvo numerosos amoríos con mortales con las que también tuvo diversos hijos. Es el dios de la justicia, del cielo luminoso, de las tormentas y del rayo. Su animal representativo es el águila, y a él le está consagrado el roble.

HERA: es el equivalente de la diosa romana Juno. Casada con Zeus y muy celosa debido a los constantes amoríos de su marido, por ello persigue incesantemente tanto a las amantes de éste como a los hijos nacidos de estas aventuras. Es la diosa de la fidelidad y de amor matrimonial. Su animal representativo es el pavo real.

POSEIDÓN: es el equivalente del dios romano Neptuno. Hermano de Zeus y casado con Anftrite. Es el dios del mar, de los terremotos y de las aguas tanto en superficie como subterráneas. Como señor de las aguas es también una divinidad asociada a la fecundidad y a la creación de las fuentes. Su animal consagrado es el caballo.

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2b.

Estas leyendas o mitos como ya se indicó, servían para explicar la realidad que rodeaba a los hombres en un momento determinado. Algunos de estos mitos explicaban el origen de diversos elementos tales como flores, plantas, animales, objetos...Por ello se relatarán algunas de las más bellas e interesantes fábulas mitológicas.

CIPARISO- CIPRÉS

En los campos de Cartea había un ciervo consagrado a las ninfas. Éstas lo cuidaban mucho pero el que más lo amaba era Cipariso, el más bello de la isla de Cos. Un día fatigado el ciervo se echa en la hierba a la sombra. Cipariso sin reconocerlo le lanza una jabalina matándolo. Al acercarse le reconoce y se desespera. El dios Apolo intenta consolarle. Las lágrimas abundantes ajaron sus facciones, sus cabellos se encanecieron y se elevaron al cielo formando una pirámide. Desde entonces estará presente en duelos y será compañero de las personas afligidas.

JACINTO-FLOR

Un día Jacinto (príncipe espartano) quiere jugar con el dios Apolo. Apolo tira primero el disco con mucha destreza, enviándolo muy lejos. Jacinto intenta lanzar el disco, pero es tan torpe que el disco se suelta y le da en pleno rostro (hay versiones que dicen que el disco se desvió por causa del viento del oeste que estaba prendado del joven). La herida es mortal y Apolo no puede ayudarle, por ello promete que su sangre formará una flor parecida a la azucena, excepto en su color, que recordará el dolor del dios.

DAFNE - LAUREL

Apolo se interesa por la ninfa Dafne, hija del río Peneo. Este interés se debe a que Apolo había estado molestando a Cupido y éste para vengarse había disparado dos flechas, una amorosa para Apolo y otra desdefiosa para Dafne. Apolo la perseguía intentando conquistarla pero Dafne huía de él. Finalmente Dafne llega a las riberas de su padre y le ruega ayuda. Entonces su cuerpo se cubre de corteza, sus pies se hacen raíces y sus brazos y cabellos son ramas cubiertas de hojarasca, convirtiéndose en un bello árbol, el laurel. Apolo decidió que ya que Dafne no podía ser su mujer, sería su árbol predilecto, honra de las victorias y triunfos y que siempre conservaría su color verde.

ECO- VOZ/ NARCISO- FLOR

Narciso era un joven de mucha hermosura que desdefiaba a hombres y mujeres. Un día salió a cazar y Eco (amante de Zeus y castigada por Hera a expresar sólo las últimas palabras de lo que quisiera expresar) le ve y se enamora de él, siguiéndole sin que él se diera cuenta pues quería hablarle pero no podía. Como estaba solo grita para ver donde estaban sus compañeros y entonces oye la dulce voz de Eco que repite todo lo que él dice. Finalmente se encuentran y Narciso queda desilusionado y huye de ella menospreciándola. Eco desea que cuando él se enamore se desespere tanto como ella ahora. La Venganza oye a Eco y la ayuda. Narciso se asoma a una fuente y ve su reflejo, Cupido entonces le clava una flecha y hace que Narciso se enamore de su reflejo, desesperándose pues no puede amarse a sí mismo. Poco a poco, Narciso comienza a cambiar y se transforma en una flor hermosísima que se contempla en la fuente. Se dice que después de lo ocurrido a Narciso, Eco cae rota de amor por él. Sus hermanas le lloraban y Eco les respondía pero no encontraban su cuerpo. Pero aún a Eco se la escuchaba repitiendo las últimas palabras humanas por todo el mundo.

