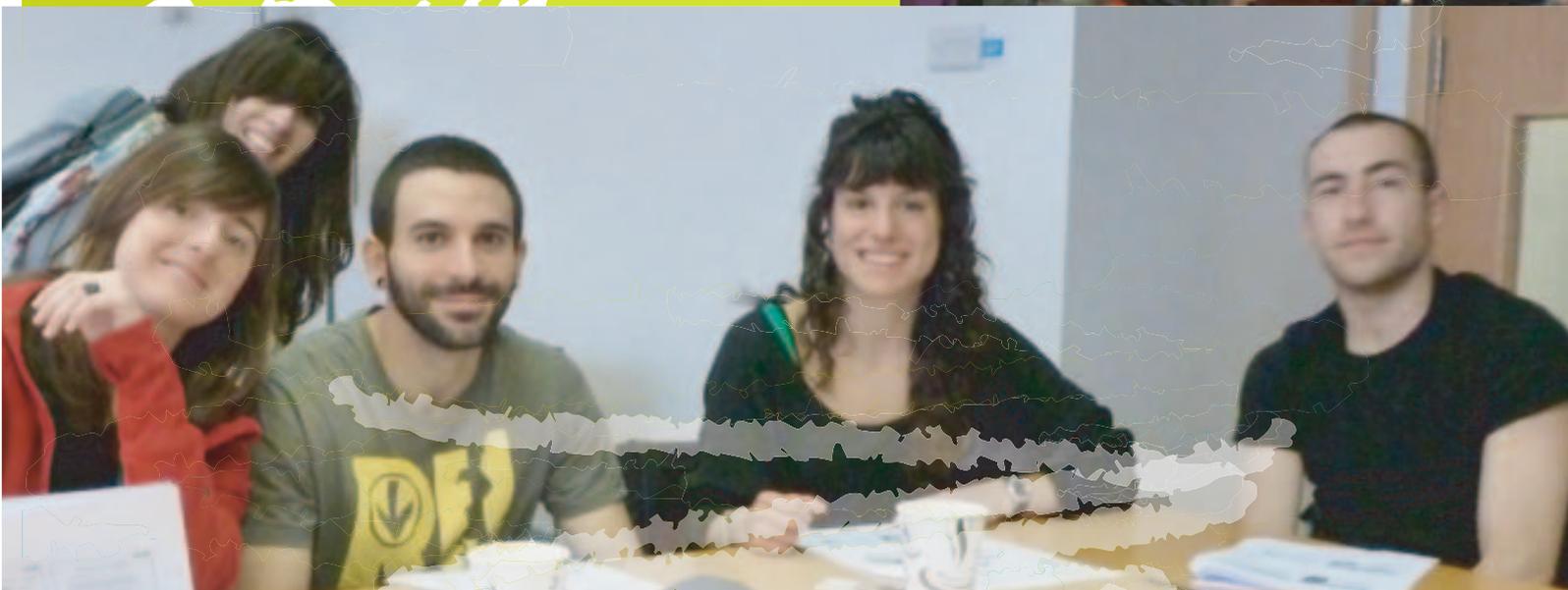


Acti / España 16

Actividades para la clase de español

Ministerio
de Educación,
Cultura
y Deporte



Acti/España

Actividades para la clase de español

Acti/España 16

Actividades para la clase de español

DICIEMBRE 2012

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 2011-2012.

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

atd.manchester.uk@mecd.es
www.mecd.gob.es/reinounido



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

EDITA
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio
www.educacion.es
Catálogo general de publicaciones oficiales
www.060.es
Texto completo de esta obra: Acti/España 16. Actividades para la clase de español
www.mecd.gob.es/reinounido

FECHA DE EDICIÓN
Diciembre 2012

NIPO
030-12-440-1

DISEÑO Y MAQUETA
Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

CUBIERTA: J.Jornada de formación para auxiliares de conversación en Belfast

DIRECCIÓN

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

EDICIÓN

Lucila Benitez, María José Eguskiza Garai, Joaquín Moreno Artesero, Belén Roza González, Natalio Ormeño Villajos y Francisco García-Quiñonero Fernández.
Asesores/as técnicos/as

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES

Iratxe Burgos Sánchez
Rocío Cabello Navarrete
Juan Francisco Campos Menchón
Sara Capilla Torres
María Azucena Carballés Alija
Ildefonso Fernández Liñán
Nuria Frías Jiménez
Nerea Gómez Salinas
Diego González Menchaca
Oscar González Sánchez
Inmaculada Hernández Hernando
Nereida Jaén Bengoechea
Irene Mora Valle
Ricardo Muñoz Nafría
Teresa Quiroga Puertas
Noemí Rodríguez Muñoz
Beatriz Rosell Muñoz
Inmaculada Ruiz López
Elena Sancho Balaguer
María José Vivancos Marín

Fiel a su cita anual, la revista digital **Acti/España** alcanza su número 16. En ella se encontrará una selección de las mejores actividades didácticas para la enseñanza del español diseñadas por auxiliares de conversación de España e Iberoamérica que han trabajado en el Reino Unido e Irlanda durante el curso 2011-12.

Este año incorporamos una importante novedad: junto con las tradicionales actividades divididas en tres niveles de dificultad (básico, intermedio y avanzado), en este número podrán encontrarse cinco actividades enfocadas más específicamente a las clases de Primaria, con lo que el total pasa de dieciocho a veinte, esto es, cinco actividades de cada tipo.

El proceso ha sido el siguiente: allá por enero y febrero, los auxiliares de conversación presentaron actividades originales que habían creado y utilizado en sus clases de español. Las expusieron ante los demás auxiliares de las zonas que abarcan las asesorías técnicas de Dublín (República de Irlanda), Belfast (Irlanda del Norte), Edimburgo (Escocia), Mánchester (norte de Inglaterra) y Londres (Gales y sur de Inglaterra), durante las segundas jornadas de formación que organiza la Consejería de Educación en dichas ciudades. Más tarde, cada asesoría propuso las mejores de su territorio para la fase final. Por fin, el equipo asesor de la Consejería seleccionó las cinco definitivas de cada categoría, que son las que a continuación publicamos.

Por otro lado, la ganadora del **Premio al Mejor Tándem: Auxiliar de Conversación / Departamento de español 2011-2012** ha sido Olga de Francisco Ledesma, de High Lane Primary School, en Stockport (alrededores de Mánchester), a la que felicitamos efusivamente. Su presentación puede verse en el siguiente enlace: http://youtu.be/ZYwe0_5HEUU En este galardón se premia la cooperación y coordinación entre el auxiliar de conversación y el departamento que lo acoge.

Confiamos en que, como cada año, este material que hoy publicamos sea de utilidad para quienes enseñan nuestro idioma tanto en las islas británicas como en el resto del mundo.

ÍNDICE

Editorial 3

Actividades para la clase de español:

NIVEL BÁSICO

1. Comparando profes 7
2. Todos los caminos llevan a Roma 9
3. ¡Vivan los bailes regionales de España! 15
4. Misterio resuelto 18
5. ¿Qué tiempo hace? 22

NIVEL INTERMEDIO

6. ¡Choca esos cinco! 24
7. La ruleta de la suerte 28
8. ¡Ayuda al medio ambiente desde casa! . 34
9. En un restaurante español 37
10. El Zoo del GCSE 39

NIVEL AVANZADO

11. ¿Qué monumentos conoces? 42
12. Las redes sociales 45
13. Debate de actualidad 47
14. Parchís de verbos 50
15. Juego de roles 52

ACTIVIDADES PARA PRIMARIA

16. La visita al doctor 54
17. La varita mágica 58
18. ¿Quién es quién? 60
19. El mensaje secreto 62
20. ¡Nos vamos al cole! 63

acti/España

Actividades para la clase de español

nivel  Intermedio

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

actividades  Primaria

Comparando profes



nivel
b
á
s
i
c
o

Juan Francisco Campos Menchón

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Comprender y realizar descripciones sobre rasgos de la personalidad que incluyen el uso de comparaciones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

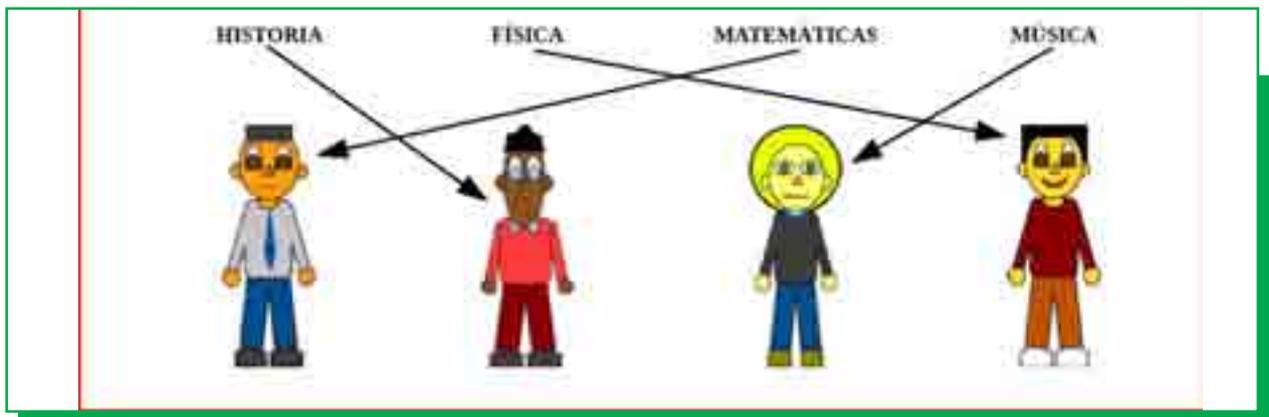
Cada alumno lee las siguientes descripciones y ha de unir, con la ayuda de la tabla, los dibujos de los distintos profesores con la asignatura que imparten:

1. El profesor de Historia es más paciente que el profesor de Música y menos simpático que el profesor de Física.
2. El profesor de Física es menos estricto que el profesor de Matemáticas y más simpático que el profesor de Música.
3. El profesor de Matemáticas es menos simpático que el profesor de Historia y más estricto que el profesor de Música.
4. El profesor de Música es más paciente que el profesor de Matemáticas y menos simpático que el profesor de Historia.

En parejas, un jugador elige uno de los profesores y el otro tiene que adivinarlo preguntando: “¿Es (más/menos simpático/paciente/estricto) que el profesor de Mate/Física/Música/Historia)?”

Puede hacer un máximo de tres preguntas antes de adivinar quién es. Si acierta se anota un punto. A continuación, se intercambian los roles.

SOLUCIÓN



	 SIMPATICO	 PACIENTE	 ESTRICTO
 MUY			
 BASTANTE			
 POCO			
 NADA			

1. Escucha atentamente y, con la ayuda de la tabla, une cada profesor con la asignatura que imparte.

HISTORIA

FÍSICA

MATEMÁTICAS

MÚSICA



2. En parejas, un jugador elige un profesor y el otro jugador ha de adivinarlo, con la ayuda de la tabla y realizando preguntas como: "¿Es más simpático que el profesor de Matemáticas?"

Todos los caminos llevan a Roma



Sara Capilla Torres

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Adquisición de nuevo vocabulario (dar direcciones), dar instrucciones, repasar vocabulario de lugares.

DESTREZAS:

- Expresión oral, comprensión oral, interacción.

MATERIALES:

- El mapa que se quiera utilizar (real, de internet o creado por uno mismo) y el vocabulario específico de tiendas o edificios, verbos, lugares turísticos o monumentos del lugar al que pertenece el mapa...

Edificios: Hospital, comisaría de policía, ayuntamiento, estación de tren, aeropuerto, polideportivo, correos, colegio, oficina de turismo, gasolinera, museo, iglesia, zoo, catedral, torres...

Tiendas: Panadería, carnicería, frutería, charcutería, papelería, farmacia, supermercado, droguería, pescadería...

Verbos: Seguir, cruzar, tomar, girar...

