

SUMARIO

Páginas

A los lectores...	2
La Consejería de Educación Informa...	3
¡Hola!, from ...	4
La voz de los auxiliares	5
Buzón del auxiliar	7
Fichas autonómicas	10
Lugares de Iberoamérica	11
Apuntes de Cultura Española e Iberoamericana	12

Actividades para la clase de español:

Nivel inicial	18
Nivel intermedio	23
Nivel avanzado	29

Fichas:

Nivel inicial	34
Nivel intermedio	44
Nivel avanzado	63
Temas	77

A LOS LECTORES...

Con este número siete - ¡ya siete! -, damos la bienvenida a la primavera y al verano a un tiempo. Meses de relajamiento...; el verano, sobre todo, es época ideal para el intercambio, para viajar y visitar otros países. Países, muchos de ellos, en los que el conocimiento de la Lengua Española servirá de formidable vía de entendimiento, camino de cultura y amistad para tantos visitantes de estas islas que no sólo buscan disfrutar del sol, sino también del arte, la cocina, la sociedad, ... etc., lugares, de esas naciones en las que se habla español.

Si en algo ha ayudado Acti/España, ha sido en extender el cariño por un idioma universal, hablado por millones de personas, sostenido por unas culturas milenarias. Esa será nuestra satisfacción, más allá de otras consideraciones coyunturales.

Acti/España, debido a la acogida que hasta aquí se le ha dispensado por aquellos a los que principalmente se dirige, ha demostrado ya que no está de más, que ejerce una función importante en el contexto de la docencia del idioma español en la Gran Bretaña y la República de Irlanda; por lo que su andadura parece incuestionable. Así, tras el paréntesis impuesto por el verano, corto, bien cierto, esperamos que continuéis colaborando y usando de nuestra/vuestra publicación. Y favoreciéndola con vuestro interés como hasta ahora.

Un saludo para todos



Acti/España

Colaboraciones:

Acti/España

A la Atención de A. M. de la Torre

Asesoría Técnica de Manchester

asesoriamanchester.uk@correo.mec.es

LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN INFORMA ...

3ª JORNADA DE FORMACIÓN PARA AUXILIARES DE CONVERSACIÓN

Londres

Manchester

Dublín

Cardiff

Belfast

Edimburgo

En estas ciudades se han celebrado las tres jornadas de formación convocadas por la Consejería de Educación de la Embajada de España. A ellas han asistido los auxiliares de conversación de lengua española, españoles e iberoamericanos, del presente curso académico. Estamos seguros de que ésta ha sido una enriquecedora experiencia y que no olvidarán todo lo que han aprendido en el Reino Unido y la República de Irlanda. Desde estas páginas les deseamos a todos un feliz viaje de regreso a sus países de origen.



En breve plazo serán publicados nuevos números de las revistas Donaire Siglo XXI, Pórtico y Acti/España. Los profesores que deseen suscribirse a Pórtico o Acti/España, deben ponerse en contacto con el Asesor Técnico de la Consejería, Pelayo Molinero, por correo ordinario (20 Peel Street, London W8 7PD) o correo electrónico (recursos.uk@correo.mec.es).

Cursos de formación para profesores de español

Se van a celebrar dos cursos de formación para profesores de español como lengua extranjera en la Universidad de León. El primero durante el próximo mes de julio, del día 12 al 30, y el segundo en agosto, del día 2 al 13.

La duración total de cada curso será de 60 horas de clase, además de un programa adicional de 30-40 horas de visitas y excursiones a lugares de interés histórico y cultural en la ciudad y la provincia de León.

La Universidad de León ofrece cinco becas para el curso que tendrá lugar en julio. Para mayor información pueden consultar nuestra página web o visitar la página de internet: www.unileon.es/extension/extranjeros.htm

LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN EN INTERNET 

www.sgci.mec.es/uk www.sgci.mec.es/ie
Acceso a TECLA, publicación electrónica.

HOLA FROM... !!

¡Hola a todos los auxiliares y lectores de la revista!



Weald of Kent Grammar School for Girls
(Tonbridge, Kent)

Para comenzar, las chicas de la fotografía son algunas de las alumnas de "year 11" durante una de las clases en el laboratorio de español. Aparte de tres cursos de "year 11", también tengo una de "year 10". Mi colaboración en todas ellas es fundamentalmente oral y consiste en formar grupos de dos o tres estudiantes y practicar los famosos "role-play" o preparar sus presentaciones orales. Además, los miércoles durante la hora de la comida, los dos profesores y yo nos reunimos en una clase con las niñas y hablamos en español, ¡de lo que sea!

Luego, tengo cinco estudiantes de "year 12" y tres de "year 13". Con ellos, la cosa es un poco más complicada, ya que tengo clases individuales de media hora, e incluso de una hora entera, y no siempre tienen mucho que opinar sobre el tema. Sin embargo, siempre consigo que hablen identificándoles con algo relacionado con el tema.

En este colegio el horario se compone de "week 1" y "week 2", es decir, hay dos horarios distintos dependiendo de la semana del mes en la que nos encontremos. Es un sistema distinto, pero parece que funciona bien, ya que los temas de cada asignatura se mantienen durante dos semanas y se dispone de tiempo suficiente para profundizar en los que más lo requieren.

Por el momento, no he tenido mucho tiempo para organizar juegos y actividades para los alumnos aparte de algunos cuestionarios y preguntas que hice al principio para averiguar su nivel. En "Weald of Kent" los idiomas juegan un papel fundamental en la educación de sus estudiantes, por lo que las auxiliares de alemán, francés, japonés y yo, queremos organizar una especie de concurso internacional, basado en una serie de preguntas y respuestas de tipo cultural que les acerque aún más al idioma que intentan aprender.

Bueno, por el momento esto es todo. No me puedo quejar de cómo van las clases, aunque supongo que, poco a poco, los alumnos irán cogiendo más confianza con el idioma y conmigo y las clases se harán mucho más dinámicas y productivas para ambos. Sé que este año va a ser inolvidable, por lo menos para mí, e intentaré que también lo sea para ellos y que esto les anime a continuar estudiando español.

Gloria Hernando Pajuelo



LA VOZ

DE LOS AUXILIARES

IMPRESIONES

Acaba casi el mes de marzo y me sorprende de lo rápido que pasa el tiempo, apenas unos meses más y mi experiencia como auxiliar de conversación en Inglaterra habrá terminado. Tengo que reconocer que el vivir en un país extranjero no siempre resulta fácil, porque de un modo u otro tienes que cambiar tu rutina, tus hábitos, tus manías..., en fin, tu estilo de vida. Sin embargo, el cambio no tiene por qué ser negativo, sino que puede ser favorable e incluso provechoso. Personalmente, estoy aprendiendo mucho con esta experiencia, no sólo en el ámbito laboral, sino también en el personal.

Por lo que se refiere al plano profesional, que es lo que nos ha traído hasta aquí, tengo que admitir que el trabajar en un colegio extranjero te permite descubrir nuevos modos de considerar la docencia. Partimos de la base que el sistema educativo inglés es muy distinto al español, lo que no implica que sea mejor, ni peor, sino simplemente diferente y esta disparidad hace que se pongan de relieve algunos puntos dignos de ser resaltados. Destaca el hecho de que aquí se tengan muchas más horas lectivas a la semana de una misma asignatura, mientras que en España la asiduidad es mucho menor, de esto se infiere que aquí los alumnos son capaces de hablar y escribir, es decir, de producir en una lengua extranjera antes que los españoles logramos hacerlo en inglés. ¿Por qué ocurre esto? Quizás es porque aquí se ofrecen muchas más facilidades para aprender una lengua extranjera, baste con señalar la figura del auxiliar de conversación. La oportunidad de poder contar con un nativo una vez a la semana con el único fin de preparar y mejorar la expresión oral no se da en nuestro país con tanta frecuencia.

Por otro lado, gracias a esta experiencia también he podido enriquecerme en el plano personal. El convivir y relacionarme con personas de otros países me ha hecho advertir que los españoles, en general, nos "vendemos" muy mal, que nos falta un poco de vanidad francesa o de orgullo alemán, por poner un ejemplo, y que la nuestra es una de las culturas más abiertas y tolerantes, además de ser una de las más ricas.

Encarnación Almazán Ruiz
Ashford School

El club de español



¿Por qué no crear uno en tu colegio?

Hay ya muchos en los centros de primaria y secundaria del Reino Unido. Algunos de ellos combinan tres idiomas y en ellos están presentes los auxiliares de conversación de alemán, español y francés. Los alumnos van libremente a escuchar música, a leer revistas, a hacer los deberes, a aprender palabras nuevas, a jugar al parchís o a las cartas, etc.