ARACNE- ARAÑA

Existía una muchacha, Aracne, que era muy hábil tejiendo. Aracne reta a la misma Atenea y dice que lo hace mejor que ella. Atenea en principio toma el aspecto de una viejecita y se presenta ante Aracne intentando aconsejarla y persuadirla, pero Aracne la rechaza y le pide que retome su verdadero aspecto. Atenea enojada acepta el reto de ver quien teje mejor. Las dos hacen unas cosas muy bellas y perfectas. En el centro del lienzo Atenea retrata a varios dioses, señalando su descomunal poder y en las cuatro esquinas del lienzo representa castigos impuestos por los dioses a ciertas personas. Aracne por su parte representa todos los engaños cometidos por los dioses para enamorar, engañar y raptar a las ninfas. Atenea trata de encontrar algún error sin éxito. Furiosa lo rompe y castiga a Aracne transformándola en araña para que siempre haga lo que se le da muy bien: tejer hilo.

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2c.

LA LLUVIA DE ORO

www.hermitagemuseum.oeg/html/En/03/hm3_3_1f.html

“La joven retratada es Dánae. Era una hermosa mujer cuyo padre no quería que Zeus tuviera nada que ver con ella, así que la encerró en una torre. Pero el poderoso dios se las arregló para introducirse en la torre en forma de una fina lluvia de oro, que entró por las paredes.”

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2d.