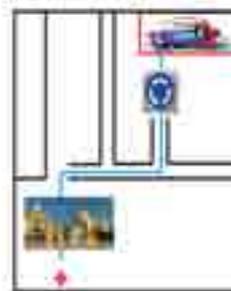
Vocabulario vial: rotonda, semáforo, intersección, calle, plaza, puente...

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se presenta el vocabulario con el que se trabajará más adelante en la actividad,

Ej. ¿Por dónde se va a la estación de tren?

1. **Sigue todo recto**
2. **Cruza** la plaza.
3. **Toma** la primera calle a la derecha
4. Después la segunda calle a la izquierda.
5. La estación de tren está **al final de la calle**, después de la rotonda, a mano derecha.



Se asegura la comprensión a través de una serie de preguntas, antes de pasar a la actividad en parejas:

Tipo de preguntas:

- ¿Qué calle debo cruzar?
- ¿A dónde tengo que girar, a la derecha o a la izquierda?
- ¿Después de la rotonda, por donde tengo que seguir?
- ¿Dónde está el supermercado?
- (Estoy en el museo) ¿Por dónde se va a la iglesia?

A continuación se realiza una práctica controlada: Se forman parejas y se entrega a cada alumno un mapa. Como si fuera una situación real, uno le preguntará al otro cómo ir a un punto determinado del mapa desde su posición actual e intercambiarán papeles después de cada pregunta. Para que resulte más efectivo, se les puede ofrecer un listado de posibles rutas, por ejemplo:

Rutas Mapa 1

Plaza de Toros — Ayuntamiento
 Plaza de Toros — Correos
 Estación del Norte — Correos
 Estación del Norte — Ayuntamiento
 Mercado de Colón — Estación del Norte
 Iglesia de San Agustín — Mercado de Colón
 Biblioteca El Hospital — Mercado de Colón
 Iglesia de San Agustín — Centro de Artesanía

Rutas Mapa 2

Palacio de Justicia — Mercado Central
 Universidad — Palacio Arzobispal
 Iglesia Santo Tomás — Lonja
 Palacio Marqués de Dos Aguas — Iglesia y torre Santa Catalina
 Plaza de Tetuán — Plaza Doctor Collado
 Lonja — Plaza Alfonso el Magnánimo
 Plaza de San Vicente Ferrer — Porta del Mar

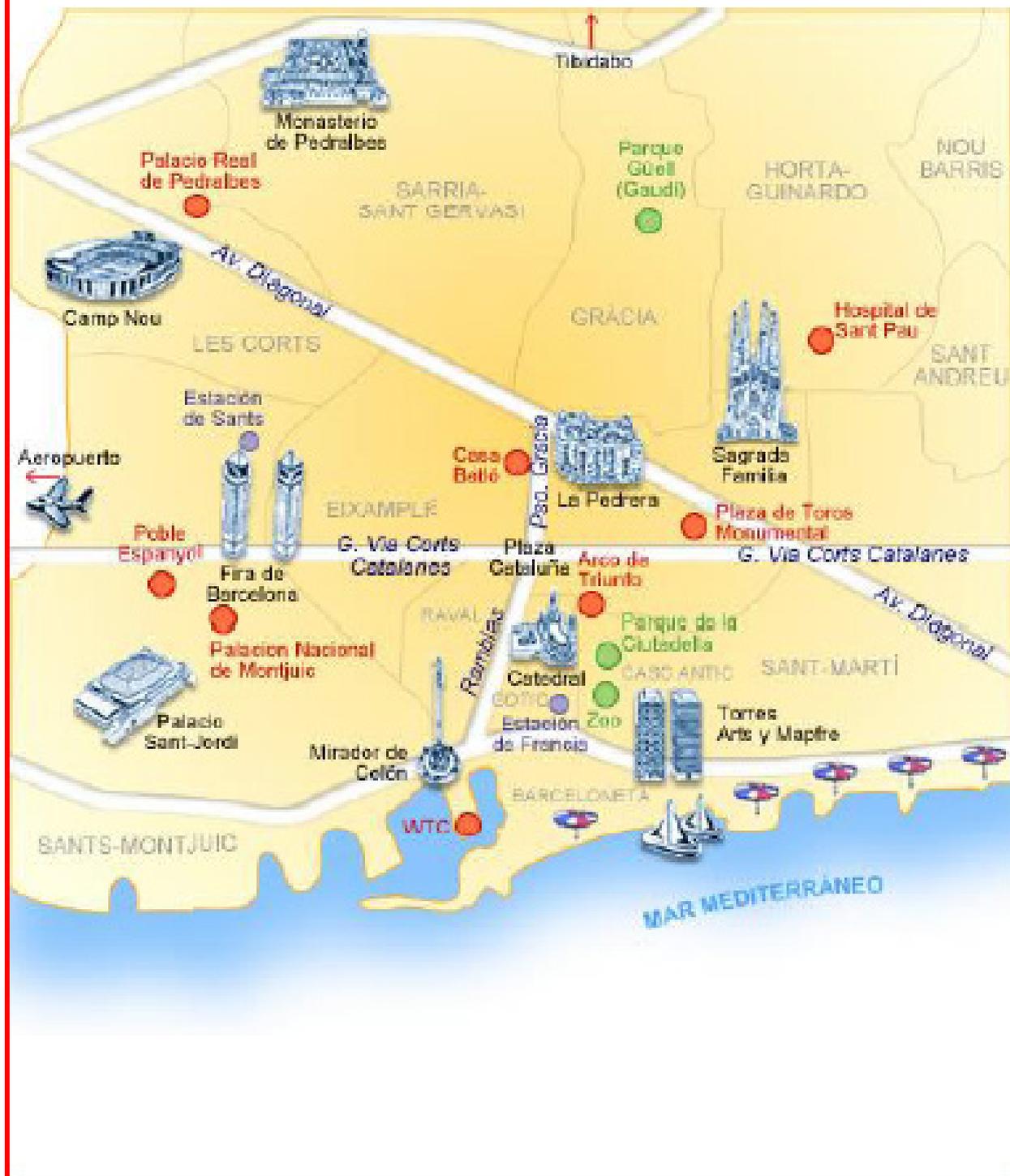
Rutas Mapa 3

Real Monasterio de la Trinidad — Palau de la Generalitat
 Basílica Nuestra Señora de los Desamparados — Jardines de Viveros
 Museo de Bellas Artes — Torres de Serranos
 Plaza del Carmen — Palacio de Benicarló
 Portal de Valldigna — Palau de la Generalitat
 Torres de Serranos — Jardines de Viveros
 Plaza de la Virgen — Torres de Serranos

Rutas Mapa 4

Sagrada Familia — Palacio de Sant-Jordi
 Mirador de Colón — Camp Nou
 La Pedrera — Estación de Francia
 Puerto (Barceloneta) — Parque Güell
 Catedral — Plaza de Toros Monumental
 Zoo — Arco del Triunfo
 Sagrada Familia — Torres Arts y Mapfre

Mapa 4



SUGERENCIA:

Esta actividad también se podría realizar fuera del aula, por ejemplo en un campo de fútbol. Se pueden dar las instrucciones que se han aprendido en clase para que los alumnos las ejecuten (ej. gira a la derecha, sigue recto...).

¡Vivan los bailes regionales de España!

3

Rocío Cabello Navarrete

nivel

b
á
s
i
c
o**TIEMPO:**

40 minutos

OBJETIVOS:

- Conocer los diferentes bailes folklóricos de España y su origen.
- Formular preguntas y responderlas en interacción.
- Revisión de vocabulario relacionado con la música y con el baile.
- Practicar la estructura de las preguntas en español como por ejemplo ¿De qué región es la sardana?

DESTREZA:

Comprensión oral, conocimientos socioculturales, interacción, expresión escrita.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: La ficha proporcionada por la profesora y lápiz.

Es una actividad de práctica controlada en la que se trata de averiguar la información que falta mediante preguntas sobre los bailes regionales españoles.

Sesión 1- Se forman parejas y se entrega una ficha a cada miembro de la pareja. Cada ficha contiene seis tipos de bailes diferentes pero son complementarias, ya que en una ficha solo tiene información de tres bailes y la otra de otros tres.

Sesión 2- Un alumno tiene que formular preguntas para poder rellenar los huecos de la información de los tres bailes que le faltan (Ciudad de origen, región, modo de baile, instrumento que se utiliza) mientras que el otro responde.

Sesión 3- Se intercambian los papeles y se repite la actividad invirtiendo los papeles.

SUGERENCIAS:**Posibles preguntas:**

- 1- ¿Cuál es la ciudad de origen de la sevillana?
- 2- ¿De qué región es el baile los verdiales?
- 3- ¿Cómo se baila la sardana?
- 4- ¿Qué instrumento acompaña en el chotis?
- 5- ¿De qué región es la jota?
- 6- ¿Cuál es la ciudad de origen de la muñeira?
- 7- ¿Cómo se bailan los verdiales?
- 8- ¿Qué instrumento acompaña a la sevillana?

ESTUDIANTE A

Sevillana



Ciudad de origen Sevilla
Región Andalucía
Modo de baile Por parejas
Instrumento que se utiliza Castañuelas

La Jota



Ciudad de origen Zaragoza
Región Aragón
Modo de baile Por parejas
Instrumento que se utiliza Castañuelas

Chotis



Ciudad de origen Madrid
Región Madrid
Modo de baile Por parejas
Instrumento que se utiliza El organillo

La Sardana



Ciudad de origen _____
Región _____
Modo de baile _____
Instrumento que se utiliza _____

Los Verdiales



Ciudad de origen _____
Región _____
Modo de baile _____
Instrumento que se utiliza _____

Muñeira



Ciudad de origen _____
Región _____
Modo de baile _____
Instrumento que se utiliza _____

ESTUDIANTE B

nivel

b
á
s
i
c
o

Sevillana



Ciudad de origen _____

Región _____

Modo de baile _____

Instrumento que se utiliza _____

La Jota



Ciudad de origen _____

Región _____

Modo de baile _____

Instrumento que se utiliza _____

Chotis



Ciudad de origen _____

Región _____

Modo de baile _____

Instrumento que se utiliza _____

La Sardana



Ciudad de origen Barcelona

Región Cataluña

Modo de baile En círculo

Instrumento que se utiliza Ninguno

Los Verdiales



Ciudad de origen Málaga

Región Andalucía

Modo de baile Por parejas

Instrumento que se utiliza Los platillos

Muñeira



Ciudad de origen Galicia

Región Galicia

Modo de baile En círculo

Instrumento que se utiliza La gaita

4

Misterio resuelto

Inmaculada Ruiz López

TIEMPO:

10 minutos de preparación y 20 de desarrollo

OBJETIVOS:

- Afianzar el vocabulario relacionado con la casa (habitaciones, objetos) y practicar las estructuras gramaticales “Hay”, “se puede”. Mejorar la comprensión oral.

DESTREZAS:

- Expresión y comprensión oral, interacción.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: tablero, una tabla por cada cuatro alumnos y tarjetas.

Desarrollo:

1. Durante la preparación, repasamos el vocabulario sobre la casa y explicamos las reglas del juego (similar al “Cluedo”), haciendo hincapié en que es necesario estar atento a las preguntas de TODOS los alumnos y no sólo a las propias, pues toda la información es útil para resolver el misterio.
2. Hasta cuatro alumnos pueden jugar de manera independiente. Antes de comenzar, cada alumno debe escoger una carta con la foto de una habitación.
3. El alumno 1 tira el dado e intenta entrar en una de las habitaciones del tablero. Si lo consigue, debe contestar a la pregunta “¿Qué habitación es?”. Si contesta correctamente, podrá robar una carta de pregunta y preguntar a cualquiera de los otros alumnos sobre las habitaciones de sus respectivas cartas. Después, puede utilizar la tabla para apuntar lo que ha averiguado con la pregunta. Una vez haya terminado, pasa el turno al alumno 2.
4. Cuando uno de los alumnos crea que sabe el nombre de todas las habitaciones de sus contrincantes, debe decir en voz alta: “¡Misterio resuelto!”. Si ha acertado todas las habitaciones, gana el juego. Si no, el alumno pierde un turno, y el juego continúa.