Habla con los profesores del departamento de lenguas...

Haz un cartel y ... anúncialo

Se divierten

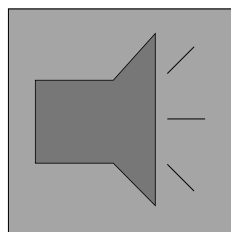
Y eso es lo importante, porque aprender una lengua es: ¡vivir!

TARDE DE CINE

Si quieres organizar una actividad para los más mayores que sea divertida, organiza una tarde de cine. Yo para ello elegí la película "Abre los Ojos". Primero les di información sobre el director. Después, mientras la veíamos, yo la iba parando y les hacía preguntas como: ¿Qué crees que va a pasar ahora? ¿Qué harías si estuvieras en el lugar del personaje?...

Al terminar, cada uno tenía que dar su opinión personal y como muchos de ellos habían visto la versión americana "Vanilla Sky", hicimos una comparación de ambas películas.

Elena Bernabeu Ballester



LA VOZ DE LOS AUXILIARES

CONSEJOS

Al principio, puede ser duro empezar a trabajar como auxiliar de conversación, porque puedes encontrarte con alumnos que son muy tímidos y por tanto les cuesta hablar, o simplemente con aquellos que no están muy interesados en hablar en otra lengua que no sea la suya propia. Por esta razón, es bueno que el auxiliar siempre muestre iniciativa y dirija la conversación, como se suele decir, que esté dispuesto siempre a romper el hielo.

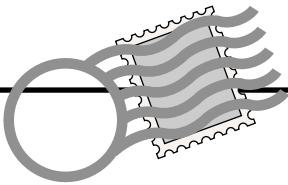
Para lograr esto es muy importante tratar de "ganarse" al alumno y para ello nada mejor que interesarse por sus gustos y aficiones. Si te interesas por saber quiénes son los cantantes de moda que escuchan, qué equipos les gustan, qué programas ven, qué series siguen en televisión, etc. Esto puede animar al alumno a hablar contigo de estos temas y hasta puede que se interese por tus propios gustos, lo que te puede permitir, de paso, enseñarle quién es "Alejandro Sanz", "La Oreja de Van Gogh" o "David Bisbal", por poner algunos ejemplos. En las conversaciones fluidas y sin ninguna pretensión es donde algunos alumnos se sienten más seguros para practicar la lengua que están aprendiendo, por eso es productivo tratar de atraerles para luego llevar la conversación a los términos que nos interesen en cada momento.

Por último, sólo apuntar que el alumno se interesará más por nuestros gustos y en definitiva por nuestra cultura si aportamos material real a la clase; en lugar de explicarle quién es Alejandro Sanz, resulta más provechoso que escuchen una de sus canciones, que además se puede emplear para realizar alguna actividad con ella.

Encarnación Almazán Ruiz

DE DESTREZAS

<i>Comprensión Auditiva</i>	<i>Expresión oral</i>	<i>Comprensión lectora y Expresión escrita</i>
<p>Nivel inicial: Oyendo canciones infantiles. Los niños escuchan una canción y se ponen de pie levantando una tarjeta cuando oyen la palabra dibujada en la misma.</p> <p>Nivel avanzado: ¡Bingo! Se elige una canción. El profesor muestra en una transparencia una lista de palabras (algunas sacadas de la canción y otras elegidas al azar). Los alumnos dibujan en un folio una tabla de bingo y escriben en cada recuadro una palabra de la lista que el profesor ha mostrado. Después escucharán la canción e irán tachando las palabras que escuchen. Pueden cantar bingo o línea.</p>	<p>Nivel inicial: En el mercado. El profesor trae frutas y alimentos (pueden ser flash cards) a la clase. Se colocan en una mesa y los niños dicen lo que quieren comprar (Ej: <i>Quiero un plátano, quiero pan...</i>). El profesor se lo da.</p> <p>Nivel intermedio a avanzado: De foto... El profesor elige algunas fotos de revistas o periódicos. Los alumnos en parejas o grupos de tres tienen que inventar una historia a partir de la foto que el profesor les dé. Para practicar diversos tiempos verbales se les puede pedir que hablen de lo que ellos creen que ha pasado antes de tomar la foto, de lo que está pasando y de lo que creen que pasará. Cada grupo puede contar la historia que han inventado en voz alta pero primero es aconsejable que los alumnos describan las fotos al resto de los compañeros.</p>	<p>Nivel avanzado: Historias imaginarias. Los alumnos se sientan en grupos de cuatro o cinco como máximo. Se le entrega a cada uno de ellos el comienzo de una novela o historietita. La actividad consiste en leer cada uno su historia y continuarla haciendo uso de su imaginación. Cuando el profesor lo indique dejarán de escribir y pasarán la hoja al compañero de la derecha. Éste tendrá que leer la historia desde el principio para poder continuarla. Así sucesivamente hasta que todos los alumnos del grupo hayan escrito un párrafo para cada una de las historias. Después se les puede pedir que entre todos inventen distintos finales para cada una de las historias. También se pueden leer en voz alta y hacer votaciones para ver cuál es la mejor.</p>



BUZÓN DEL AUXILIAR

¡Hola! Me llamo Humberto Burcet, soy de Tarragona (España) y estoy trabajando como auxiliar de conversación de español en Campion School, Bugbrooke, Northamptonshire. Sé que muchos auxiliares no tienen tiempo de quedarse después de las clases para crear un Club de Español, por eso me gustaría explicaros en este artículo una buena alternativa: las "Lunchtime Activities".

¿Que no tienes tiempo de quedarte después de las clases para crear un Club de Español? ¿Que te gustaría dar a conocer mejor tu cultura y pasar momentos muy agradables y divertidos pero no sabes cómo empezar? ¡La solución está en las "Lunchtime Activities"! Simplemente consisten en emplear el tiempo de la hora de la comida para hacer actividades con los alumnos. ¡Tranquilidad! Eso no significa que te vayas a quedar sin comer: una actividad no tiene por qué durar toda la hora de la comida, sólo una parte de ella.

¿Cómo empezar? Muy fácil: coméntaselo a tu "form teacher" y empieza a idear actividades que atraigan a los alumnos. Puedes irle con alguna propuesta motivadora de antemano para empezar a organizar. Básicamente se trata de hacer lo mismo que harías en un Club de Español, pero en otro periodo del día y quizás con menos tiempo, pero funcionan muy bien.

¿Qué estás falto de ideas? Lo mejor que puedes hacer es mirar al calendario: no hay mes sin una temática específica o del que puedas sacar ideas: Navidad, Carnaval, Semana Santa, etc. Mira también a tu alrededor: dependiendo de los recursos de tu centro podrás hacer unas actividades u otras, ¡pero piensa que no depende tanto de los materiales de los que dispones como de la imaginación que le echas para hacer uso de los que tienes a mano!

En mi caso, me siento afortunado de disponer de una gran variedad de materiales y recursos en mi colegio. Además si puedes contar con los otros asistentes de tu centro, mejor que mejor, más variedad aportaréis a las actividades. Hasta este momento hemos hecho una mundial de fútbolín (Francia, Alemania, Japón y España...por cierto ¡ganamos!), *origami* (papiroflexia), un calendario multilingüe, una "Búsqueda del tesoro", un Especial de Navidades (hemos hecho un Belén y cantado villancicos), ¡hasta un taller de recetas internacionales en la cocina del centro! Y ya anda en proyecto la creación de un taller de radio en el que los chavales hagan de DJs presentando canciones en español...¿interesante no? ¡Ah! Y para los bailarines... probad a enseñar sevillanas, sardanas, jotas o muñeiras (y quien dice éstos dice bachata, salsa, cumbia...o el que se tercié): ¡charlarán como camellos!

De verdad, no sabréis lo gratificantes que son estas experiencias hasta que no lo probéis. Pedid a vuestro "form tutor" que publique en el "bulletin" las actividades que vayáis a llevar a cabo cada semana y colgar una lista para que los alumnos se apunten a la actividad durante los días previos. Como véis, las "Lunchtime Activities" son una alternativa eficaz al Club de Español y aparte de fortalecer la presencia del español en el colegio también ofrece la oportunidad al asistente de involucrarse más activamente en la vida del mismo. Un último consejo: haced el máximo uso de los recursos de vuestro centro y... sobre todo: ¡disfrutad!

Humberto Burcet Rojas

Un Comienzo de Año de Reyes

¡Hola a todos!