EL JUICIO DE PARIS

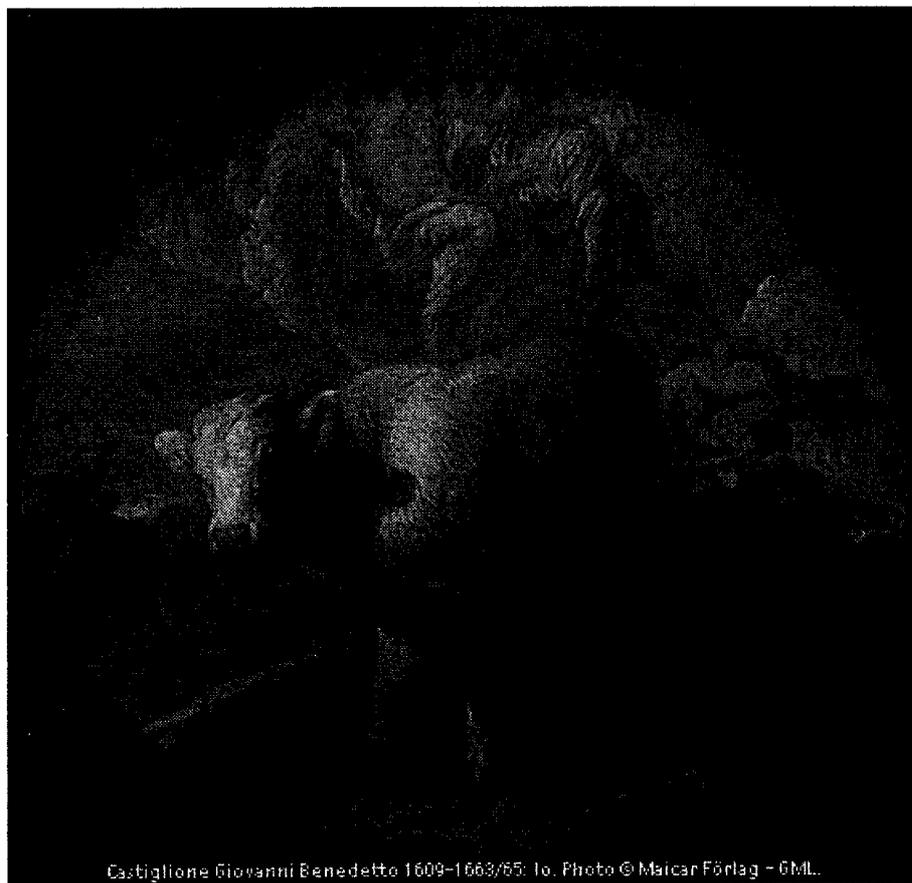
Bridgeman Art Library, London/New York

Hermitagemuseum.org/html-En/03/hm3-3-1f.html

“Atenea, Afrodita y Hera asistían a la boda de Tetis y Peleo. Eris o “la Discordia” no estaba invitada y, movida por los celos lanzó una manzana en medio del banquete con una inscripción que decía: “para la más bella” con el fin de crear un conflicto. Las tres mujeres se pelearon por la manzana por lo que se decidió hacer un juicio, presidido por Paris para juzgar a la más bella. Las tres mujeres intentaron chantajearlo. Atenea, diosa de la guerra, le ofreció a Paris éxito en la guerra; Hera, una de las diosas más poderosas le ofreció poder y Afrodita, diosa de la belleza le ofreció la mujer más bella del mundo, Helena. Paris eligió a Afrodita para recibir a la mujer más bella a cambio.”

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2e.



Castiglione Giovanni Benedetto 1609-1663/65: Io. Photo © Maicar Förlag - GML.

<http://128.148.175.66/maicar/lo.html>

“Hera estaba casada con Zeus, que tuvo numerosas amantes. Una de ellas fue Io, con la que pasó una noche en la casa del matrimonio. Cuando la extremadamente celosa Hera estaba a punto de llegar, Zeus convirtió a Io en una hermosa vaca para que su esposa no supiera nada acerca de su aventura.”

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 2f.



<http://128.148.175.66/maicar/Europa.html>

“Europa era una joven de la que Zeus se enamoró. Un día que ella se encontraba recogiendo flores a orillas de un río, Zeus se convirtió en un hermoso toro blanco que la cautivó. Europa no dudó en acariciarlo y el dios aprovechó para raptarla y llevársela al otro lado del río. Llegaron a la costa de Creta y este viaje fue el que le dio el nombre a nuestro continente”.

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 3b.

3. THE EARLY BIRD CATCHES THE WORM GROUP 1

2. NECESSITY IS THE MOTHER OF INVENTION

20.WHEN IN ROME DO AS THE ROMANS DO

5. A BIRD IN THE HAND IS WORTH THAN TWO IN THE BUSH

17.CALL A SPADE A SPADE

4. TO KILL TWO BIRDS WITH ONE STONE

21.THERE'S MANY A SLIP BETWEEN CUP AND LIP GROUP 2

19.HE WHO LAUGHS LAST, LAUGHS LONGEST

1. BIRDS OF A FEATHER FLOCK TOGETHER

16.IT'S THE LAST STRAW THAT BREAKS THE CAMEL'S BACK

18.DON'T JUDGE A BOOK BY IT'S COVER

9. HIS BARK IS WORSE THAN HIS BITE GROUP 3

12.IF THE CAP FITS, WEAR IT

13.NEVER LOOK A GIFT HORSE IN THE MOUTH

15.ALL THAT GLITTERS ISN'T GOLD

7. BETTER THE DEVIL YOU KNOW THAN THE DEVIL YOU DON'T

10.THE DEVIL FINDS WORK FOR IDLE HANDS GROUP 4

14.FAMILIARITY BREEDS CONTEMPT

8. BETTER SAFE THAN SORRY

6. YOUR EYES ARE BIGGER THAN YOUR BELLY

11.IT NEVER RAINS BUT IT POURS

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 3c.

A QUIEN MADRUGA	QUE CURAR
EL QUE RÍE EL ÚLTIMO	DE TODOS
LA NECESIDAD AGUDIZA	HAZ LO QUE VIERES
MATAR DOS PÁJAROS	RÍE MEJOR
LA CONFIANZA	EL INGENIO
CUANDO EL DIABLO NO SABE QUE HACER CON EL RABO	VA UN TRECHO
EL QUE SE PICA	DIOS LE AYUDA
LA GOTA QUE	DE UN TIRO
DEL DICHO AL HECHO	QUE LO BUENO PRO CONOCER
A CABALLO REGALADO	QUE CIENTO VOLANDO
DIOS LOS CRÍA Y	ENGAÑAN
NO ES ORO TODO LO	POCO MORDEDOR
COMER MÁS POR LOS OJOS	MATA MOSCAS
AL PAN PAN Y	COLMA EL VASO
NUNCA LLUEVE A GUSTO	ELLOS SE JUNTAN
MÁS VALE PREVENIR	DA ASCO
ALLÁ DONDE FUERES	AJOS COME
LAS APARIENCIAS	NO LE MIRES EL DIENTE
PERRO LADRADOR	RELUCE
MÁS VALE PÁJARO EN MANO	QUE POR LA BOCA
MÁS VALE LO MALO CONOCIDO	AL VINO VINO

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 3d.