OBSERVACIONES:

Dependiendo del nivel de los estudiantes, se les puede permitir que consulten un diccionario. Este juego también puede utilizarse con alumnos de mayor nivel suprimiendo las tarjetas, de modo que sean ellos quienes creen la estructura completa de la frase. El principal objetivo es que sean capaces de entender y procesar información en español al tiempo que producen sus propias oraciones y afianzan este tipo de vocabulario.

¡MISTERIO RESUELTO! ¿Que habitación es?	
Alumno 1	
Alumno 2	
Alumno 3	
Alumno 4	

¡MISTERIO RESUELTO! ¿Que habitación es?	
Alumno 1	
Alumno 2	
Alumno 3	
Alumno 4	

¡MISTERIO RESUELTO! ¿Que habitación es?	
Alumno 1	
Alumno 2	
Alumno 3	
Alumno 4	

¿En tu habitación se puede...?	¿En tu habitación hay...?
¿En tu habitación se puede...?	¿En tu habitación hay...?
¿En tu habitación se puede...?	¿En tu habitación hay...?
¿En tu habitación se puede...?	¿En tu habitación hay...?



The image shows a 3x2 grid of six photographs, each in a white frame, set against a yellow grid background. The grid is bordered by a decorative red and brown pattern. In the center of the grid is a large, downward-pointing arrow with the text **¡MISTERIO RESUELTO!** written vertically inside it. Each photograph is accompanied by a label: **SALIDA** (Exit) in a blue box above the top-right photo, **SALIDA** in a purple box to the left of the middle-left photo, **SALIDA** in a green box to the right of the middle-right photo, and **SALIDA** in a yellow box below the bottom-left photo.

	SALIDA	
SALIDA	¡MISTERIO RESUELTO!	
		SALIDA
	SALIDA	

nivel

b
á
s
i
c
o

5

¿Qué tiempo hace?

Inmaculada Hernández

TIEMPO:

10 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario acerca del tiempo climatológico aprendido en lecciones anteriores.

DESTREZAS:

- Expresión oral y comprensión de lectura.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Un juego de cartas (adjunto).

Desarrollo:

Se forman equipos de seis jugadores cada uno de los cuales dispondrá de un grupo de cartas. En el grupo, hay 6 clase-familias de “tiempo climatológico”. Cada clase consta de 4 cartas: dos dibujos iguales y dos frases iguales.

Un jugador reparte 4 cartas a cada uno de los participantes del mazo previamente barajado. Se ven las cartas sin mostrarlas a los demás compañeros.

Cada jugador tiene que conseguir tener a la vez cuatro cartas de la misma familia: “hace frío”, “hace calor”, “hace viento”, “está lloviendo”, “está nevando” o “hay niebla”.

Tras decir todos juntos: “¿Qué tiempo hace?” pasarán la carta que no deseen al jugador de la derecha. Se realizará esta acción tantas veces como sea necesario hasta que algún jugador consiga completar una familia.

El jugador que lo consigue deberá poner la mano en el centro a la vez que dice la familia que ha conseguido. Dicho jugador ganará un punto o un “fantástico” (trozo de cartulina de colores con un dibujo y una frase en español).

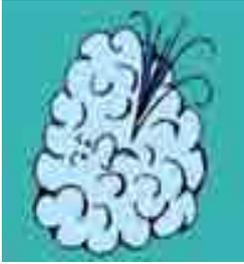
Tarjetas



**Hace
Calor**



**Hace
Frío**



**Hace
Viento**



**Esta
Nevando**



**Esta
Lloviendo**



**Hay
Niebla**

nivel

b
á
s
i
c
o

6

¡Choca esos cinco!

Ildefonso Fernández Liñán

TIEMPO:

45 - 60 minutos

OBJETIVOS:

- Afianzar diferentes temas de vocabulario: trabajos, tareas domésticas, aficiones, animales, colores, muebles y utensilios domésticos.
- Introducir diversas preguntas culturales sobre España.

DESTREZAS:

- Comprensión oral.
- Comprensión escrita.
- Conocimientos socioculturales.
- Interacción.

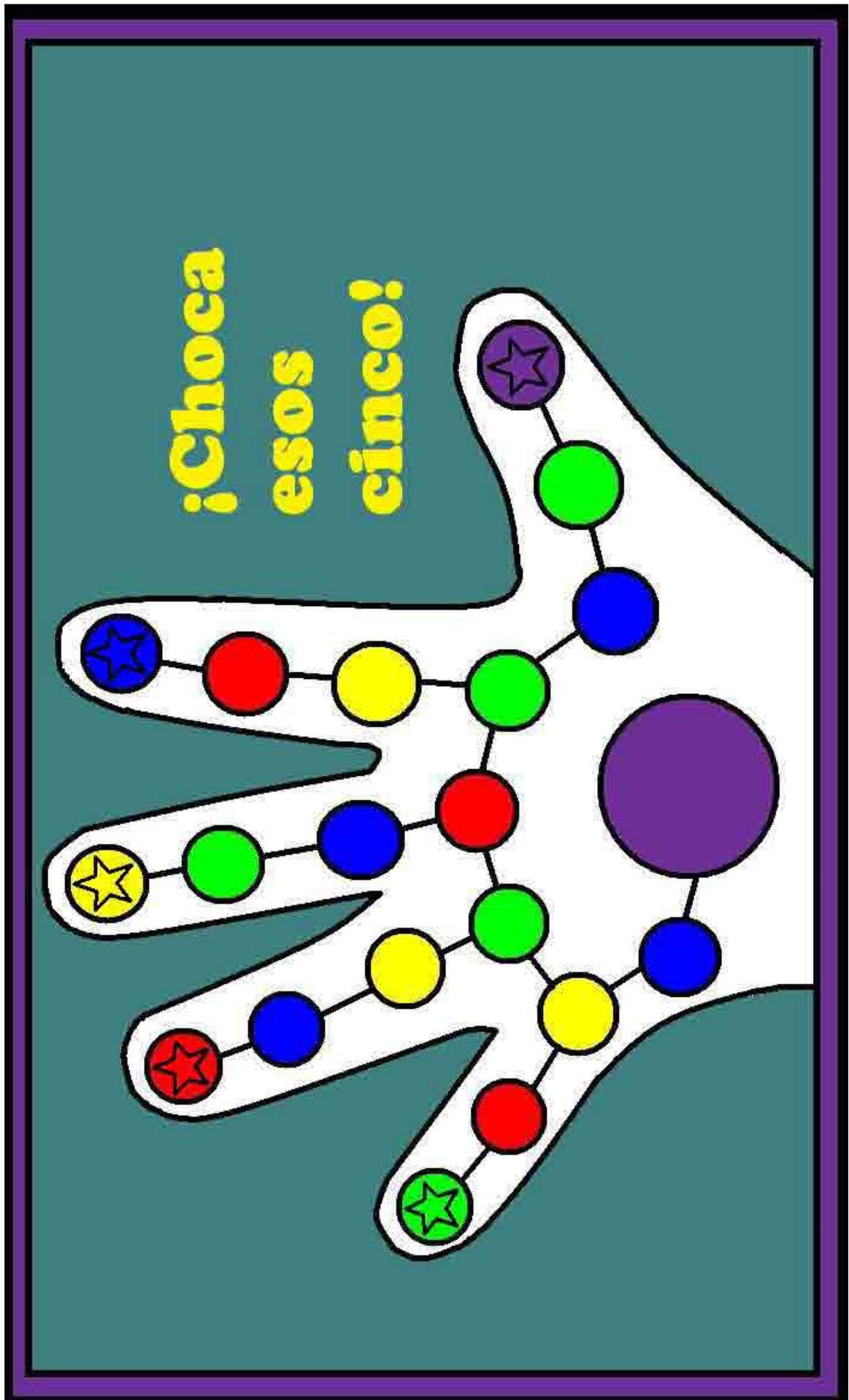
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

- El tablero y las tarjetas con preguntas.
- Un dado y fichas para cada equipo.
- Un cronómetro.

Desarrollo:

1. Se forman equipos de entre 4 y 5 personas. Cada equipo elige una ficha que lo representará en el tablero.
2. Se tira el dado y el equipo que saque la puntuación más alta comienza el juego. El color de las casillas determina lo que hay que hacer:
 - *¡Olé!*, rojo: preguntas culturales sobre España.
 - *Todo un Picasso*, azul: un miembro del equipo debe dibujar en la pizarra el contenido de la tarjeta para que sus compañeros lo adivinen.
 - *Mímica*, verde: un jugador del equipo debe representar, sin hablar, el contenido de la tarjeta para que los compañeros lo adivinen.
 - *¡Choca esos cinco!*, amarillo: el equipo debe adivinar las 5 partes de un todo, diciendo el máximo número de palabras hasta acertar las 5 de la tarjeta.
3. Cada equipo sólo tiene un turno, tanto si acierta como si falla.
4. Cada equipo debe conseguir una ficha estrella en cada categoría, respondiendo correctamente la tarjeta que le toque cuando llegue a una casilla estrella.
5. El tiempo para contestar cada tarjeta es de 30 segundos.
6. Una vez haya conseguido las 4 fichas de estrella, el equipo debe dirigirse hacia la estrella morada o *Ronda Relámpago*, y contestar una tarjeta de cada categoría en menos de 2 minutos.
7. El primer equipo en conseguir las 5 estrellas “choca esos cinco” y gana.



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!
5 animales: Perro, gato, caballo, conejo, pez	5 asignaturas: Español, irlandés, dibujo, matemáticas, historia	5 profesiones: Profesor, médico, abogado, bombero, policía
¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!
5 lugares de la ciudad: Oficina de correos, comisaría, plaza, ayuntamiento, mercado	5 colores: Verde, blanco, azul, amarillo, negro	5 partes del cuerpo: Mano, pie, ojo, boca, estómago
¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!	¡Choca esos cinco!
5 muebles: Silla, mesa, sofá, estantería, cama	5 frutas: Naranja, manzana, plátano, fresa, melón	5 países: Alemania, Irlanda, España, Inglaterra, Estados Unidos
¡Choca esos cinco!	Todo un Picasso	Todo un Picasso
5 partes de la casa: Cocina, cuarto de baño, salón, dormitorio, comedor	Aeropuerto Pista: lugar	Alquiler de coches Pista: lugar
Todo un Picasso	Todo un Picasso	Todo un Picasso
Beber té Pista: acción	Bombero Pista: profesión	Recogida de equipajes Pista: lugar
Todo un Picasso	Todo un Picasso	Todo un Picasso
Lavadora Pista: objeto	Lavavajillas Pista: objeto	Leer Pista: acción
Todo un Picasso	Todo un Picasso	Todo un Picasso
Mecánico Pista: profesión	Médico Pista: profesión	Playa Pista: lugar
Todo un Picasso	Todo un Picasso	Todo un Picasso
Piscina Pista: lugar	Policía Pista: profesión	Oficina de objetos perdidos Pista: lugar
¡Olé!	¡Olé!	¡Olé!
Además del español, ¿qué otras tres lenguas se hablan en España? El gallego, el catalán y el euskera	Nombra cinco ciudades españolas	¿En qué ciudad se encuentra la Alhambra? Granada

¡Olé!

¿En qué comida del día se comen los churros?
En el desayuno

¡Olé!

¿Cuál es la capital de Andalucía?
Sevilla

¡Olé!

¿Qué actriz española ha ganado un Óscar?
Penélope Cruz

¡Olé!

Nombra al menos 3 comidas españolas.
Paella, tortilla, gazpacho...

¡Olé!

¿En qué año llegó Colón a América?
En 1492

¡Olé!

¿Cómo se llama el rey de España?
Juan Carlos I

¡Olé!

¿Cómo se llama la compañía de trenes de España?
RENFE

¡Olé!

¿Dónde está el museo del Prado?
En Madrid

¡Olé!

¿En qué ciudad está la catedral más grande de España?
Sevilla

¡Olé!

¿Qué comen los españoles en Nochevieja?
12 uvas

¡Olé!