Mi nombre es Eva Mureddu y soy auxiliar de conversación en los colegios Kemnal Technology College en Sidcup y en The Priory School en Orpington, ambos situados en Kent.

Las pasadas Navidades decidí que era hora no sólo de enseñar la lengua sino de aportar algo de nuestra cultura. De este modo, durante las vacaciones, me aprovisioné de turrón de chocolate (es mejor apostar sobre seguro con niños) y caramelos en forma de gajos de naranja y de limón. También me hice con un tablero del Juego de la Oca. Imprimí en A3 las reglas del juego, que incluían las famosas expresiones “De oca a oca...”, “De puente a puente...”, etc, y conseguí que el departamento de IT me escaneara el tablero para poder proyectarlo en la pizarra. Pedí permiso a las profesoras de ambos colegios (Cathie Coughlan y Amalia Fuentes, respectivamente) para hacerme cargo de toda la clase y realizar el juego el día de Reyes en KTC y el día después en The Priory School. Los chavales se quedaron sorprendidos al enterarse que mientras ellos estaban en clase, los niños en España aún seguían de vacaciones y lo que era más: ¡abriendo regalos!



Me inspiré en diversos programas de televisión para dar más emoción al juego. Así pues, decidí que cada vez que cayeran en una casilla que no fuera especial (como el calabozo, la posada, etc.), tendrían que realizar una actividad en español, por supuesto. Para ello dispuse la clase en cuatro equipos con un capitán al frente. Éste debería en su turno coger de la “caja sorpresa” un pequeño papel enrollado en el que se explicaba la actividad a realizar. Entre ellas figuraban rompecabezas con oraciones; correspondencias entre dibujos y formas léxicas, etc. Entre las favoritas se situaron los trabalenguas (aprovecho para recomendaros la web www.buscacertijos.com donde además encontraréis adivinanzas y cuentos) y “el teléfono *escacharrao*”, conocido en el mundo anglosajón como *Chinese Whispers*.



buzón del auxiliar

The Priory es un colegio mixto en el que dan español por primera vez sólo grupos de Year 8 y sólo aquellos alumnos que destacan en otras asignaturas, entre ellas el francés o alemán. KTC es un colegio sólo de chicos en el cual me han asignado grupos de Year 7, 9, 10 y 11. El juego lo realicé con los grupos de Year 7 y 9. Dada la diversidad de edad y sexo de los grupos se antojaba necesario hacer una adaptación de las actividades a los diferentes niveles. Por ello, con el grupo de Year 7 realicé actividades que implicaban una dimensión más física. De esta manera, tuvieron que imitar los movimientos y sonidos de diferentes animales y después decir en español de qué animal se trataba. De entre las actividades “más físicas” la que más disfrutaron fue la que bauticé como “El Túnel”: los chicos se situaban en una línea, unos detrás de otros con las piernas abiertas y el último tenía que pasar por debajo y al salir decir su edad o su nombre (siempre en español) y así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo hubieran cruzado el túnel.

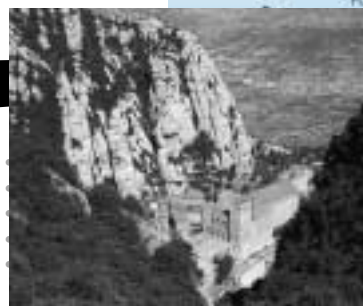


Me pareció buena idea dar otra vuelta de tuerca al juego y de paso aportar otro elemento cultural. Busqué en Internet réplicas de billetes de 5 y 10 euros que imprimí en el azul y rosa correspondientes. Entregué a cada capitán 4 billetes de 5€ y 4 de 10€. Acordamos cobrar una entrada de 10€ y el pago de otros 10€ de penalización cada vez que la prueba no fuera superada. Dado que el tiempo estaba limitado a los 60 minutos de clase, si había un ganador, se llevaría el bote y en caso contrario, el ganador sería aquel equipo que retuviera más dinero en su poder.

Fue una experiencia divertidísima y de gran éxito en ambos colegios. Semanas después, aún me preguntan: ¿cuándo volveremos a jugar?, pero sobre todo: ¡si aún me queda turrón!



FICHAS AUTONÓMICAS 6



Monasterio de Montserrat



CATALUÑA

Nombre: Cataluña.

Capital: Barcelona

Límites: Aragón, Comunidad Valenciana, Andorra, Francia, Mar Mediterráneo.

Ciudades y pueblos importantes: Barcelona, Tarragona, Lérida (Lleida), Gerona (Girona), Manresa, Sabadell, Igualada, Tarrasa (Terrassa), Olot, Seo de Urgel (La Seu d'Urgell), Reus.

Clima: Mediterráneo – Inviernos fríos y veranos cálidos en el interior e inviernos y veranos suaves en la costa.

Paisaje y rasgos geográficos: *Ríos:* Ebro, Segre, Llobregat, Ter, etc. *Mar Mediterráneo.* *Montañas:* Los Pirineos, Prepirineo, “Serra del Cadí”, “Montserrat” (con la Moreneta, virgen patrona de Cataluña, en su monasterio), etc. *El Delta del Ebro* (uno de los deltas más importantes de la Península, con una fauna muy variada). *Parques:* Parque Nacional “D'Aigües Tortes”, Parque Natural del Delta del Ebro, zona volcánica de la Garrotxa. *Costas* famosas por su gran belleza y la gran calidad de sus aguas. En Gerona se encuentran las Islas Medas.

Fauna: cigüeña blanca, cabra montesa, burro, jabalí, gamo, erizo, abubilla, gazapo, etc.

Historia: Enclave muy antiguo con un sustrato de población celtíbero. Único lugar con colonias griegas y fenicias. La romanización se inicia en el s.II a.C. con Tarraco como capital de la provincia septentrional de la Península Ibérica. Tras la ocupación musulmana, Carlomagno ganó parte del territorio en el s.IX. El primer conde independiente de Barcelona fue Wifredo I el Velloso. Durante el reinado de Jaime I El Conquistador se añadieron Valencia y Mallorca a la Corona de Aragón y Cataluña. En el siglo XV se unieron los reinos de Castilla y Aragón. Cataluña pierde sus fueros tras la derrota del pretendiente austriaco al trono de España en la Guerra de Sucesión. En el siglo XIX surge la Mancomunitat de Cataluña, embrión de Generalitat de Cataluña. En 1979 se aprobó el Estatuto de Autonomía.

Algunos personajes: Salvador Dalí, Ramón Casas, Santiago Rusiñol, Mariano Fortuny (pintores), Antonio Gaudí (arquitecto), Isaac Albeniz y Felipe Pedrell (músicos), Ramón Llul, Mosén Jacinto Verdaguer, Eugenio d'Ors (escritores), Narciso Monturiol (inventor), entre otros muchos.

Monumentos: Sagrada Familia, Catedral de Gerona, Monasterio de Montserrat, Monasterio de Santes Creus, La Pedrera, Anfiteatro Romano de Tarragona, La Seu Vella, el Parque Güell, Monasterio de Poblet, etc.

Arte: Museo Arqueológico de Cataluña, Museo de la Ciencia, Museo Picasso, Museo Dalí, etc.

Artesanía: Artesanía textil, alfarería, artesanía metalúrgica.

Festividades y celebraciones: Sant Jordi, San Juan, Diada de Cataluña, La Mercé, “Els tres Tombs” (Valls).

Canciones y bailes: el baile tradicional es la sardana. El arte de “Els Castellers” (torres humanas).

Gastronomía: pan con tomate, tortilla de patatas, “all i oli”, butifarra catalana, “escalibada”, crema catalana, etc.

Deportes, ocio, turismo, etc.: deportes de aventura, natación, escalada, esquí, ciclismo, senderismo, etc.

Marta Geribàs Armengol y Humberto Burcet Rojas

LUGARES DE IBEROAMÉRICA



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

Capital: México (Distrito Federal)

Situación: México se ubica en Norteamérica.

Límites: Al norte con EEUU de Norteamérica, al sur con Belice y Guatemala, al este con el Golfo de México y el Mar Caribe y al oeste con el Océano Pacífico.

Ciudades importantes: México (22.000.000 hab.), Guadalajara, Monterrey, Puebla de los Ángeles, etc.

Clima: Más de la mitad del territorio se encuentra sobre el Trópico de Cáncer, por lo que el clima es en su mayoría templado. Sin embargo, la gran cantidad de montañas propicia gran variedad de climas que van desde el desértico, pasando por el húmedo, hasta llegar a la tundra en los picos más altos.