SOLUCIONES

- DIBUJO 1 A QUIEN MADRUGA DIOS LE AYUDA
- DIBUJO 2 DIOS LOS CRÍA Y ELLOS SE JUNTAN
- DIBUJO 3 A CABALLO REGALADO NO LE MIRES EL DIENTE
- DIBUJO 4 NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE
- DIBUJO 5 ALLÁ DONDE FUERES HAZ LO QUE VIERES
- DIBUJO 6 COMER MÁS POR LOS OJOS QUE POR LA BOCA
- DIBUJO 7 MÁS VALE PREVENIR QUE CURAR
- DIBUJO 8 NUNCA LLUEVE A GUSTO DE TODOS
- DIBUJO 9 AL PAN PAN Y AL VINO VINO
- DIBUJO 10 LAS APARIENCIAS ENGAÑAN
- DIBUJO 11 PERRO LADRADOR POCO MORDEDOR
- DIBUJO 12 CUANDO EL DIABLO NO SABE QUE HACER CON EL RABO MA TA MOSCAS
- DIBUJO 13 EL QUE SE PICA AJOS COME
- DIBUJO 14 LA GOTA QUE COLMA EL VASO
- DIBUJO 15 DEL DICHO AL HACHO VA UN TRECHO
- DIBUJO 16 LA CONFIANZA DA ASCO
- DIBUJO 17 MATAR DOS PÁJAROS DE UN TIRO
- DIBUJO 18 LA NECESIDAD AGUDIZA EL INGENIO
- DIBUJO 19 MÁS VALE PÁJARO EN MANO QUE CIENTO VOLANDO
- DIBUJO 20 MÁS VALE LO MALO CONOCIDO QUE LO BUENO POR CONOCER
- DIBUJO 21 EL QUE RÍE EL ÚLTIMO RÍE MEJOR

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 3e.

1. BIRDS OF A FEATHER FLOCK TOGETHER
Dios los cría y ellos se juntan
2. NECESSITY IS THE MOTHER OF INVENTION
La necesidad agudiza el ingenio
3. THE EARLY BIRD CATCHES THE WORM
A quien madruga Dios le ayuda
4. TO KILL TWO BIRDS WITH ONE STONE
Matar dos pájaros de un tiro
5. A BIRD IN THE HAND IS WORTH THAN TWO IN THE BUSH
Más vale pájaro en mano que ciento volando
6. YOUR EYES ARE BIGGER THAN YOUR BELLY
Comer más por los ojos que por la boca
7. BETTER THE DEVIL YOU KNOW THAN THE DEVIL YOU DON'T
Más vale lo malo conocido que lo bueno por conocer
8. PREVENTION IS BETTER THAN CURE
Más vale prevenir que curar
Hombre/Mujer prevenido/a vale por dos
9. HIS BARK IS WORSE THAN HIS BITE
Perro ladrador poco mordedor
10. THE DEVIL FINDS WORK FOR IDLE HANDS
Cuando el Diablo no tiene que hacer con el rabo mata moscas
11. IT NEVER RAINS BUT IT POURS
Nunca llueve a gusto de todos
12. IF THE CAP FITS, WEAR IT
El que se pica ajos come
13. NEVER LOOK A GIFT HORSE IN THE MOUTH
A caballo regalado no le mires el diente
14. FAMILIARITY BREEDS CONTEMPT
La confianza da asco
15. ALL THAT GLITTERS ISN'T GOLD
No es oro todo lo que reluce
16. IT'S THE LAST STRAW THAT BREAKS THE CAMEL'S BACK
Es la gota que colma el vaso
17. CALL A SPADE A SPADE
Al pan pan y al vino vino
18. DON'T JUDGE A BOOK BY IT'S COVER
Las apariencias engañan
19. HE WHO LAUGHS LAST, LAUGHS LONGEST
Quien ríe el ultimo ríe mejor
20. WHEN IN ROME DO AS THE ROMANS DO
Allá donde fueres haz lo que vieres
21. THERE'S MANY A SLIP BETWEEN CUP AND LIP
Del dicho al hecho va un trecho

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 5a.