¿Cuál es la capital de España?
Madrid

Mímica

Control de pasaportes
Pista: acción

Mímica

Ir al cine
Pista: acción

Mímica

Ir de compras
Pista: acción

Mímica

Fiesta de cumpleaños
Pista: acción

Mímica

Lavarse / cepillarse los dientes
Pista: acción

Mímica

Levantarse
Pista: acción

Mímica

Pasar la aspiradora
Pista: acción

Mímica

Hablar por teléfono
Pista: acción

Mímica

Estar resfriado
Pista: acción

Mímica

Hacer la cama
Pista: acción

Mímica

Escribir una carta
Pista: acción

Mímica

Profesor
Pista: acción

Mímica

Jugar al fútbol
Pista: acción

Mímica

Tocar la guitarra
Pista: acción

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



La ruleta de la suerte

Irene Mora Valle

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y aprender contenidos relativos a las categorías del juego: dichos y refranes, lugares, música, famosos, gastronomía y tradiciones.
- Aprender conceptos y términos relacionados con el ámbito cultural de los países hispanohablantes.
- Aprender nuevas estructuras gramaticales y coloquiales, y practicar las ya aprendidas.
- Deletrear correctamente el alfabeto en español.

DESTREZAS:

- Comprensión escrita.
- Comprensión oral.
- Expresión oral.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Una ruleta de la suerte de cartón, cartulina o papel, con siete casillas, cada una asociada a una categoría del juego, más otra casilla trampa.

Una flecha que, al girar, indique en qué casilla ha caído el concursante.

Siete montones de tarjetas (cada mazo relativo a una categoría del juego), más otra tarjeta con las soluciones.

Papel o pequeña pizarra para dibujar el panel de juego con tantas casillas como letras y palabras tenga la expresión o la frase que habrá que adivinar. Rotulador o bolígrafo.

Banderitas de países hispanohablantes para premiar a los alumnos.

1. Un/a alumno/a puede hacer de presentador/a.
2. Se distribuye el resto del alumnado en dos o tres equipos.
3. Un equipo empieza girando la ruleta. La flecha se para en una determinada categoría.
4. El presentador formula una pregunta correspondiente a esta categoría.
5. Este equipo dice una letra para empezar a resolver el mensaje. Si la letra es una de las que componen la respuesta, el equipo puede decir otra letra, hasta que falle o bien complete la respuesta.
6. Cuando un equipo falle, le tocará al siguiente intentar resolver la cuestión ya empezada.

7. El equipo que complete el mensaje y lo adivine, suma una banderita correspondiente a un país donde el español es lengua oficial.
 8. Cuando concluya el tiempo de juego establecido, se recuentan las banderas que ha reunido cada equipo: el que más tenga, es el que gana. También se puede establecer un número determinado de banderas que haya que conseguir, de modo que el equipo que primero las obtenga sea el ganador.
- Si la flecha cae en la casilla trampa llamada Quiebra, el equipo pierde la mitad de sus banderitas.
 - Si el equipo cae en Prueba o pregunta, cogerá una tarjeta de ese tipo, que también contiene premios especiales si realiza bien la prueba o si acierta la pregunta que aparece en la tarjeta.

BANDERITAS PARA PRUEBAS DEL JUEGO Y PARA PREMIAR AL ALUMNADO



VENEZUELA



ESPAÑA



HONDURAS



ECUADOR



GUINEA ECUATORIAL



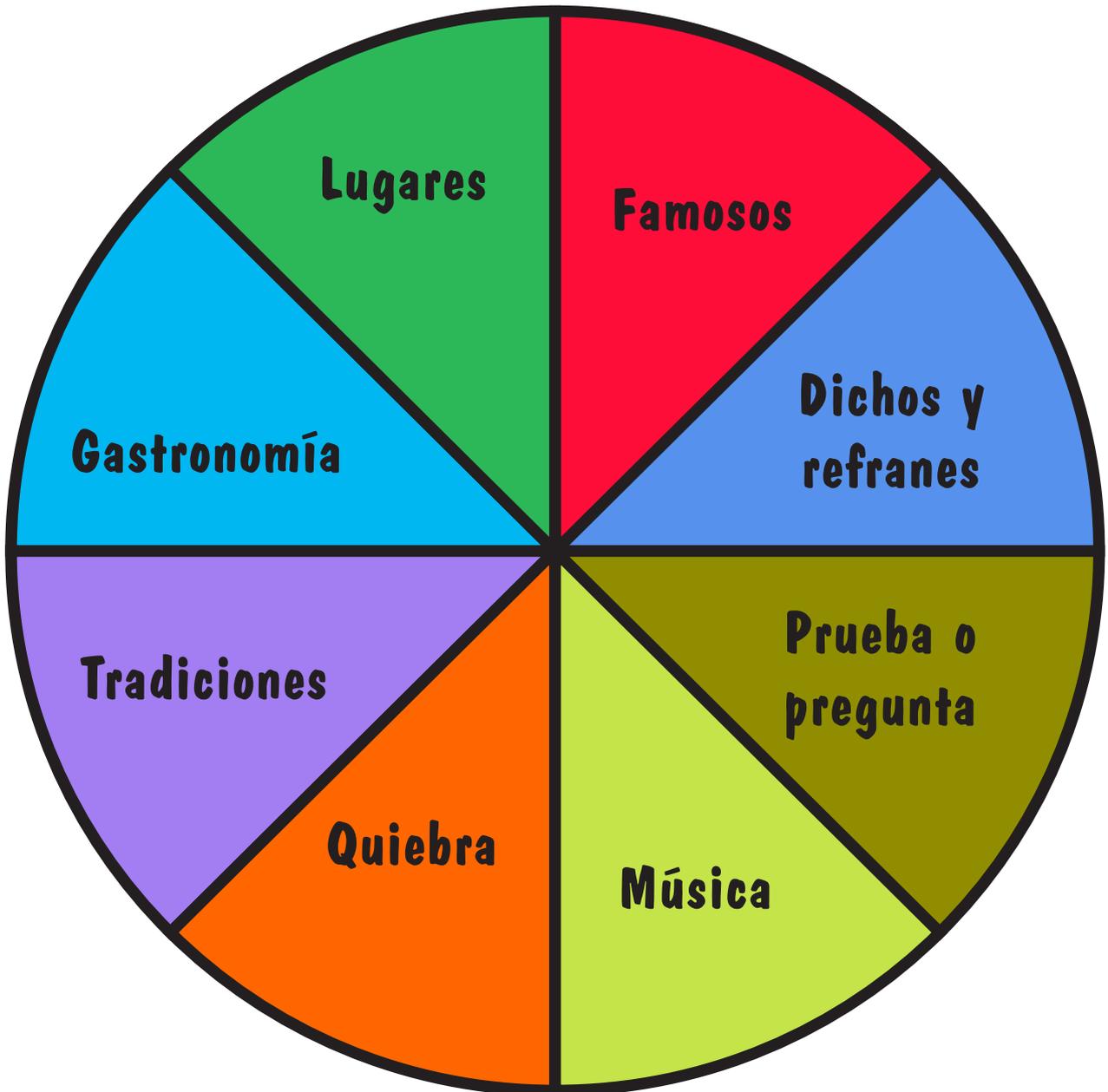
PARAGUAY



PERÚ

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



<p>1 Música</p> <p>Nombre del grupo autor de la canción llamada <i>Macarena</i></p> <p>____ / ____ / ____</p>	<p>2 Música</p> <p>Continúa esta canción de Amaral: <i>Cómo hablar...</i> (si la tarareas ganas 2 banderas).</p> <p>____ / ____ / ____ / ____ / ____ / ____</p> <p>____ / ____ / ____</p>	<p>3 Música</p> <p>Grupo pop español de "la Movida madrileña" cuya cantante tiene nombre de territorio de Norteamérica</p> <p>____ / ____ / ____</p> <p>____ / ____ / ____</p>
<p>4 Música</p> <p>Dúo catalán de rock flamenco, formado en 1999, autor de la canción <i>Por la raja de tu falda</i></p> <p>_____</p>	<p>5 Música</p> <p>Estilo de música en el que destacaba la cantante española Rocío Durcal, que cantaba <i>Me gustas mucho</i></p> <p>_____</p>	<p>6 Música</p> <p>Cantante colombiana con canciones como <i>Suerte</i> o <i>Loca</i></p> <p>_____</p>
<p>1 Gastronomía</p> <p>Bebida típica, elaborada con chufas en Valencia (España) y con arroz en México</p> <p>_____</p>	<p>2 Gastronomía</p> <p>Plato típico sobre todo de Andalucía, a base de tomate, ajo, aceite, pimiento, sal, cebolla, pan y vinagre</p> <p>_____</p>	<p>3 Gastronomía</p> <p>Plato típico original de Madrid, que contiene garbanzos, carne, patatas, verduras, caldo, etc</p> <p>____ / ____</p>
<p>4 Gastronomía</p> <p>Plato típico, original de Asturias, hecho con alubias, chorizo, morcilla y tocino</p> <p>_____</p>	<p>5 Gastronomía</p> <p>Comida popular de México consistente en una tortilla de maíz con carne, salsa y otros muchos ingredientes.</p> <p>_____</p>	<p>6 Gastronomía</p> <p>Postre con forma de rollo. Se llama como una parte del cuerpo de una persona de determinada etnia. Lleva huevo, harina, azúcar, etc</p> <p>____ / ____ / ____</p>
<p>1 Lugares</p> <p>Parque natural en Castilla-La Mancha (España) formado por 16 lagunas que forman preciosas cascadas</p> <p>____ / ____ / ____ / ____</p> <p>_____</p>	<p>2 Lugares</p> <p>Antigua población inca situada en los Andes centrales, al sur de Perú. Fue declarada una de las nuevas siete maravillas del mundo en 2007</p> <p>____ / ____ / ____</p>	<p>3 Lugares</p> <p>Río español que pasa por la ciudad de Sevilla, capital de Andalucía. Su nombre, de origen árabe, significa "río grande".</p> <p>____ / ____</p>
<p>4 Lugares</p> <p>Cordillera que separa España de Francia, donde hay muchas estaciones de esquí</p> <p>____ / ____</p>	<p>5 Lugares</p> <p>Este volcán es la montaña más alta de España. Se encuentra en la isla de Tenerife</p> <p>____ / ____</p>	<p>6 Lugares</p> <p>Plaza de Madrid desde donde se televisan las campanadas de Año Nuevo el 31 de diciembre</p> <p>____ / ____ / ____ / ____</p>