Hidrografía: Aguas oceánicas, subterráneas, ríos, quebradas, lagos, ciénagas, cascadas, presas, cenotes. **Ríos:** Bravo en el límite con EEUU, Yaqui, Lerma, Balsas, Usumacinta, Pánuco y muchos ríos subterráneos.

Orografía: Sierra de Baja California, Llanura Costera del Pacífico, Sierra Madre Occidental, Altiplanicie Mexicana, Sierra Madre Oriental, Llanura Costera del Golfo, Sistema Volcánico Transversal, Depresión de Balsas, Sierra Madre del Sur, Sierra Madre Oriental, Sierras de Chiapas, Plataforma Yucateca.

Principales volcanes: Popocatepetl, "montaña humeante", 5.452 m; Citlaltepetl, "montaña de las estrellas", 5.700 m; Iztaccihuatl, "mujer dormida", 5.286 m; etc.

Flora: Más de 30.000 especies y el 15 % de éstas no se encuentra en ninguna otra parte del mundo.

Reservas naturales: Las reservas naturales son comparables en tamaño con los países de Bélgica y Holanda. Destacan la selva lacandona, el santuario de la mariposa monarca, el desierto de los leones, el Sian Ka'an, la costa de Baja California, etc.

Fauna: Cerca de 2.500 especies entre aves, mamíferos, reptiles y anfibios. Destacan: el gato montés, el jaguarundi, el jaguar, el mono araña, tucanes, cocodrilos, tortugas, serpientes, el quetzal, el armadillo, etc.

Recursos y fuentes de riqueza: petróleo, energía, plata, cobre, oro, gas natural, plomo, zinc, piel; maíz, café, frijol, tomate, jitomate, caña de azúcar, cacao, vainilla, aguacate; madera, textiles, henequén, pulque, tequila, mezcal; automóviles, químicos, artesanía, cerámica, productos del mar. Ganadería, agricultura y turismo.

Historia: México es una mezcla de muchas culturas, fundamentalmente la azteca y la española; además de otras indígenas y europeas posteriormente. 1325 fundación de Tenochtitlan, 1521 conquista de México, 1810 inicia el movimiento de independencia, 1821 independencia de México, 1848 se pierde la mitad del territorio en guerra contra EEUU de Norteamérica, 1859 leyes de reforma, 1910 revolución, 1917 actual constitución, 1934 nacionalización del petróleo, 1968 juegos olímpicos, 2000 primer partido de oposición en la presidencia.

Personajes: Octavio Paz (Premio Nobel de la Paz), Carlos Fuentes (escritor), Amado Nervo (poeta), Frida Kahlo (pintura), Diego Rivera, José Clemente Orozco, Siqueiros (muralistas), entre otros.

Monumentos: Palacio de Bellas Artes, Teotihuacan, el Zócalo, Palacio nacional, Torre latinoamericana, castillo de Chapultepec, catedral metropolitana, Basílica de Guadalupe, Museos y zonas arqueológicas, etc.

Artesanía: Trabajo en barro, tejido, cerámica, piedra, mármol, paja, trabajo en plata, etc.

Festividades: Día de muertos, las posadas, Semana Santa, jueves de Corpus, Feria de Texcoco, etc.

Música: Clásica, mariachi, corridos, cumbia, norteña, Banda sinaloense, grupera, moderna, tradicional.

Gastronomía: Arroz, mole, barbacoa, quesadillas, enchiladas, chilaquiles, tacos, tostadas, tamales, etc.

Rodrigo Zaldívar Pérez



APUNTES

DE CULTURA ESPAÑOLA

e

IBERO-AMERICANA

Étimologías, Gramática, Vocabulario, etc.

EL TRES Y LOS SUYOS: LÉXICO Y ETIMOLOGÍAS.

El tres es número sagrado, mágico para paganos antiguos y modernos. Sagrado también en las antiguas religiones. En el Catolicismo expresa la esencia de la propia Divinidad: la Trinidad, para otras confesiones cristianas, igualmente.

Tres es origen de una enorme descendencia léxica: trío, tercio, terna, trino, tridente, triunvirato, tricornio, trípode, etc., etc., etc., ...

Pero existen otras etimologías no tan claras, ni tan conocidas popularmente. "Trivium", palabra vinculada desde muy antiguo a la cultura, viejos saberes y antiguas actividades docentes, daba nombre a las encrucijadas de tres caminos ("tri"= tres y "vium" = camino, vía). Estas encrucijadas tenían mala fama pues eran lugares ideales para emboscadas, asesinatos, asaltos y otros azarosos incidentes. Cicerón ya habla de "maledictum ex trivio", refiriéndose a las palabras injuriosas proferidas al abrigo de cualquier encrucijada callejera. De ahí, más tarde, se acuñó el neologismo *trivialis*, origen de nuestro "trivial" aplicado exactamente a los rumores callejeros, lo dicho en plazas, callejuelas o encrucijadas de caminos y que, con el tiempo, sirvió para etiquetar peyorativamente lo vulgar, lo común, anodino e irresponsable.

"Testigo" también viene de tres. El teste o testigo de los latinos fue, antes de su deformación por el uso, "terste"; es decir, un "tercero presente", que garantiza las declaraciones de los litigantes. Así, cada actuante presentaba su "terste" para apoyar la veracidad de su declaración. De este "terste" y su "teste" posterior deriva todo un verbo: contestar, que hoy sólo se entiende como sinónimo de responder pero que tiene su origen en "terste", ya que comenzó su uso como "afirmar algo invocando testigos": con-terste = con-teste = con testigo. Rozando lo anecdótico, pero cierto, de este "teste" le viene el nombre a los genitales masculinos: "testigos de la virilidad". Ni que decir que "teste" (o "terste") engendró una numerosa prole que usamos –sin mucho conocimiento de causa - usualmente: testamento, testar, testificar, test (incluso, sí), etc.

Aún difícil de asimilar, el verbo "trabajar" también tiene su paternidad (o maternidad) en el tres. Por supuesto, no por sí solo, sino aliado a la palabra "palus": tres-palus.

El compuesto, "trepalium" fue empleado o inventado para designar un aparato de tortura. El dicho "invento" constaba de tres palos, y su primera mención como tripalium o trepalium se atribuye al Concilio de Auxerre en el año 578, para nombrar una especie de cepo compuesto de tres estacas a las que se sujetaba el reo.

Parece obvio el paso de "trepalium" al romanceado "trebajo" y de este a: *trabajo*. Todavía hoy trabajo es sinónimo de penalidad. En la poesía del Siglo de Oro aparece "*trabajos*" como penalidades de esta vida, a veces tomado en forma satírica y humorística cuando el que lo menciona es el pícaro, el ladrón o cualquier individuo del hampa o dado a la "mala vida".

Trenza es otra palabra originada por el prolífico "tres" y "trama".

Desde hace ya sus buenas décadas, las cocinas modernas con sus sistemas de ignición a gas o electricidad han eliminado algunos utensilios necesarios antes, cuando se cocinaba en el hogar. Así, nadie, salvo en alguna aldea o como pintoresco recuerdo del pasado, emplea hoy las "trébedes" para sujetar el puchero sobre la lumbre. Utensilio de hierro, trébedes significa tres pies, por ser tres las partes con que se sostenía. Como trípode, y trebejo, que deriva de trabajo, que como arriba se dice fue engendrado por tres... y palo, y que designa a cualquier utensilio o cacharro de uso.

Tenemos pues al tres como progenitor de una vasta descendencia que culmina con o se origina de, su carácter sacro atestiguado desde tiempo inmemorial por diferentes culturas y creencias religiosas que a su vez culminan con la cristiana Trinidad.

BREVÍSIMO DICCIONARIO DE ALOCUCIONES LATINAS DE USO COMÚN EN ESPAÑOL:

Ab initio: Desde el principio.

Ad cautelam: Por cautela: usado en cuestiones de legalidad para prever una apreciación distinta de la presentada.

Ad hoc: Alocución que se aplica a lo dicho o hecho con ese exacto significado; con un único fin determinado.

A divinis: Alocución eclesial: de las cosas divinas. Suspensión a divinis: pena eclesiástica que comporta la cesación de los oficios divinos ("decir" misa, por ejemplo).

Ad líbitum: A voluntad, arbitrariamente.

Ad litteram: Al pie de la letra, textualmente.

Ad perpétuam: De manera perpetua, para siempre.

Ad referéndum: A condición de dar cuenta de; sancionado por quien posee autoridad.