<p>3. Describe a tu padre (físicamente y su carácter)</p> <p>Describe a tu madre (físicamente y su carácter)</p>	<p>4. ¿Qué haces normalmente los fines de semana?</p> <p>¿Qué sueles hacer en tu tiempo libre?</p> <p>Habla de tus pasatiempos preferidos.</p>	<p>5. ¿Qué deportes practicas? ¿Cuándo? ¿Dónde?</p> <p>¿Qué deportes te gustan más? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué deportes no te gustan? ¿Por qué?</p> <p>¿Te gusta leer? ¿Qué tipo de libros o historias te gusta leer?</p>	<p>6. ¿Cómo es tu pueblo o tu ciudad?</p> <p>¿Qué es lo mejor que hay en tu pueblo o tu ciudad?</p> <p>¿Qué es lo peor de tu ciudad o pueblo?</p> <p>¿Hay monumentos donde tu vives?</p> <p>¿Te gusta vivir en ese lugar? ¿Por qué?</p>
<p>2. En el futuro, ¿Qué profesión quieres tener? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué vas a hacer después de los exámenes?</p> <p>Si estudias, ¿qué asignaturas quieres estudiar?</p>			
<p>1. ¿Cómo es tu colegio? Descríbelo. ¿Cuántos edificios tiene? ¿Cuántos profesores hay? ¿Cuántos gimnasios, etc.? ¿Cómo es el uniforme de tu colegio? ¿Te gusta llevar uniforme? ¿Por qué?</p>	<p>SALIDA</p>		

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 5b.

<p>7. ¿Prefieres vivir en el campo o en la ciudad? ¿Por qué? ¿Qué ciudades prefieres de tu país? ¿Por qué? ¿Qué ciudades de tu país no te gustan? ¿Por qué? ¿Te gustan otros países? ¿Cuáles? ¿Por qué?</p>	<p>8. Describe tu casa. ¿Cuántas habitaciones tiene? ¿Qué hay arriba? ¿Qué hay abajo? Describe tu dormitorio. ¿Te gusta? ¿Por qué? ¿Cuál es tu habitación preferida?</p>	<p>9. ¿A qué hora te despiertas y te levantas por la mañana? ¿Qué haces después? ¿Qué tomas de desayuno? ¿A qué hora sales de casa? ¿A qué hora vuelves a casa? ¿Qué haces después?</p>	<p>10. ¿Dónde fuiste de vacaciones el verano pasado? ¿Con quién fuiste? ¿Cómo viajaste? ¿Cuánto tiempo pasaste allí? ¿Dónde te quedaste? ¿Qué hiciste allí?</p>	<p>11. ¿Dónde vas a ir el verano próximo? ¿Cón quién vas a ir? ¿Cómo vas a viajar? ¿Cuánto tiempo te vas a quedar? ¿Qué vas a hacer allí?</p>
--	--	--	---	--

NIVEL AVANZADO

FICHAS

AV. 5c.

<p>12 ¿Te gusta el fútbol? ¿Por qué? ¿Te gusta el tenis? ¿Por qué? ¿Te gusta el baloncesto? ¿Por qué? ¿Te gusta el rugby? ¿Por qué? ¿Te gusta el voleibol? ¿Por qué?</p>	<p>13 ¿Te gusta escuchar música? ¿Qué tipo de música te gusta? ¿Te gusta ver la televisión? ¿Qué tipo de programas te gustan? ¿Qué tipo de programas no te gustan? ¿Cuándo pones tu programa favorito?</p>	<p>14 ¿Qué hiciste en Navidad? ¿Qué hiciste en Nochebuena? ¿Qué hiciste en Nochevieja? ¿Qué cenaste en Nochebuena? ¿Qué cenaste en Nochevieja?</p>	<p>15 ¿Qué prefieres hacer cuando vas de vacaciones? Cuando vas de vacaciones, ¿dónde prefieres quedarte: en un hotel, en un apartamento, en un albergue? ¿Por qué? ¿Dónde prefieres ir de vacaciones: a la playa o a la montaña?</p>
			<p>16 ¿Qué asignaturas estudias en el colegio? ¿Cuál es tu asignatura preferida? ¿Por qué? ¿Qué asignatura no te gusta? ¿Por qué? ¿A qué hora empiezan las clases? ¿A qué hora terminan las clases?</p>
		<p>META</p>	<p>17 ¿Qué hiciste el fin de semana pasado? ¿Saliste con tus amigos? ¿Practicaste algún deporte? ¿Cuál? ¿Fuiste al cine? ¿Qué película viste? ¿Te gustó? ¿Fuiste de compras? ¿Qué compraste? ¿Viste la televisión?</p>

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 6a.