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

<p>1 Famosos</p> <p>Famoso actor malagueño protagonista de la película <i>El Zorro</i></p> <p>----- / -----</p>	<p>2 Famosos</p> <p>Célebre pintora mexicana, esposa del también pintor Diego Rivera, que vivió entre 1907 y 1954.</p> <p>----- / -----</p>	<p>3 Famosos</p> <p>Director de cine español, originario de Castilla-La Mancha, famoso por películas como <i>Volver</i> o <i>Todo sobre mi madre</i></p> <p>----- / -----</p>
<p>4 Famosos</p> <p>Jugador de fútbol del FC Barcelona y de la selección española. Marcó el gol de la victoria en el final del mundial de 2010 de Suráfrica.</p> <p>----- / -----</p>	<p>5 Famosos</p> <p>Tenista español, natural de las Islas Baleares, ganador de numerosos campeonatos como Wimbledon o Rolan Garros.</p> <p>----- / -----</p>	<p>6 Famosos</p> <p>Poeta chileno, autor de obras como <i>Veinte poemas de amor y una canción desesperada</i>, ganador del Premio Nobel de Literatura en 1971</p> <p>----- / -----</p>
<p>1 Tradiciones</p> <p>Se celebran el 24 de junio en la playa. Son especialmente famosas en Alicante.</p> <p>--- / ----- / --- / --- / ---</p>	<p>2 Tradiciones</p> <p>Día de la Hispanidad, de la Raza o de la Resistencia Indígena. Es la Fiesta Nacional española y se conmemora la llegada de Cristóbal Colón a América</p> <p>----- / --- / -----</p>	<p>3 Tradiciones</p> <p>Fiestas celebradas del 7 al 14 de julio en Pamplona (Navarra), famosas por sus encierros taurinos</p> <p>--- / -----</p>
<p>4 Tradiciones</p> <p>Célebre e histórico camino de peregrinación que concluye en la capital de Galicia.</p> <p>----- / --- / -----</p>	<p>5 Tradiciones</p> <p>Danza española extendida por el muchas regiones, con el nombre de una letra del alfabeto.</p> <p>-----</p>	<p>6 Tradiciones</p> <p>Comunidad autónoma en la que tiene lugar uno de los carnavales más famosos de España.</p> <p>----- / -----</p>
<p>1 Prueba o pregunta</p> <p>PREGUNTA:</p> <p>¿Cuál es la capital del Perú?</p> <p>A. La Paz B. Lima C. Quito</p> <p>Ganas 2 estrellas</p>	<p>2 Prueba o pregunta</p> <p>PRUEBA:</p> <p>Sin mirar, escoge al azar una de las banderitas. Mírala y adivina a qué país hispanohablante pertenece</p> <p>Ganas 3 estrellas</p>	<p>3 Prueba o pregunta</p> <p>PRUEBA:</p> <p>Baila flamenco durante un minuto mientras tus compañeros cantan y tocan las palmas.</p> <p>Ganas 3 estrellas</p>
<p>4 Prueba o pregunta</p> <p>PREGUNTA</p> <p>¿Cuál de estas actrices es mexicana?</p> <p>A. Penélope Cruz B. Salma Hayek C. Rossy de Palma</p> <p>Ganas 2 estrellas</p>	<p>5 Prueba o pregunta</p> <p>PRUEBA</p> <p>Nombra en menos de un minuto a cuatro famosos de habla española.</p> <p>Ganas 2 estrellas</p>	<p>6 Prueba o pregunta</p> <p>PRUEBA</p> <p>Imita a los siguientes animales:</p> <p>A. El caimán B. La libélula C. El conejo</p> <p>Ganas 3 estrellas</p>

<p>1 Dichos y refranes</p> <p>Dicho que significa "dar envidia". Contiene una parte del cuerpo.</p> <p>_____/_____/_____/_____ _____</p>	<p>2 Dichos y refranes</p> <p>Palabra que significa "distruido". Hace referencia al ámbito de la gastronomía.</p> <p>_____</p>	<p>3 Dichos y refranes</p> <p>Completa este refrán: "No por mucho madrugar..."</p> <p>_____/_____/_____ _____</p>
<p>4 Dichos y refranes</p> <p>Completa este refrán: "A caballo regalado..."</p> <p>____/____/_____/____/_____ _____</p>	<p>5 Dichos y refranes</p> <p>Dicho que significa "aquí hay algún secreto" o "sucede algo extraño". Contiene el nombre de un animal.</p> <p>_____/_____/_____/_____ _____</p>	<p>6 Dichos y refranes</p> <p>Dicho en español equivalente a "The pot calling to the kettle black"</p> <p>____/_____/_____/_____/_____ ____/_____</p>

SOLUCIONES DE LAS TARJETAS

A. MÚSICA

1. LOS DEL RÍO
2. SI CADA PARTE DE MI MENTE ES TUYA
3. ALASKA Y LOS PEGAMOIDEOS
4. ESTOPA
5. RANCHERAS
6. SHAKIRA

B. GASTRONOMÍA

1. HORCHATA
2. GAZPACHO
3. COCIDO MADRILEÑO
4. FABADA
5. TACO
6. BRAZO DE GITANO

C. LUGARES

1. LAS LAGUNAS DE RUIDERA
2. EL MACHU PICCHU
3. EL GUADALQUIVIR
4. LOS PIRINEOS
5. EL TEIDE
6. LA PUERTA DEL SOL

D. FAMOSOS

1. ANTONIO BANDERAS
2. FRIDA KAHLO
3. PEDRO ALMODÓVAR
4. ANDRÉS INIESTA
5. RAFA NADAL
6. PABLO NERUDA

E. TRADICIONES

1. LAS FIESTAS DE SAN JUAN
2. DOCE DE OCTUBRE
3. LOS SANFERMINES
4. CAMINO DE SANTIAGO
5. JOTA
6. ISLAS CANARIAS

F. PRUEBA O PREGUNTA

1. PREGUNTA: LIMA
2. PRUEBA
3. PRUEBA
4. PREGUNTA: SALMA HAYEK
5. PRUEBA
6. PRUEBA

G. DICHOS Y REFRANES

1. PONER LOS DIENTES LARGOS
2. EMPANADO
3. AMANECE MÁS TEMPRANO
4. NO LE MIRE EL DIENTE
5. AQUÍ HAY GATO ENCERRADO
6. LE DIJO LA SARTÉN AL CAZO

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



¡Ayuda al medio ambiente desde casa!

Nuria Frías Jiménez

TIEMPO:

30-40 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar las estructuras para dar consejos (deberías + infinitivo) y los adverbios y locuciones de frecuencia (siempre, a menudo, a veces, nunca).
- Practicar el vocabulario relacionado con el medio ambiente.

DESTREZAS:

- Interacción.
- Expresión oral.
- Expresión escrita.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Tarjetas con imágenes relacionadas con el medio ambiente

Hoja de actividad

1. Se reparte al alumnado una hoja y una tarjeta. A continuación se les pide que piensen individualmente en uno o dos consejos (dependiendo del número de alumnos) para contribuir a mejorar el medio ambiente y que los apunten en la columna A. Se pueden ayudar de un diccionario.
2. Los alumnos se levantan y van preguntando a otros compañeros qué han escrito y lo van apuntando sucesivamente en la misma hoja. Si sobran filas se pueden aportar otros consejos: *Llevar las pilas gastadas al punto de reciclaje. Separar el vidrio, el plástico, el papel y el cartón. No dejar los grifos abiertos. Moverse en metro y autobús. No utilizar el coche durante la semana. Utilizar la basura orgánica como abono para el jardín...*
3. A continuación deben levantarse de nuevo, pero esta vez para entrevistar a un/a compañero/a sobre la frecuencia con la que hace las actividades (*¿Llevas tus propias bolsas para comprar?*). Deben escoger la respuesta correspondiente en la parte B.
4. Finalmente, el alumno sugiere al entrevistado cómo puede mejorar su aportación (*Deberías llevar tus propias bolsas para comprar*). El entrevistado toma nota en su cuaderno para luego compartirlo con toda la clase. De nuevo, el profesor revisa lo que van escribiendo.

OBSERVACIONES

- Esta actividad puede servir para repasar la gramática en grupos con un nivel más avanzado. En este caso se pueden usar estructuras más complejas (finalidad: para + inf. / para que + subj.).

¡Ayuda al medio ambiente desde casa!



Nombre:

Ej. ¿Llevas tus propias bolsas?

B

	siempre	a menudo	a veces	nunca
Ejemplo				X
A				
Llevar mis propias bolsas cuando compro.				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

¿Qué le aconsejas a tu compañero/a?

Ej. Deberías llevar tus propias bolsas para comprar.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



En un restaurante español

9

Iratxe Burgos Sánchez

TIEMPO:

- 25 minutos de preparación (30 o más si se quiere encontrar un menú apropiado en Internet)
- 15 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Adquisición de nuevo vocabulario.
- Practicar estructuras gramaticales (presentación, repaso y sistematización).
- Expresar opiniones personales.
- Repasar funciones y vocabulario.
- Conocer hechos culturales.

DESTREZAS:

- Comprensión oral.
- Expresión oral.
- Comprensión escrita.
- Conocimientos socioculturales.
- Interacción.
- Mediación.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

El menú en español de un restaurante, a poder ser auténtico (se puede buscar uno por Internet). Si el vocabulario es demasiado difícil se puede simplificar, incluyendo únicamente platos y bebidas que se hayan aprendido anteriormente. El menú debe contener los precios de cada plato (en euros). Debe asimismo incluir una variedad de entrantes, platos principales, postres y bebidas.

Un folio, libreta o cuaderno y bolígrafo.

1. Se trabaja en grupos de tres personas.
2. Se le asigna un papel a cada alumno: un camarero (de pie) y dos comensales (sentados).
3. El camarero saluda a los comensales y les entrega el menú. Les da unos minutos para que elijan entrante, plato principal, postre y bebida. Mientras deciden, discuten sobre sus preferencias, expresando los platos que (no) les gustan y sus favoritos, sus pre-

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

ferencias, etc., utilizando expresiones como: “(No) me gusta(n)”, “Me encanta(n)”, “Odio/detesta...”, “Prefiero...”, “Mi plato favorito/preferido es...”.

4. Cuando hayan decidido qué tomar, el camarero les pregunta qué desean. Uno tras otro le indican, de una forma educada, qué entrante y primer plato desean, utilizando expresiones como: “Quisiera ..., por favor”. Después, el camarero les pregunta qué les gustaría beber y qué postre quisieran tomar, y cada cliente le responde. El camarero toma nota, apuntando los platos y el precio de los mismos.
5. Uno de los comensales le pide la cuenta al camarero.
6. El camarero hace la suma de los platos, postres y bebidas de sendos comensales y les indica el total.
7. Los comensales simulan entregarle el dinero y le dan las gracias.
8. Finalmente, el camarero y los comensales se despiden.
9. Es posible adaptar esta actividad a otros niveles más básicos: en tal caso, el vocabulario deberá ser más sencillo o ya conocido, y el alumnado empleará formas más simples, sin verbos; por ejemplo: “Una tortilla de patata, por favor”.

El zoo de GCSE

10

Elena Sancho Balaguer

TIEMPO:

35 minutos aproximadamente

OBJETIVOS:

- Revisar el vocabulario relacionado con los animales.
- Expresar ideas y opiniones personales.
- Incrementar la motivación e interés con una actividad dinámica en equipos.

DESTREZAS:

- Comprensión oral.
- Expresión oral
- Interacción.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Una ficha por grupo.

El alumnado deberá organizar su propio zoológico. Para ello cada grupo deberá elegir un nombre para el zoo, decidir cuál será el lugar de construcción, el horario abierto al público y el precio de las entradas. También tendrá que colocar los animales disponibles en los recintos más adecuados en cada caso.

1. Los alumnos se sientan en grupos de tres o cuatro. Se le entrega una fotocopia a cada grupo.
2. El profesor o profesora explica la actividad y lee en alto la Información para tener en cuenta, asegurándose de que los alumnos entienden todas las expresiones y palabras.
3. Los alumnos completan la ficha 'El zoo de GCSE'.
4. Una vez completada la ficha, cada grupo explicará brevemente su elección ante los demás.
5. Los otros alumnos tendrán la posibilidad de expresar sus ideas y opiniones personales sobre el zoo de sus compañeros, ofreciendo otros puntos de vista, mostrándose de acuerdo o en desacuerdo, etc.
6. Por último, se puede elegir el mejor zoo mediante votación.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