"De" **motu proprio:** Por propia voluntad, de propia decisión (la alocución exacta es: motu proprio, por lo general se dice "de motu proprio", pero es errónea esa escritura).

Ex aequo: En pie de igualdad. En una competición, en igualdad para compartir el premio.

Ex cátedra: Desde la cátedra de San Pedro. En tono magistral y decisivo. En la creencia de no equivocarse hablando sobre cualquier tema.

Ex libris: Indicación especial que se pone en los libros y que significa: es de los libros o de la biblioteca de.

Fiat: ¡Hágase! Por extensión y en español: venia, autorización. Fiat lux: ¡Hágase la luz!

Finis coronat opus: Que se ha puesto término, que se ha terminado, una obra, por lo general literaria; o a un trabajo de gran importancia y extensión. Significa: "El final corona la obra".

Habeas corpus: Derecho de todo ciudadano detenido para que el juez le oiga y dictamine sobre la legalidad de su arresto.

Ídem: Lo mismo, el mismo.

Idus: Locución que hace referencia a César y el mes y día en que fue asesinado por la conspiración de Bruto: "Cuídate de los idus de marzo (15 de ese mes)", es frase usual de advertencia más o menos figurada.

In albis: En blanco; que no tiene ni idea.

In artículo mortis: En la hora de la muerte. Dícese del matrimonio que se celebra cuando uno de los contrayentes está cercano a morir. Es madrileñismo castizo que se aplica a la acción que realiza por fuerza o a la fuerza, figuradamente.

In extremis: En los últimos momentos de existencia. Figuradamente se le pueden aplicar los mismos significados que "in artículo mortis". "Por los pelos".

In illo tēmpore: En aquel tiempo. Fig.: hace mucho tiempo.

In pace: En paz.

In partibus infidélium: En país de infieles. Quien no ejerce el cargo del que es titular.

In pectore: Muy reservadamente.

In púribus: En cueros, desnudo.

INRI: Iesus Nazareus, Rex Iudaeorum. Afrenta, burla o penalidad que se soporta sin merecerla.

In statu quo: En el mismo estado que antes. Volver a como estaban antes: "volver al statu quo inicial" (frase coloquial y usual, pero mal construida).

Inter nos: Entre nosotros (confidencialmente).

Laus Deo: "Gloria a Dios"; se solía- aún hay quien lo hace – inscribir en la obra (literaria, artística en general) terminada, tras la datación.

Lignum crucis: Reliquia – supuesta en muchos casos – de la cruz donde fue ejecutado Cristo. Rareza, tesoro.

Mare Magnum: Confusión. Mucha abundancia de algo.

Mare Nostrum: Literalmente: "Nuestro mar". Dícese del Mar Mediterraneo (denominación recibida de Roma cuando ésta terminó dominando ambas orillas del Mediterráneo, tras la caída de Carthago).

Mortis causa: Aplícase al testamento y disposiciones, o a las donaciones, que se hacen al morir el donante o testador y que éste tenía previstas que se debían cumplir tras su fallecimiento.

Nota bene: Expresión latina que se usa en los escritos para llamar la atención en un punto cualquiera.

Quid: La esencia, la razón, el por qué de una cosa.

Quid pro quo: Error o equivocación consistente en tomar una cosa o persona por otra. Más usualmente: locución latina que indica que una cosa se sustituye con otra equivalente.

Requiem: Voz latina que hace referencia a la oración fúnebre y/o la música compuesta por el mismo motivo ("Misa de Requiem").

Subjúdice: Locución que denota que una cuestión es opinable o no está todavía resuelta.

Vis a vis: Frente a frente.

Vox populi: Literalmente: "la voz del pueblo". Usualmente: que mucha gente lo sabe; que lo conocen cualquiera o todos. Que se murmura entre muchos. Opinión conocida.



Sobre Rubén Darío

Que Rubén Darío es el poeta y escritor más universal y de mayor genio de la Iberoamérica moderna, que su memoria y obra son ya inmortales, nadie podría dudarlo sin caer en craso error o injusta opinión. Darío es, además, el gran Vate de lo hispano, tenido esto como una unidad cultural, social e incluso racial; un Destino único en lo Universal formado por los pueblos ibero-americanos y España, fundamentalmente. Sobre este ideal – que él pensó posible – se asienta buena parte de su poesía y mediante ese concepto de lo hispano asume, a través de él, la propia cultura americana y la europea. Todo ello da a su obra: poemática, narrativa, periodística y crítica, ese carácter universalista que pocos consiguen, y esa validez que lo hace vencedor del Tiempo, superador de épocas, modas, estilos, ... en una palabra: Inmortal.

Ni el actual semi-olvido en el que parece estar sumido, relegado a libros de texto académicos, apenas leído, mucho menos recordado con la asiduidad merecida, puede oscurecer el genio que sigue latiendo y brotando de cada uno de sus versos: Tal es la fuerza (y la fuerza de la Esperanza) que transmiten.

Rubén Darío nació Félix Rubén García Sarmiento, y lo hizo en Metapa, departamento de Nueva Segovia, en 1867, Nicaragua.

Su educación la realizó fuera de su hogar, poco feliz. Gracias a un empleo en la Biblioteca Nacional de Managua pudo cultivarse en la lectura de numerosos libros que fueran su primera formación poética. Su carrera fue, en cierto modo, fulgurante; ensombrecida, sin embargo, por un matrimonio infeliz que marcó sensiblemente su existencia vital, y que puede estar en el fondo de su dipsomanía alcohólica.

Empezó muy joven a escribir en periódicos locales, tomando el "Darío" de un apodo familiar. Viaja por América y es nombrado miembro de la comisión que viene a España para celebrar el centenario Colombino (1892). Por fin conoce la patria de su habla hispánica. Se le nombra cónsul de su país, cargo que le da la oportunidad de viajar y residir en gran parte de Europa y América.

En sus estancias y viajes conoce, se trata y hace amistad con otros grandes de la literatura y las artes, con intelectuales y con – pocos – políticos. Cultiva con asiduidad el periodismo y lleva una vida ajetreada que le conduce a la necesidad de intentar reponerse en Mallorca, con amigos que le tratan con cariño.

Rubén Darío llegó a poseer una gran cultura, erudita y vital que le movió a interesarse, analizar y rescatar la vida, sobre todo la obra y significado de otros poetas, como es el caso del irlandés nacido en Estados Unidos, Edgar Poe. El análisis de la Poética de este gran estilista de la lengua inglesa, poeta y prosista de primera magnitud, es el más acertado que se haya hecho nunca, por ejemplo.

El punto de partida de su renovación poética de alcance universal, cuya influencia inmediata se dejó sentir, en casi toda la poesía en lengua española, es el célebre "Azul" (1888), publicado en Valparaíso. Con "Azul" Rubén entra en su periodo de plenitud, tras haber asimilado las corrientes antirrománticas nacidas en Europa: Francia y España.

Es Francia quien le suministra una parte de su dirección poética mediante el contacto con los diferentes núcleos formados por aquellos poetas que reaccionan contra el Romanticismo: Parnasianos y Simbolistas. El contacto con ellos infunde precisión a su propio lenguaje ya en camino hacia los mismos objetivos, y no sólo intuitivamente. Rubén se deshizo ya de la métrica romántica, pero ahora ve claramente la vía a seguir. Verlaine, Mallarmé, Móreas, etc., le conducen, además al ámbito griego y

dieciochesco, y le acercan a Dante y Shakespeare. Otra fuente nutriente de su estro es la literatura – poesía – tradicional española desde los anónimos y primeros artífices de la lengua hispana, hasta los renacentistas, el Siglo de Oro y los neoclásicos. Pero no hay que olvidar que la decisiva nutriente de esa novedosa concepción poética es el componente racial americano que le pone en contacto con el genio de su tierra aborigen.

Se engendra así una poesía vital, de carácter y fortaleza, capaz de cantar en tonos épicos la grandeza de su cultura hispana, como de la sutil melancolía que se engarza delicadamente en otros versos. Todo presidido por un ritmo musical y colorista, brillante unas veces, suavemente matizado otras, de forma que traen a la memoria las oníricas cadencias del Debussy del “Mar” o “Sirenas”.

Pero el alma de estos versos es siempre vitalista, solemne y su orquestación grandiosa. La métrica es en sus manos de poeta lleno de eclosión existencial objeto de renuevo y transformación: los versos suelen ser largos y épicos – alejandrinos – y llegan hasta diecisiete sílabas; renueva el “hexámetro” clásico, y sostiene que el idioma español también posee sílabas largas y breves, y no sólo ritmo acentual.