20 DE ABRIL DEL 90

Hola chata, ¿Cómo estás?
¿Te sorprende que te escriba?
Tanto tiempo no es normal.
Pues es que estaba aquí solo
Y me había puesto a recordar.
Me entró la melancolía
Y te tenía que hablar.

¿Recuerdas aquella noche en la cabaña de turno?
¿Las risas que nos hacíamos antes todos juntos?
Hoy no queda casi nadie de los de antes.
Y los que hoy, han cambiado, han cambiado....

Pero bueno, tú, ¿qué tal?
Lo mismo hasta tienes críos.
¿Qué tal te va con el tío ese?
Espero sea divertido.
Yo, la verdad, como siempre
Sigo currando en lo mismo
La música no me cansa,
Pero me encuentro vacío.

Bueno, pues ya me despido.
Si te mola, me contestas.

Espero que mis palabras
Resorden en tu conciencia

Pues nada, chica, lo dicho.
Hasta pronto, si nos vemos.

Yo sigo con mis canciones
y tú sigue con tus sueños.

Canción del grupo español Celtas Cortos

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 7a.

CARTA DE ANDREA

Buenos Aires, 10 de febrero de 2001.

Mi querida prima Eugenia:

Discúlpame por no haberte escrito antes, sucede que estoy un poco vaga, pues aquí en Buenos Aires hace tanto calor que tratamos de pasar todo el tiempo en la piscina del club, a la noche salimos al jardín o a la plaza. ¿Qué tal el tiempo en Barcelona? ¿Cómo estás tú y los tíos? ¿Extrañas Buenos Aires? ¿Me extrañas a mí? Cuéntame más sobre tu nueva ciudad; espero poder visitarte pronto.

Hace unos días volvimos de nuestras vacaciones, esta vez fuimos a las sierras de Córdoba, realmente lo disfruté mucho, tomé sol y me divertí a lo grande. Papá llegó unos días más tarde porque trabajó la primera semana de enero también. El tiempo estuvo muy bueno, hizo calor y no llovió. Nos quedamos en un hotel cerca del Lago San Roque; tenía una piscina estupenda. La comida del hotel era excelente, comí de todo; ya sabes que a mamá no le gusta cocinar.

Me levantaba al mediodía y por la tarde, después del almuerzo, me reunía con un grupo de chicos y chicas que conocí en el río. Íbamos a nadar, andábamos a caballo o en bici, jugábamos al voley en la playa. Por las noches, escuchábamos música en la casa de uno de ellos, íbamos al cine o a una discoteca. Saqué muchas fotos, ya te enviaré algunas. Me compré un sombrero de cuero marrón que me encanta.

Ah, muchas gracias por tu tarjeta de cumpleaños; papá y mamá me regalaron una computadora, pienso que pagaron mucho dinero porque es una de las últimas; estoy muy contenta. En marzo, comenzaré un curso de computación y estudiaré inglés en un instituto de idiomas. Cuando termine la secundaria, quier o ingresar a la universidad para hacer el profesorado de inglés; siento que esa es mi vocación.

Tengo muchas ganas de verte. ¿Vas a venir en tus vacaciones de verano? ¿Cuándo son, en agosto? ¿Has hecho nuevos amigos ya? Tengo tantas preguntas que hacerte. Escríbeme pronto. Un beso y un abrazo enormes para tí y los tíos. Con todo cariño,

Andrea

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 7b.