EL ZOO DE GCSE



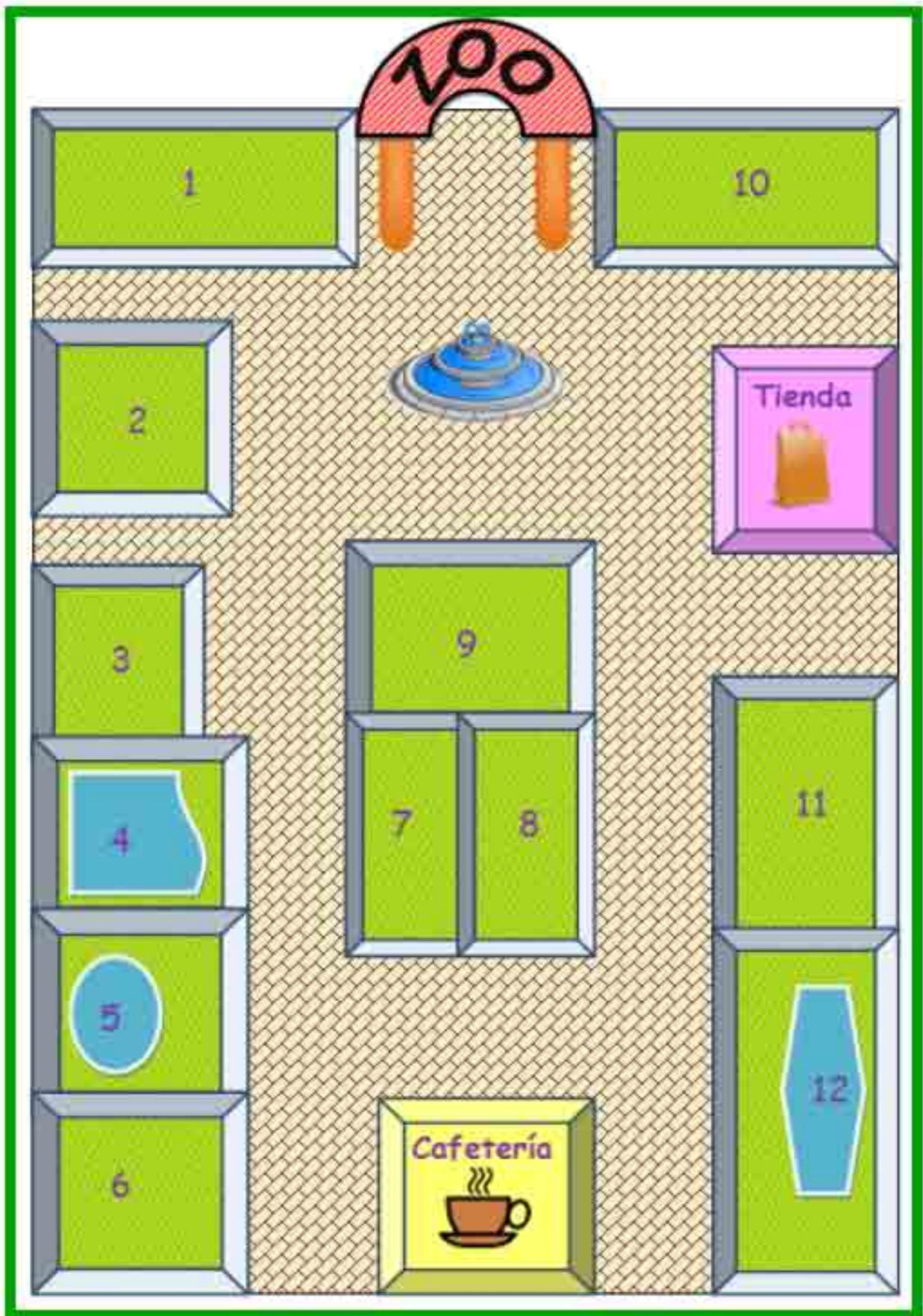
1. Nombre del zoo:
2. Lugar de construcción:
3. Horario abierto al público:
4. Precio de las entradas
-Adultos:
-Niños:
5. Recintos:
 - 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.
 - 6.
 - 7.
 - 8.
 - 9.
 - 10.
 - 11.
 - 12.

INFORMACIÓN A TENER EN CUENTA

- Los depredadores no deben estar cerca de sus presas.
- Ningún recinto debe quedarse vacío.
- Las gacelas necesitan un recinto amplio.
- Una leona va a dar a luz.
- Los niños pequeños pueden asustarse al ver animales peligrosos a la entrada del zoo .
- Los koalas deben estar en un lugar tranquilo.
- La tienda y la cafetería de zoo suelen ser lugares muy concurridos y ruidosos.
- Los dromedarios desprenden un olor muy fuerte.
- Los chimpances son animales muy alborotadores.
- Los elefantes y chimpancés deben estar lejos de la cafetería.
- Los delfines necesitan una piscina grande.

Animales disponibles:

2 Leones
2 Jirafas
6 Gacelas
1 Rinoceronte
3 Delfines
2 Koalas
5 Pingüinos
2 Dromedarios
2 Elefantes
3 Cocodrilos
3 Tigres de bengala
4 Chimpancés



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



¿Qué monumentos conoces?

María José Vivancos Marín

TIEMPO:

25 minutos

OBJETIVOS:

- Conocer los monumentos más significativos de España y su situación geográfica.
- Aprender vocabulario relacionado con la descripción de los monumentos españoles.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Un mapa de España y las tarjetas recortadas que acompañan la actividad.

1. El alumno debe relacionar las imágenes de los monumentos españoles con las descripciones correspondientes.
2. Utilizando el mapa, el alumno debe averiguar y situar los monumentos en las ciudades a las que pertenezcan. Para ello debe formular al profesor preguntas del tipo “¿está al norte?”, “¿al sur?”, “¿por qué letra empieza la ciudad?”, etc.

Tarjetas

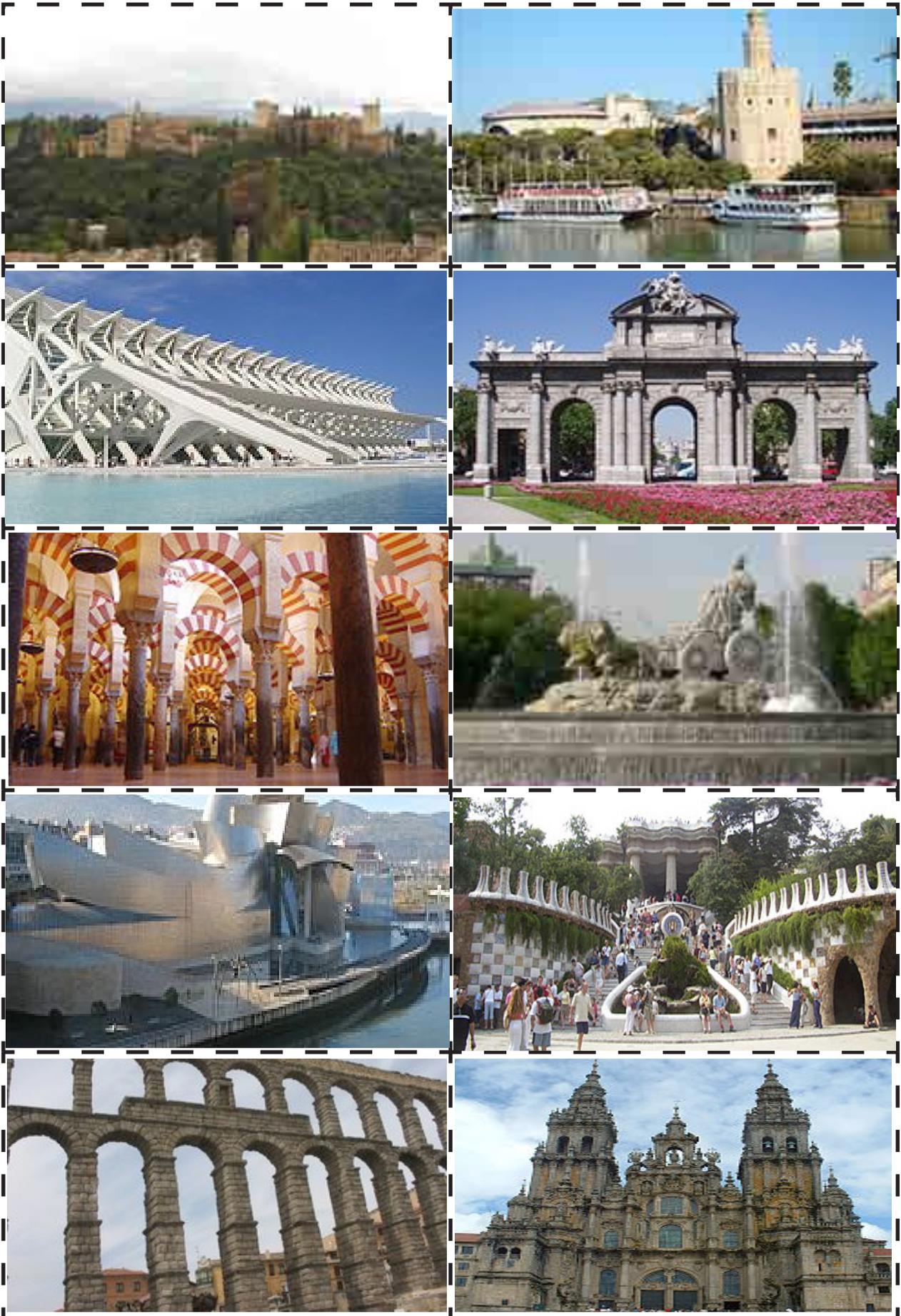


<p>Me llaman Alhambra y soy un antiguo palacio árabe. Vivo en el sur de España, muy cerca de Sierra Nevada.</p>	<p>Soy la Torre del Oro y estoy situada cerca del río Guadalquivir, en el sur de España. En verano, tengo mucho calor.</p>
<p>Un arquitecto llamado Santiago Calatrava me construyó hace más de una década. Soy conocida como la Ciudad de las Artes y las Ciencias y en mi interior albergo un museo y un oceanográfico.</p>	<p>Soy un parque y desde donde estoy puedo ver la ciudad entera. Mi ciudad organizó en 1992 los Juegos Olímpicos. Fui creado por el famoso arquitecto Antonio Gaudí y mi símbolo característico es un lagarto.</p>
<p>Soy la mezquita más antigua y mejor conservada de España. Vivo en una ciudad andaluza que empieza por "C".</p>	<p>Mi nombre es Cibeles y soy una de las fuentes más famosas de España. Me visita mucha gente cuando gana algún trofeo unos de los equipos de fútbol de mi ciudad.</p>
<p>Soy un museo de arte contemporáneo y hay un museo homólogo en Nueva York. Estoy en el norte, no lejos del mar.</p>	<p>Soy una catedral del norte de España y para llegar hasta mí los peregrinos recorren desde hace muchos siglos el "camino de Santiago".</p>
<p>Antiguamente me utilizaban para transportar agua. Ahora solo soy un monumento en el centro de una ciudad histórica cercana a la capital.</p>	<p>Me llaman la Puerta de Alcalá y hay una canción que habla de mí. Estoy compuesta por cinco arcos.</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Tarjetas



Las redes sociales



Nereida Jaén Bengoechea

TIEMPO:

45 minutos

OBJETIVOS:

- Adquirir vocabulario relacionado con las redes sociales.
- Conocer lo que son las redes sociales y cuáles son sus ventajas y desventajas.

DESTREZAS:

- Comprensión escrita.
- Expresión oral.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Hoja de trabajo adjunta.

1. La actividad se puede realizar con pocos alumnos, aunque para la segunda parte es conveniente que haya al menos dos.
2. Antes de repartir el material, la profesora puede plantear varias preguntas sencillas a modo de introducción, como ¿qué redes sociales conoces?, ¿cuáles utilizas? y ¿con qué frecuencia las utilizas?
3. La profesora presenta el vocabulario con las actividades que se pueden realizar en una red social. Los alumnos deberán combinar las palabras de los cuadros para formar oraciones con sentido. Cada palabra puede usarse para múltiples combinaciones y no es necesario emplear siempre una preposición. Luego la profesora preguntará a los alumnos para qué suelen usar los jóvenes las redes sociales y para qué las usan ellos, empleando el nuevo vocabulario.
4. La profesora presenta y comenta con los alumnos la lista de posibles consecuencias del uso de las redes sociales entre los jóvenes. Los alumnos tienen que clasificarlas en ventajas y desventajas.
5. La profesora dividirá a los alumnos en dos grupos de debate (a favor y en contra de las redes sociales) y cada grupo deberá defender y argumentar su posición a partir del material trabajado y sus propias ideas, con la profesora moderando y ayudándoles con el vocabulario.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Actividad 1: Forma oraciones - ¿Qué puedes hacer en las redes sociales?

Enviar Compartir mensajes privados perfil

Leer Rechazar Bloquear grupos

Escribir Colgar Actualizar a mensajes vídeos

Borrar Unirse en con fotos peticiones de amistad amigos

Agregar regalos

Actividad 2: Debate - ¿Son las redes sociales realmente beneficiosas para los jóvenes?