Con la salud muy quebrada vuelve Rubén a su país natal, donde fallece a los 49 años, en 1916.

CANCIÓN DE OTOÑO EN PRIMAVERA (fragmento)

¡Juventud, divino tesoro,
Ya te vas para no volver...!
¡Cuando quiero llorar no lloro,
y a veces lloro sin querer!
¡Más es mía el Alba de Oro!

(“Cantos”, 1905.)

SONATINA

La princesa está triste...; ¿Qué tendrá la princesa?
Los suspiros se escapan de su boca de fresa
Que ha perdido la risa, que ha perdido el color.

La princesa está pálida en su silla de oro,
Está mudo el teclado de su clave sonoro
Y en un vaso olvidado se desmaya una flor.

(Prosas profanas, 1896.)

CANTO DE VIDA Y ESPERANZA

Yo soy aquel que ayer no más decía
El verso azul y la canción profana,
En cuya noche un ruiseñor había
Que era alondra de luz por la mañana.

(“Cantos”, 1905.)



Ana María de la Torre Gargallo

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Nivel Inicial

	Páginas
Meses musicales	18
A comer y beber	18
“Tierra, aire, agua o fuego”	19
Nos vemos a las siete	20
El juego de la pirámide	21
Un paseo por Madrid	21
¡Bienvenidos al zoo!	22

Nivel Intermedio

¿Quiere ser millonario?	23
La rutina diaria de Beckham	23
Nos conocemos jugando	24
¿Estás a la última?	25
Jugando con lo aprendido	26
De preguntas y acciones	27
Revisión <i>de GCSE</i>	27
Hotel...¿Dígame?	28

Nivel Avanzado

Icono – Dado	29
¿Cómo dos gotas de agua?	30
Todos contra el fuego	30
¿Qué prefieres ver en televisión?	31
Está “que se sale”	31
Dime qué ves y adivina lo que es	32

NIVEL INICIAL

IN. 1.

MESES MUSICALES

TIEMPO:

20 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral y escrita. Comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Aprender o repasar el vocabulario de los meses del año y los números (del 1 al 12).

DESCRIPCIÓN:

Paso 1: Tras explicar que la rutina diaria de escribir la fecha se va a hacer de forma diferente, se colocan las sillas en un círculo, una menos que el número de alumnos.

Paso 2: El alumno que quede de pie cuando la música pare, deberá elegir una ficha que contiene un número, ese número representa un mes, que debe decir en español. Si lo sabe puede seguir jugando, si no, queda eliminado. El procedimiento se repite hasta que sólo quede un alumno, que deberá recitar todos los meses antes de recibir un premio.

Paso 3: por último se escribe la fecha en la pizarra y en el cuaderno.

Material necesario: un radio cassette, música, sillas y fichas (ver ficha IN. 1a.).

Ainhoa García Larrañaga

IN. 2.

A COMER Y BEBER

TIEMPO:

De 10 a 15 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral y comprensión auditiva.

OBJETIVO:

Enseñar vocabulario relacionado con nombres de comidas y bebidas. Practicar su pronunciación.

DESCRIPCIÓN:

(4 copias de cada dibujo)

Paso 1: Formar grupos de cinco.

Paso 2: Pedirles que digan nombres de comidas y bebidas mientras se ponen las figuras sobre la mesa (ver ficha IN. 2a.) y luego preguntar a los alumnos si conocen el nombre de alguno de ellos en español.

Paso 3: Practicar la pronunciación repetidas veces y todos a la vez hasta memorizarlos.

Paso 4: Mezclar y repartir las figuras por igual entre todos los alumnos (como en los juegos de cartas).

Paso 5: Hacer preguntas como por ejemplo: ¿Tienes chocolate, Arturo? Sí, tengo dos; no, no tengo. El juego consiste en coleccionar todas las figuras posibles, recordando las figuras de tus compañeros.

Esta actividad ayuda a memorizar, aprender vocabulario nuevo y practicar la pronunciación. Algunas veces se podría dar algún regalito al ganador (galletas, chocolates, etc).

Jair James Guerra

NIVEL INICIAL

IN. 3.

“TIERRA, AIRE, AGUA O FUEGO”

TIEMPO:

5- 10 minutos mientras se presenta o repasa el vocabulario. 5 minutos el juego. Con la canción serán aproximadamente 20 minutos.

DESTREZAS:

Comprensión oral, discriminación auditiva y expresión oral. Utilización de recursos no verbales para apoyar el discurso.

OBJETIVOS:

- Aprender y practicar el léxico de los animales, en concreto de las mascotas y de los animales de la granja.
- Ser capaces de hacer asociaciones de animales con el medio que le es propio a cada animal.
- Ser capaces de comprender y entonar la letra de una canción sencilla, con ayuda de apoyos visuales y gestuales, y de descubrir significados con ayuda de gestos y de dibujos.

MATERIALES:

- Podemos utilizar tarjetas grandes o *flashcards* para introducir o repasar el vocabulario de las mascotas previamente: “**el conejo**”, “**el hámster**”, “**el conejillo de indias**”, “**el ratón**”, “**el perro**”, “**el gato**”, “**la tortuga**”, “**el loro**”, “**la caca-túa**”, “**el periquito**” y “**el pez**”.
- Una bolsa de plástico transparente con pequeños animales de la granja: “**la vaca**”, “**el toro**”, “**la cabra**”, “**la oveja**”, “**el carnero**”, “**el cerdo**”, “**el caballo**”, “**la mula**”, “**el asno**”, “**el gato**”, “**el perro**”, “**la gallina**”, “**el pavo**”, “**el pato**”.
- Un radio cassette si decidimos proceder a la audición de la canción. Si no, no es necesario. El profesor puede proceder a cantar la canción en última instancia.

DESCRIPCIÓN:

Actividad principal:

- Se juega con toda la clase. El profesor va andando por la clase, sorprendiendo a los alumnos, si puede, que deben estar muy atentos; señala a uno al azar y dice: “**Tierra, aire, agua o fuego: ¡¡¡TIERRA!!!**”, o “**Tierra, aire, agua o fuego: ¡¡¡AIRE!!!**”, o “**Tierra, aire, agua o fuego: ¡¡¡AGUA!!!**”, o “**Tierra, aire, agua o fuego: ¡¡¡FUEGO!!!**”. El alumno debe intentar dar el nombre de un animal antes de que el profesor y los demás alumnos cuenten hasta 10. Por tierra se entiende un animal que anda/corre; por aire, uno que vuela; por agua, uno que nada, y por fuego la respuesta es **¡¡DRAGÓN!!**, (o SILENCIO, según se acuerde). Este juego debe ser muy rápido y ,el que dude y no sea capaz de nombrar a ningún animal antes de que los demás alumnos cuenten hasta 10 ó cometa un error, pierde y es eliminado del juego.

Otras actividades:

- Posteriormente se puede proceder a la audición de la canción “**Nadar, correr, volar**” (ver ficha IN. 3a.). Se trata de seguir la letra de la canción acompañada de gestos, inventados por el profesor. En las primeras audiciones, sólo pedimos a los niños que imiten nuestros gestos, describiendo antes el significado de los gestos y las palabras. Posibles gestos asociados a diversas palabras de la canción son: “**agua**”, se simula el movimiento de una ola con la mano derecha, “**nadan**”, mediante mímica simulamos que nadamos; “**pajaritos**”, acercamos la mano derecha estirada junto a la boca, abriendo y cerrando los dedos como si fuera el pico de un ave; “**vuelan**”, con ambos brazos estirados y separados del cuerpo, movemos hacia arriba y hacia abajo manos y brazos al compás de la canción; “**tierra**” pisamos el suelo alternativamente con el pie derecho e izquierdo, como si desfilásemos sin movernos del sitio, “**corren**”, mediante mímica simulamos que corremos.

A continuación, cuando los alumnos estén habituados a la letra y a la melodía de la canción, les pedimos que la canten en voz alta al tiempo que hacen los gestos. Posteriormente, el profesor va haciendo omisiones, dejando que los alumnos terminen las frases hasta que sean capaces de cantar la canción por sí mismos.

Una vez aprendida la melodía y letra de la canción, los alumnos pueden intentar cantarla introduciendo modificaciones en la letra original, sustituyendo las palabras “**pececitos**”, “**pajaritos**” y “**caballitos**” por diversos nombres de animales de “**agua**”, “**tierra**” y “**aire**”, es decir, de animales o mascotas que “naden”, “corran” o “vuelen”.