VISITAR	VENIR	IR	ESTAR	SER
JUGAR	TRABAJAR	COMENZAR	COMER	PODER
TENER	PAGAR	HACER	ANDAR	QUERER
DIVERTIRSE	QUEDARSE	LEVANTARSE	REGALAR	LLEGAR

SENTIR	DIVERTIRSE	COMPRAR	ESCRIBIR	REUNIRSE
SACAR	SALIR	GUSTAR	PENSAR	TOMAR
HACER	QUEDARSE	ENVIAR	PODER	TRABAJAR
REGALAR	QUERER	LLEGAR	LEVANTAR	ESTAR

COMER	HACER	ANDAR	PAGAR	VISITAR
PENSAR	DIVERTIRSE	ESTUDIAR	SER	ESCUCHAR
TRABAJAR	JUGAR	LLEGAR	REUNIRSE	QUEDARSE
LEVANTARSE	ESCRIBIR	TENER	COMPRAR	PODER

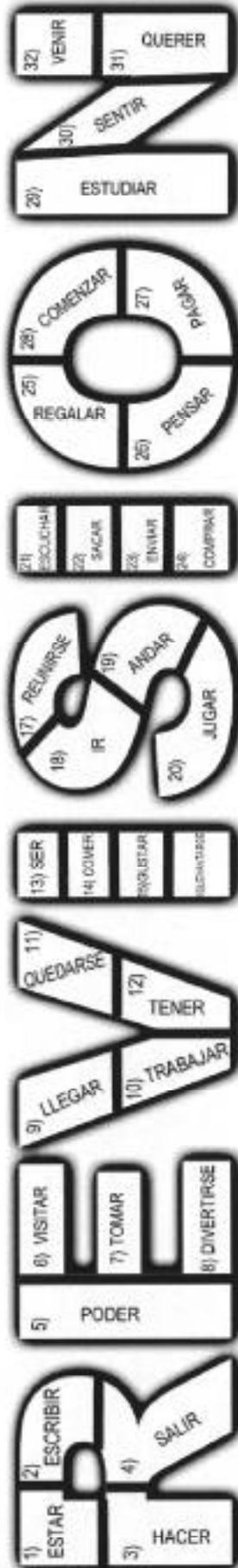
HACER	LEVANTARSE	PENSAR	VENIR	DIVERTIRSE
ENVIAR	LLEGAR	ESCRIBIR	GUSTAR	COMPRAR
REUNIRSE	ESCUCHAR	QUEDARSE	ESTAR	COMENZAR
SENTIR	SALIR	JUGAR	TOMAR	SER

NIVEL AVANZADO

FICHAS

AV. 7c.

Juguemos con verbos.



- 1) ESTAR
- 2) ESCRIBIR
- 3) HACER
- 4) SALIR
- 5) PODER
- 6) VISITAR
- 7) TOMAR
- 8) DIVERTIRSE
- 9) LLEGAR
- 10) TRABAJAR
- 11) QUEDARSE
- 12) TENER
- 13) SER
- 14) COMER
- 15) GUSTAR
- 16) LEVANTARSE

- 17) REUNIRSE
- 18) IR
- 19) ANDAR
- 20) JUGAR
- 21) ESCUCCHAR
- 22) SACAR
- 23) ENVIAR
- 24) COMPRAR
- 25) REGALAR
- 26) PENSAR
- 27) PAGAR
- 28) COMENZAR
- 29) ESTUDIAR
- 30) SENTIR
- 31) QUERER
- 32) VENIR

Consejería de Educación

20 Peel Street

LONDON W8 7PD

Tel. 020 7727 2462 / 020 7243 8535

Fax: 020 7229 4965

consejeria.uk@correo.mec.es

www.sgci.mec.es/uk

www.sgci.mec.es/ie

Asesoría Técnica de Dublín

Embajada de España

17a Merlyn Park

Dublin 4

Tel. 1 260 81 00

asesoriadublin.ie@correo.mec.es

Asesoría Técnica de Edimburgo

Consulado General de España

63 North Castle St.

Edinburgh EH2 3LJ

Tel. 0131 2200624

Fax: 0131 2264568

asesoriaedimburgo.uk@correo.mec.es

Asesoría Técnica de Belfast

Central Bureau

7 Fountain St.

Belfast BT1 5EG

Tel. 02890 248220 Ext. 234

Fax: 02890 237592

asesoriabelfast.uk@correo.mec.es

Asesoría Técnica de Manchester

Consulado General de España

1 A Brooke House,

70 Spring Gardens

Manchester M2 2BQ

Tel. 0161 2388784

Fax: 0161 228 7467

asesoriamanchester.uk@correo.mec.es