Puedes encontrar a gente con la que habías perdido contacto.
Ahorras dinero porque son gratuitas, al contrario que el teléfono.
Si te equivocas y envías un mensaje a la persona equivocada, puedes hacer el ridículo.
Te ayudan a conocer a gente nueva.
Dependemos demasiado de ellas.
Hacen que los jóvenes se aíslen demasiado.
Es imposible impedir que los niños las usen.
Te permiten estar al día de lo que hacen tus amigos y lo que pasa en el mundo.
Puedes tener problemas para borrar completamente tus imágenes.
Puedes mantener el contacto con personas que viven lejos.
El correo electrónico se te llena de avisos.
Te ayudan a socializar.
Pueden hacerte perder el tiempo, ya que enganchan.
Son fáciles de aprender a usar aunque no seas experto en informática.
Pueden poner en peligro tu privacidad si no tienes cuidado.
Recibes peticiones de amistad de gente que no conoces.
Puedes controlar tu lista de amigos y bloquear a los desconocidos.

Debate de actualidad

13

Ricardo Muñoz Nafría

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Practicar y enriquecer el vocabulario estudiado.
- Expresar y argumentar opiniones personales reales o ficticias.
- Trabajar en equipo, incrementar la confianza a la hora de participar en una conversación argumentativa.
- Preparar exámenes orales.

DESTREZAS:

- Expresión y comprensión orales.
- Interacción y dialéctica.
- Trabajo en equipo.
- Argumentación y persuasión.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Hoja de “expresiones útiles”

El día anterior al debate:

1. El profesor concretará un tema relacionado con el bloque temático estudiado en clase.
2. Formará dos equipos que defenderán posturas opuestas y repartirá roles entre ambos.
3. Opcionalmente, preparará y anunciará una lista de preguntas que formulará durante el debate.
4. Cada alumno debe pensar un argumento a favor de la postura que defenderá.

El día del debate:

1. Conviene recordar a ambos equipos que la actividad consiste en sopesar ventajas e inconvenientes. Se concederán 5 minutos para que cada uno se meta en su papel.
2. El profesor ejercerá de moderador preguntando y cediendo la palabra a los grupos de forma alterna. Asimismo, apuntará en la pizarra las ideas que vayan surgiendo.
3. Mientras un alumno defiende su postura, los demás miembros del equipo pensarán más argumentos que la sustenten y ayudarán a su compañero en caso necesario.
4. El otro equipo deberá mostrar su conformidad o disconformidad con el razonamiento expuesto antes de presentar ideas nuevas.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Después del debate:

1. Ambas partes deberían alcanzar un acuerdo tras valorar los pros y los contras.
2. Aunque no estén de acuerdo en todo, cada equipo deberá señalar por lo menos un argumento aceptable del rival e indicar por qué está de acuerdo.

Observaciones:

- Esta actividad es ideal para grupos reducidos (aprox. 6-8 alumnos) con el fin de que todos participen activamente.
- Es recomendable realizar el debate como cierre de cada bloque temático. También sirve para relacionar temas y repasar el vocabulario estudiado hasta la fecha.
- Al tratarse de roles, las opiniones no serán necesariamente reales, pero deberán ser siempre coherentes y respetuosas, además de estar razonadas o ejemplificadas.
- Es recomendable que el profesor realice sus correcciones y observaciones gramaticales cada dos o cuatro intervenciones (si procede) a fin de no interrumpir el debate.

EJEMPLO: “El papel de los inmigrantes en España: ¿positivo o negativo?”

Roles del Equipo 1:

1. Un inmigrante africano que lleva cinco años malviviendo en Barcelona.
2. Una emprendedora china dueña de una cadena de tiendas de moda en Madrid.
3. La presidenta de una asociación andaluza de apoyo a inmigrantes.
4. Un valenciano que trabajó durante veinte años en Alemania.

Preguntas de ejemplo para el Equipo 1:

1. ¿Cree usted que los extranjeros vienen, como se dice, a robar el pan a los españoles?
2. ¿De qué manera puede la inmigración ser beneficiosa para el país de acogida?
3. ¿Por qué hay tantos extranjeros entre rejas en España?
4. ¿Qué importancia tiene la integración del inmigrante en la sociedad de acogida?

Roles del Equipo 2:

1. Un cordobés en el paro porque la mano de obra extranjera es más barata.
2. Una anciana de Gijón a la que atracaron unos rumanos.
3. Un agente de policía jubilado.
4. Una bilbaína que fue víctima de maltrato por parte de su ex-novio ecuatoriano.

Preguntas de ejemplo para el Equipo 2:

1. ¿Cree que los españoles no pueden competir con la mano de obra extranjera?
2. ¿En qué medida puede resultar perjudicial la acogida de inmigrantes en España?
3. ¿Piensa que los extranjeros son siempre víctimas de la sociedad española?
4. ¿Le parece que los españoles deben apoyar la integración de los inmigrantes?

OTROS TEMAS:

- a) “El velo islámico: ¿tradición o machismo?”
- b) “Yo os declaro... ¿Familia tradicional u otras posibilidades?”
- c) “La tauromaquia en España: ¿arte o sadismo?”

- d) “Ponte las pilas: ¿energías renovables o energía nuclear?”
- e) “Ciberadictos y teleadictos: ¿obsesión de los padres o realidad de los hijos?”

EXPRESIONES ÚTILES:

1. INTRODUCCIÓN:

- (+ sustantivo) es una de las cuestiones clave del siglo XXI.
- Últimamente no se habla de otra cosa más que de (+ sustantivo.)
- Se trata de una cuestión polémica/controvertida. / Es un tema de rabiosa actualidad.

2. ASEVERACIÓN

- No olvidemos que (+ indicativo) / No debemos olvidar que (+ indicativo.)
- Es obvio/evidente/innegable que (+ indicativo.) / No cabe duda de que (+ indicativo.)

3. JUSTIFICACIÓN

- Las estadísticas/encuestas indican/demuestran/revelan/sugieren que (+ indicativo.)
- De acuerdo con un estudio reciente de la Universidad de (+ sustantivo.), (+ indicativo.)

4. ACEPTACIÓN DE OPINIONES AJENAS

- Me parece / Pienso / Creo / Opino / Considero que tiene razón. Es más, (+ indicativo.)
- No podría estar más de acuerdo. Además, (+ indicativo.)
- Esa postura/opinión me parece acertada/razonable/sensata. Debo añadir que (+indicativo.)

5. RECHAZO AMABLE DE OPINIONES AJENAS

- Comprendo esa postura. Sin embargo, (+ indicativo.) / Siento discrepar, pero (+ indicativo.)
- Eso no me parece del todo acertado/razonable/creíble/probable, ya que (+ indicativo.)
- De acuerdo, pero me temo que eso no es suficiente. Tengamos en cuenta que (+ indicativo.)

6. OPOSICIÓN CONTUNDENTE A IDEAS AJENAS

- Creo que todo apunta, más bien, a lo contrario, dado que (+ indicativo.)
- Lo siento, pero no comparto ese punto de vista. En mi opinión, (+ indicativo.)

7. VALORACIÓN DE VENTAJAS E INCONVENIENTES

- Una de las muchas/muchísimas ventajas/desventajas de (+ sustantivo.) es que (+ indicativo.)
- El hecho de que (+ subjuntivo) es un claro inconveniente, porque (+ indicativo.)
- Si analizamos la situación a fondo, descubriremos que (+ indicativo.), dado que (+ indicativo.)
- Aunque pueda ser positivo, también presenta ciertas desventajas. Por ejemplo, (+ indicativo.)
- (+ sustantivo.) es un elemento/factor clave en esta cuestión, porque (+ indicativo.)

8. CONCLUSIONES

- En resumen/conclusión, (+ indicativo.) / Creo que podemos concluir que (+ indicativo.)

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

14

El parchís de los verbos

Noemí Rodríguez Muñoz

TIEMPO:

50 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar los tiempos verbales y la conjugación de una forma amena para incrementar la motivación y el interés de los alumnos.

DESTREZAS:

- Expresión oral.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

- Un tablero del parchís con verbos escritos en cada una de las casillas, cuatro fichas de color verde, cuatro azules, cuatro amarillas, cuatro rojas y cuatro dados, como el adjunto.

Cuatro alumnos jugarán de manera individual. (Podría hacerse con ocho alumnos. En tal caso tendrían que jugar por parejas.)

1. Cada jugador coloca sus cuatro fichas en el recuadro del mismo color. El objetivo es intentar llegar a la casilla central. El número de casillas que tienen que recorrer en cada jugada se determina tirando un dado.
2. Para poder sacar las fichas a la casilla de salida, los jugadores tendrán que sacar un cinco con el dado.
3. Cada vez que lleguen a una casilla tendrán que conjugar el verbo que en ella esté escrito. El profesor decidirá el tiempo verbal que tienen que emplear y la persona. Si aciertan podrán seguir tirando cuando sus compañeros lo hayan hecho, pero si fallan se quedarán un turno sin jugar.
4. En caso de caer en una casilla en la que ya hay una ficha de otro color, si el jugador acierta el verbo matará al compañero, por lo que su ficha tendrá que volver a la casilla de salida, y avanzará diez casillas como recompensa. Si no dice el verbo de forma correcta será él el que vuelva al principio.
5. Las casillas en las que no hay ningún verbo escrito son las únicas seguras. Es decir, si un jugador cae en una de ellas no tendrá que conjugar ningún verbo en esa ocasión y tampoco podrán matarle.
6. Cada vez que un jugador consiga que una de sus fichas llegue a la casilla central, avanzará veinte casillas con otra ficha como recompensa.

Observaciones:

- Se trata de una actividad pensada para los alumnos de nivel avanzado, puesto que ya han estudiado todos los tiempos verbales existentes y la conjugación de los mismos. Este juego podría emplearse con alumnos de nivel intermedio, pero habría que emplear solamente los tiempos verbales que hubieran estudiado.

18 CORRER	17 CORRER	16 CORRER	15 CORRER	14 CORRER	13 CORRER	12 CORRER	11 CORRER	10 CORRER	9 CORRER	8 CORRER	7 CORRER	6 CORRER	5 CORRER	4 CORRER	3 CORRER	2 CORRER	1 CORRER
19 CORRER	20 CORRER	21 CORRER	22 CORRER	23 CORRER	24 CORRER	25 CORRER	26 CORRER	27 CORRER	28 CORRER	29 CORRER	30 CORRER	31 CORRER	32 CORRER	33 CORRER	34 CORRER	35 CORRER	36 CORRER
37 CORRER	38 CORRER	39 CORRER	40 CORRER	41 CORRER	42 CORRER	43 CORRER	44 CORRER	45 CORRER	46 CORRER	47 CORRER	48 CORRER	49 CORRER	50 CORRER	51 CORRER	52 CORRER	53 CORRER	54 CORRER
55 CORRER	56 CORRER	57 CORRER	58 CORRER	59 CORRER	60 CORRER	61 CORRER	62 CORRER	63 CORRER	64 CORRER	65 CORRER	66 CORRER	67 CORRER	68 CORRER	69 CORRER	70 CORRER		

nivel
a
v
a
n
z
a
d
o

15

Juego de roles

María Azucena Carballés Alija

TIEMPO:

15-20 minutos

OBJETIVOS:

- Utilizar el vocabulario sobre el tema en un contexto dado.
- Mantener una discusión fluida sobre un tema dado.
- Defender y argumentar una opinión.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Tarjetas con diferentes roles, ideas o personajes, adjuntas.

Alumnos:

- Grupos de 2 a 4 estudiantes.

Desarrollo:

1. Se introduce el tema sobre el que se va a tratar. En este caso es la vida sana: deporte y salud.
2. Se entrega una tarjeta a cada alumno y se les dan 1 o 2 minutos para que la lean y preparen su personaje.
3. Después se les da una cuestión sobre la que tienen que debatir, en este caso es:
“Debatir sobre si esta nueva medida debe continuar o no” siempre desde el punto de vista del rol de su tarjeta.
4. Si los alumnos concluyen muy rápido con el debate, la profesora debe hacerles alguna otra pregunta, y ayudarles a tratar alguna cuestión que no hayan desarrollado.
5. También se les puede ir cambiando de tarjeta para que cada alumno defienda al menos dos posturas diferentes, usando diferente vocabulario.