NIVEL INICIAL

En los niveles más elementales (*Nursery, Primary 1 or 2*), se puede jugar a este juego en el **“Circle-Time”**, con todos los alumnos de la clase sentados en círculo. Para hacerlo más fácil, se les puede repartir a los alumnos una *“flashcard”* con el dibujo del animal y los alumnos van cantando por turnos. Sentados en círculo, a cada alumno se le distribuye una *“flashcard”* con un dibujo de un animal o mascota. El profesor empieza a cantar la canción él solo. Por ejemplo: **“El conejito/ lorito que va por la tierra/ por el aire....”**. Entonces el alumno con la flashcard del “conejito”/ “lorito” se pone de pie, representando con mímica al animal representado en la *“flashcard”* y todos los demás alumnos siguen cantando la canción. En este caso, como el “conejito”/ “lorito” es un *“animal de tierra/ de aire”* deberán decir: **“corre, corre, corre, corre”/ vuela, vuela, vuela, vuela”**.

Para trabajar los animales de la granja, también podemos utilizar otras canciones y cantarlas como si de un juego de memoria acumulativa se tratase. Podemos utilizar la versión española de **“Old MacDonald Had a Farm”**, **“En la Granja de Pepito”**, o la canción de **“¡Vengan a ver mi granja, vengan todos!”**. En este caso, se trata de enumerar de manera acumulativa los diferentes animales de la granja, representando en cada caso la onomatopeya asociada a los mismos que, en ciertos casos, difiere de la de su animal homólogo en inglés. (Los perritos españoles hacen *“¡Guau, guau!”*; los perritos que hablan en inglés hacen: *“Woof, woof!”*). (ver ficha IN. 3b.).

Inmaculada Adán Cordoncillo.

IN. 4.

NOS VEMOS A LAS SIETE

TIEMPO:

20-30 minutos.

DESTREZA:

Comprensión y expresión oral.

OBJETIVOS:

Recordar y poner a prueba vocabulario (números, animales, edificios, profesiones, cosas que podemos encontrar en una cocina, miembros de una familia, nacionalidades, asignaturas) a través de un juego, diversión y competición.

DESCRIPCIÓN:

Los alumnos se sientan formando un círculo. El juego consiste en que de uno en uno irán diciendo números, empezando por el 1. En el momento en que a un alumno le toque decir el número 7, un número que sea múltiplo de 7, o un número terminado en 7, en vez de decirlo, dará una palmada y continuará el siguiente alumno con el número que va detrás del que no dijo el compañero; si en vez de dar una palmada, da dos palmadas, el juego continúa igual pero cambiando de dirección. El alumno que falle deberá extraer un papel en el que va indicado un tema de los 7 que hay de vocabulario, previamente estudiado (ver ficha IN. 4a.), y en 14 segundos tendrá que decir 7 palabras relacionadas con ese vocabulario. Si las dice bien se salva y seguirá jugando; si no las dice bien, quedará eliminado. Ganará el juego aquel alumno que llegue hasta el final o no haya errado.

María del Mar Luna Olid

NIVEL INICIAL

IN. 5.

EL JUEGO DE LA PIRÁMIDE

TIEMPO:

Entre 20 y 30 minutos.

DESTREZAS:

Comprensión auditiva y expresión oral. Comprensión escrita.

OBJETIVOS:

El objetivo principal de este juego es que los alumnos repasen, piensen y recapaciten a través del juego, diferentes lecciones que han ido estudiando a lo largo de un periodo de tiempo. En este caso : “Saludos”, “Edad”, “Números”, “Mi mochila” y “Las Asignaturas”.

DESCRIPCIÓN:

Se necesita copia del juego (ver ficha IN. 5a.), dado piramidal (ver ficha IN. 5b.) y fichas. Papel y lápiz para cada equipo. Se puede jugar individualmente, en parejas o en grupos.

Cada grupo empieza en la base de la pirámide, y a través del dado piramidal van subiendo con sus fichas, pudiendo ir “solamente” para arriba, derecha o izquierda (sin pasar dos veces por la misma casilla en la misma tirada) hasta llegar a la cumbre de la pirámide.

El objetivo del juego es que los alumnos consigan créditos, que se convalidarán al final, solamente los que se correspondan con el número de respuestas correctas a preguntas realizadas a lo largo del juego. Así si tienes 10 créditos pero sólo 3 respuestas válidas, sólo consigues tres créditos. Una vez lleguen al crédito cumbre, solamente podrán ir hacia abajo. Ellos deciden cuando quieren terminar yendo hacia la llave. Una vez un grupo termine, termina todo el que esté jugando.

Ornela Muñoz Millet

IN. 6.

UN PASEO POR MADRID

TIEMPO:

20 minutos

DESTREZA:

Expresión oral

OBJETIVOS:

Ser capaces de preguntar y dar direcciones según un mapa. Familiarizarse con el vocabulario utilizado en estas situaciones.

DESCRIPCIÓN:

Se divide la clase en parejas: alumno A y alumno B. A cada pareja se le da un mapa del centro de Madrid (El mapa en la ficha IN. 6a. no corresponde a la realidad) y unas tarjetas (ver fichas IN. 6a e IN. 6b.). El alumno A tendrá que coger una tarjeta al azar. En cada tarjeta pone el sitio donde está A y el sitio al que quiere llegar. Después de poner una ficha en el sitio que está (para que lo vea el alumno B en el mapa), el alumno A preguntará a B cómo llegar al sitio que aparece en la tarjeta. El alumno B tendrá que responder dando las indicaciones adecuadas. Alternativamente los alumnos se irán intercambiando los papeles hasta que terminen con todas las tarjetas.

Silvia Márquez Mencía

NIVEL INICIAL**IN. 7.****¡BIENVENIDOS AL ZOO!****TIEMPO:**

15-20 minutos.

DESTREZA:

Expresión y comprensión oral.

OBJETIVOS:

- Memorizar vocabulario nuevo.
- Repasar el vocabulario que ya han estudiado y los números del 1 al 9 ó al 12.
- Incrementar la motivación y el interés de los alumnos por aprender vocabulario mediante la introducción de un elemento competitivo en la actividad.

MATERIAL:

La pizarra, tres rotuladores (negro, verde y rojo) y un borrador.
Tarjetas grandes con diferentes dibujos del campo semántico de los animales.
Blu-tack.

DESCRIPCIÓN:

Adaptando el conocido juego de las tres en raya, se pinta en la pizarra un cuadro grande en negro y se divide en casillas o "jaulas", según el número de animales que se quieran repasar, con nueve o doce está bien, y se enumeran las casillas con el rotulador negro. Luego, se colocan las flashcards con el dibujo mirando hacia la pizarra y se pegan con Blu-tack en las "jaulas" (ver ficha IN. 7a.). Al mismo tiempo, dibujamos al lado otro cuadro en negro igual pero un poco más pequeño para marcar los aciertos de cada equipo ("o" en verde y "x" en rojo).

Dividimos a los alumnos en dos grupos y ellos mismos se ponen un nombre relacionado con el tema. Por ejemplo: los leones (o) contra los tigres (x). Por turnos, un miembro de cada equipo, tras consultarlo con sus compañeros, tiene que adivinar qué animal se esconde en cada "jaula". Por ejemplo, si un componente de los tigres dice: "Jaula tres, el caballo". Si éste acierta, el profesor le dará la vuelta al caballo pegándolo de nuevo con Blu-tack, al mismo tiempo que marca una "x" en rojo en la casilla correspondiente en el cuadro de al lado, para que los alumnos vean las posibilidades que tienen para lograr las tres en raya. Sin embargo, si el alumno falla, se pasa al equipo siguiente y así sucesivamente hasta que uno de los equipos consiga adivinar tres animales que estén en raya.

Lo importante es que los alumnos sean capaces de recordar los nombres de los animales que ya se han dicho y los números en los que no estaban para descartarlos en su turno. Si se descubren todos los animales y nadie ha conseguido las tres en raya, la visita al zoo habrá finalizado y se empieza de nuevo (cambiando el orden de los animales en las "jaulas").

Sara Sonia Álvarez Méndez



NIVEL INTERMEDIO

ME. 1.

¿QUIERE SER MILLONARIO?

TIEMPO:

20-40 minutos.

DESTREZA:

Expresión y comprensión oral y escrita.

OBJETIVOS:

Conseguir que los alumnos adquieran un mayor conocimiento de la cultura española.