Variación:

- Esta actividad se puede realizar casi para cualquier tema: Inmigración, medio ambiente, riqueza/pobreza...

Tarjetas



<p>Director de la escuela: Tras muchos debates sociales te ves forzado a incluir de forma obligatoria más horas de deporte y una asignatura sobre salud y alimentación en tu colegio. Te encuentras con gran cantidad de problemas tanto por las personas que están a favor como los que están en contra.</p>	<p>Estudiante deportista: Eres un/a estudiante al que le gusta mucho los deportes y la vida sana. Cuidas mucho tu alimentación y haces deportes regularmente. Te entusiasma la idea de tener menos clases de otras asignaturas más difíciles como matemáticas o inglés para tener más tiempo para el deporte.</p>
<p>Estudiante no deportista: No te gustan los deportes y tu alimentación no es muy buena. No te gusta nada la idea de tener que cuidar tu alimentación y mucho menos tener que hacer deporte.</p>	<p>Madre/Padre 1: Estas totalmente de acuerdo con el cambio y te gustaría que tu hijo/a hiciera mas deporte y cuidara mas su salud.</p>
<p>Madre/Padre 2: No estás de acuerdo con esta medida y te vas a quejar ante el colegio. Crees que es más importante estudiar otras asignaturas antes que la educación física.</p>	<p>Profesor 1: Estás de acuerdo con esta medida.</p>
<p>Profesor 2: No estás de acuerdo con la medida, no te gusta la idea de tener que dar clases de salud a tus alumnos.</p>	<p>Rol libre: Como estudiante puedes elegir tu propio punto de vista y defenderlo.</p>

nivel

b
á
s
i
c
o

16

La visita al doctor

Diego González Menchaca

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Afianzar el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo humano.
- Adquirir nuevas frases básicas para la visita al médico.
- Escuchar una historia en español.
- Interactuar con los compañeros en una situación práctica de la vida diaria.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Un cartel con las partes del cuerpo. Para el repaso del vocabulario se puede utilizar el cartel del monstruo verde publicado por la Consejería y tarjetas con las partes del cuerpo.

La actividad consiste en representar el clásico chiste de la visita al doctor con un dedo roto.

Es recomendable hacer una revisión previa de las partes del cuerpo que van a aparecer en la historia con el cartel del monstruo verde. El alumnado repite tras el profesor el vocabulario.

A continuación, el profesor presenta las frases relacionadas con la visita al médico.

El profesor cuenta el chiste en primera persona. La historia relata la visita del profesor al médico. Cada vez que el profesor se toca con el dedo en una parte de su cuerpo tiene que decir que le duele. El doctor no entiende qué le puede pasar. La incógnita se desvela cuando el paciente se toca el pelo y dice que le duele. El doctor extrañado se da cuenta de que eso no es posible y que quizás el paciente tenga roto el dedo con el que se toca. La mímica es muy importante a la hora de representar el cuento. En la misma sesión o un día después, se repite la historia con la participación de los alumnos. Uno o dos voluntarios son los pacientes que indican las partes del cuerpo que les duelen. El profesor utilizará las frases básicas de la historia.

Cuando el profesor dice “¡Doctor, doctor! Me duele la...”, el voluntario se toca una parte del cuerpo. El resto de los compañeros debe decir el nombre de esa parte a coro.

El profesor volverá a preguntarles para estar seguro que les ha entendido: “¿Dónde?”.

Finalmente, el voluntario se toca el pelo y el profesor desvela el origen del extraño problema. Los alumnos pueden decir “Tienes un dedo roto” o “Dedo roto”.

Finalmente se representa la historia en grupos o en conjunto. Cada alumno recibe una tarjeta con la parte del cuerpo que debe tocarse y dice las frases del chiste: “¡Doctor, doctor! Me duele...” y “¿Dónde?”. El

resto de los miembros del grupo deben decir el nombre de esa parte. Los últimos en intervenir son aquellos que tienen la tarjeta “Me duele el pelo” y “Tienes el dedo roto”

Vocabulario sugerido: La cabeza, los ojos, la nariz, las orejas la boca, los dientes, el pelo, los hombros, los brazos, las manos, los dedos, las piernas, las rodillas, los pies,

Frases utilizadas:

- ¡Doctor, doctor!
- ¡Ay, me duele la...!
- ¿Qué?/ ¿Dónde?
- Me duele la... / La ...
- ¡Qué extraño! ¡Qué raro!
- ¡El pelo no duele!
- Tienes un dedo roto./ Dedo roto.

Me duele
la cabeza



Me duele...

Me duele
el ojo



Me duele...

Me duele
la nariz



Me duele...

Me duele
la boca



Me duele...

Me duelen
los dientes



Me duele...

Me duele
la oreja



Me duele...

Me duele
el brazo



Me duele...

Me duele
el hombro



Me duele...

Me duele
la pierna



Me duele...

Me duele
la mano



Me duele...

Me duele
el pie



Me duele...

Me duele
la rodilla



Me duele...

Me duele
el pelo



Me duele...

Me duele
el pelo



Me duele...

Me duele
el pelo



Me duele...

Me duele
el pelo



Me duele...

Tienes el
dedo roto



Me duele...

Tienes el
dedo roto



Me duele...

Tienes el
dedo roto



Me duele...

Tienes el
dedo roto



Me duele...

activi-
dades

P
r
i
m
a
r
i
a

17

La varita mágica

Oscar González Sánchez

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y practicar vocabulario referido a los animales.
- Fomentar el uso del lenguaje a través del juego.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Actividad previa: Se sugiere que los alumnos recorten, dibujen y coloren la varita mágica. Posteriormente la podrán pegar en un lapicero. Una vez terminado el proceso cada alumno tendrá su propia varita.

Nota importante: todas las instrucciones se deben de dar en español.

Para el desarrollo de la actividad se forman grupos de 5-6 alumnos. Uno de ellos hará de mago.

1. El mago poseedor de la varita mágica deberá transformar a sus compañeros en animales, vistos previamente en clase. Tendrá que ir uno por uno hasta completar la ronda.
2. Para poder hechizar a su compañero deberá de conjurar las palabras mágicas, estas son: "Uno, dos y tres, eres un/a _____ (nombre del animal)".
3. El alumno hechizado tendrá que hacer el sonido del animal correspondiente.
4. En función de la respuesta, tendremos dos posibles soluciones:
 - 4.1 Si el alumno acierta, el mago tendrá que conjurar el hechizo salvador para que el alumno vuelva a ser una persona de nuevo, "Muy bien, vuelve a ser tú".
 - 4.2 Si el alumno se equivoca o se queda en blanco, el mago se convertirá en brujo, y dirá el embrujo siguiente: "Lo siento. Pero un/una _____ siempre serás". Condenando al alumno a una nueva vida animal.
5. Cuando el mago termine toda la ronda de hechizos, habrá un cambio de roles, teniendo un nuevo mago el poder de la varita mágica.

Si el alumno presenta algún tipo de dificultad, se le puede ayudar pegando la tarjeta del animal en la varita mágica. En el caso de que sea complicado decir todo el hechizo completo bastará con decir correctamente el nombre del animal, y se podrá evitar el punto 4.

1. La varita mágica. Dibuja y colorea la zona blanca, recorta tu varita mágica y pega por la zona violeta.



2. Hechizos mágicos.



Uno, dos y tres, eres

Muy bien, vuelve a ser tú.

Lo siento, pero un

siempre serás.

Animales



UN LEÓN



UNA RANA



UN CERDO



UN GATO



UN PERRO



UN CABALLO

18

¿Quién es quién?

Nerea Gómez Salinas

TIEMPO:

10 minutos de preparación y 20 de desarrollo

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario sobre la ropa y adjetivos
- Practicar las descripciones y preguntas

DESTREZAS:

Comprensión y expresión oral e interacción.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Copias de las fichas que se adjuntan y un bolígrafo por alumno/a.

Se organiza al alumnado en grupos de tres personas.

El objetivo del juego es averiguar que personajes tienen en común con sus compañeros.

1. Se repasa el vocabulario sobre la ropa y complementos así como los adjetivos necesarios para la descripción de prendas. Cada participante recibe las fichas que no puede mostrar a sus compañeros.
2. El jugador 1 elige a uno de sus personajes y lo describe al resto: "Es un chico. Lleva un pantalón azul largo, una camiseta a rayas y un gorro"
3. Los otros dos compañeros pueden hacer preguntas aclaratorias: "¿Lleva pantalones largos o cortos?" y ponen un tic si el personaje coincide con uno de los suyos o una cruz si no lo hace.
4. Se cambian los roles para que todo el mundo tenga ocasión de describir todos los personajes y comparar las fichas para ver si han acertado con los personajes comunes.

Adaptación posible: Para hacer aún más sencilla la actividad puede hacerse por parejas al estilo "¿Quién es quién?" Un miembro de la pareja elige un personaje y el otro deberá deducir de quién se trata a través de preguntas con respuestas de sí y no como: "¿Lleva pantalones?", "¿Lleva gafas?",...

JUGADORA A



JUGADOR B



JUGADOR C



19

El mensaje secreto

Teresa Quiroga Puertas

TIEMPO:

15-20 minutos

OBJETIVOS:

- Utilización de las formas de saludo básicas.
- Afianzar las formas de saludo básicas.
- Mejorar las destrezas orales a un nivel básico.

DESTREZAS:

Comprensión escrita y expresión oral

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se divide el grupo en cuatro equipos de 8-10 personas.
- Se reparte a cada equipo una botella de plástico con un mensaje secreto en su interior y un código para descifrarlo.
- A continuación todo el grupo ordena el mensaje según el orden lógico de las intervenciones.
- Por último se practica el diálogo contenido en el mensaje por parejas.

Código para descifrar los mensajes:

A: 0 e: 4 i: 8 m: > q: ☺ u: j z: “

b: 1 f: 5 j: 9 n: ç r: % v: &

c: 2 g: 6 k: * o:) s: # x: =

d: 3 h: 7 l: < p: (t: ! y: +

Sugerencias de mensajes:

- Mensaje nº1: Hola. Me llamo María.

7)<0 >4 <<0>) >0%80

- Mensaje nº2: ¿Qué tal estás?

¿ ☺j4 !0< 4#!0# ?

- Mensaje nº3: Yo estoy muy bien.

+) 4#!)+ >!+ 184ç

- Mensaje nº4: Hasta luego amigo.

70#!0 <j46) 0>86)

¡¡¡Nos vamos al cole!!!



Beatriz Rosell Muñoz

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y practicar el vocabulario relacionado con la escuela y los objetos de la clase.
- Incrementar la motivación y el interés del alumnado en el aprendizaje de la lengua.
- Desarrollar hábitos de trabajo en equipo y actitudes de confianza en uno mismo, curiosidad y creatividad en el aprendizaje.

DESTREZAS:

Comprensión escrita, interacción y mediación.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

Tarjetas y material escolar

Esta actividad se realizará en pequeños grupos de alumnos (4 ó 5) y se divide en dos fases:

1. Se entrega a cada grupo de alumnos un juego de tarjetas con los nombres de los distintos objetos que conforman el material que podemos encontrar en la escuela. Cuando todos los grupos tienen las fichas, los alumnos tienen que buscar el objeto correspondiente a la tarjeta trabajando de manera cooperativa.
2. Cuando todos los grupos han asociado una tarjeta a un objeto comienza la fase de corrección. Serán los propios alumnos quienes vayan contabilizando sus aciertos y errores. El docente dará las soluciones de forma oral señalando el objeto que corresponda a cada palabra escrita.

Los materiales necesarios para esta actividad se encuentran disponibles en cualquier aula de primaria (lapicero, borrador, estuche, regla, etc.)

actividades

p
r
i
m
a
r
i
a

Tarjetas



El bolígrafo

El cuaderno

La regla

El estuche

La mochila

El sacapuntas

El borrador

El lapicero de color

El pegamento

La pizarra

Las tijeras

El libro