DESCRIPCIÓN:

La actividad está basada en el programa mundialmente conocido: "¿Quiere ser millonario?" (ver fichas ME. 1a., ME. 1b. y ME. 1c.). La actividad se puede llevar a cabo en la sala de ordenadores (ICT Room). Varios alumnos serán los presentadores (por turnos, de uno en uno) y la clase estará dividida en cuatro grupos, con un representante en cada uno. Las respuestas deben escribirse en un papel para no copiar al equipo contrario. A medida que los grupos van perdiendo sus comodines, el equipo queda automáticamente eliminado.

Los **comodines** consisten en: 1) la llamada (preguntar a un compañero de clase); 2) el público (donde toda la clase vota); 3) el 50% (donde el profesor elimina dos de las respuestas incorrectas).

El procedimiento debe ser el mismo que el llevado a cabo en el programa de televisión.

Verónica Martínez Benito

ME. 2.

NOS CONOCEMOS JUGANDO

TIEMPO:

30 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral.

OBJETIVO:

Ser capaces de hablar sobre diversos temas.

DESCRIPCIÓN:

Se juega con dado y fichas en grupos de hasta 5 alumnos. Por turno, los jugadores avanzan por el tablero (ver ficha ME. 2a.) con el objetivo de alcanzar la llegada. Al caer en una casilla, cada participante debe hablar lo más posible sobre lo que se indica. Se puede fijar un tiempo límite para dar las respuestas.

El juego se puede adaptar según el nivel de los estudiantes cambiando las preguntas o asignando tiempos verbales específicos.

Virginia Castel

NIVEL INTERMEDIO

ME. 3.

LA RUTINA DIARIA DE BECKHAM

TIEMPO:

15-30 minutos.

DESTREZA:

Comprensión y expresión oral.

OBJETIVO:

Mejorar la destreza oral con relación a la rutina diaria. Acercar al alumno a los horarios españoles a través de la adaptación a la vida española de uno de los personajes más populares del Reino Unido. El alumno, además, será capaz de mejorar el uso de la tercera persona del singular y del plural del Presente de Indicativo.

DESCRIPCIÓN:

Se puede empezar poniendo a los alumnos en una situación como, por ejemplo: "Somos periodistas y tenemos estas fotos de la rutina diaria de David Beckham en España (ver ficha ME. 3a.). Vamos a describirlas". O bien se puede ayudar al alumno señalando las casillas y preguntando: "¿Qué hace(n)?, ¿A qué hora (se levanta, comen, etc.?)". O bien los alumnos pueden trabajar en parejas e ir describiendo las fotos entre los dos.

Otra idea es la de utilizar una lámina transparente, recortar las diferentes casillas y con la ayuda de un retroproyector, hacer un juego de memoria, quitando una o dos casillas y preguntando a los alumnos "¿Qué falta aquí?"

Será necesario también introducir vocabulario nuevo (*lleva a los niños al colegio, va al estadio de fútbol y van de compras*), bien sea escribiéndolo en la pizarra, o bien adjuntándolo en la fotocopia.

Finalmente, se puede animar al alumno a hablar de la rutina diaria de su famoso favorito. O bien decir: "Ya conocemos la rutina diaria de David, ¿cuál es la rutina diaria de Victoria?". Así animaremos al alumno a hacer uso de su imaginación.

Esta actividad también se puede utilizar con niveles superiores, describiendo los dibujos en pasado y futuro.

María del Prado Mayor Castillo



www.celebritiesworldwide.com

NIVEL INTERMEDIO

ME. 4.

¿ESTÁS A LA ÚLTIMA?

TIEMPO:

50 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral y escrita.

OBJETIVOS:

Adquisición de nuevo vocabulario y asentamiento de estructuras ya conocidas.

DESCRIPCIÓN:

Se repasan brevemente las estructuras ya aprendidas usadas para la descripción física de personas. Partiendo de ahí, empezamos animando a los alumnos con una lluvia de ideas sobre la moda en lo que a apariencia física se refiere: ¿Qué está de moda? Saldrán ejemplos como “dread locks”, “mohicans” o “highlights”, así como “tatoos” y “piercings”. En la siguiente actividad (ver ficha ME.4a.) deben unir cada expresión con su correspondiente fotografía. Pueden utilizar el diccionario y trabajar en parejas. Sin darse cuenta, utilizarán estrategias como la analogía (“cresta”), o la lógica de la acuñación de palabras (“rastas”) para que sean conscientes de que están trabajando con vocabulario bastante nuevo en nuestra lengua (algunas palabras no las encontrarán en los diccionarios con el significado exacto para este contexto: p.ej. “mecha”). La comparación con su propia lengua también será útil para ver fenómenos como el calco directo (“piercing”) o los “falsos amigos” (“bigote”). [15 minutos]

A continuación pueden trabajar con los tiempos verbales usados en la descripción física de personas, así como poner atención a las concordancias de género y número con los personajes que reconozcan en las fotografías: p.ej. “*Antes Antonio Banderas era delgado. Ahora es gordo*”. Pueden seguir con Pink, Ben Affleck o George Clooney. Se puede trabajar oralmente. [10 minutos]

Finalmente se les pide que dibujen a una persona con algunos de los rasgos nuevos aprendidos; también la pueden buscar en revistas, internet, famosos, etc. Una vez dibujado (o encontrada la imagen), se pide que cambien su imagen con la del compañero de al lado y que describan a la persona dibujada. Además, los *piercings* y los tatuajes ofrecen la oportunidad de practicar las partes del cuerpo: “Tiene un tatuaje en...el brazo”; “Tiene un *piercing* en...la nariz”. Si algún alumno de la clase tiene alguna de las características descritas, puede salir a la tarima para ser descrito por sus compañeros. [25 minutos]

Humberto Burcet Rojas



NIVEL INTERMEDIO

ME. 5.

JUGANDO CON LO APRENDIDO

TIEMPO:

Entre 30 y 60 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral, comprensión auditiva y comprensión escrita.

OBJETIVO:

Repasar, jugando, tres de los temas estudiados por el alumno en clase (la familia, el colegio y la rutina diaria).

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad fue diseñada para trabajar con grupos de dos alumnos. Sin embargo, al tratarse de un juego, siempre se puede ampliar el número de jugadores. Otra opción es formar grupos de tres o cuatro alumnos y que se turnen a la hora de contestar a las preguntas.

Cada alumno (o grupo) elige una ficha de color y lanza el dado para decidir quién comienza el juego. El jugador o grupo que tire el dado primero, avanzará tantos espacios en el tablero (ver ficha ME. 5a.) como indique el dado. A continuación, deberá responder a la pregunta de la tarjeta que tiene el mismo número que la casilla en la que se encuentra (y que el profesor habrá coloreado previamente). Las tarjetas (ver ficha ME. 5b.) se hacen con cartulina del mismo color que el de la casilla correspondiente. En la parte de delante aparecerá la pregunta y en la parte de atrás el número de la casilla a la que corresponde. Dependiendo de cómo responda a la pregunta, se le dará una puntuación:

- 3 puntos: la respuesta es correcta y el alumno estructura adecuadamente las frases.
- 2 puntos: la respuesta no es del todo correcta pero se puede considerar aceptable.
- 1 punto: la respuesta no es correcta, pero el alumno se ha esforzado por responderla.
- 0 puntos: el alumno no entiende la pregunta o no sabe qué contestar.

Los espacios con una diagonal (3,9,16,20,22,25,28,30) son casillas especiales en las que el jugador tiene la oportunidad de ganar hasta un máximo de 8 puntos, pues son preguntas cuyas respuestas valen un punto cada una, ya que requieren un mayor dominio del vocabulario aprendido. Las casillas con una cruz obligan al jugador a retroceder espacios (6,13,19). (Ver ficha ME. 5c. para seguir las instrucciones).

- 8 puntos: el alumno ha dado el mayor número de respuestas posibles empleando correctamente las estructuras gramaticales y respetando el orden de la oración.
- 6-3 puntos: respuestas aceptables y uso adecuado de las estructuras gramaticales.
- 2-1 puntos: el alumno sólo ha sido capaz de construir un par de oraciones y duda sobre el uso de las estructuras gramaticales.
- 0 puntos: el alumno no domina el vocabulario ni las estructuras aprendidas.

Al ser una actividad que trabaja la expresión oral, se prestará especial atención a la pronunciación, de modo que los errores graves de pronunciación serán penalizados restando 0'5 puntos a la puntuación del jugador. Ganará aquel jugador que antes llegue a la casilla de salida y obtenga más puntos al final.

Isabel Santos Lucena



NIVEL INTERMEDIO

ME. 6.

DE PREGUNTAS Y ACCIONES

TIEMPO:

30 – 45 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral y comprensión escrita y oral.

OBJETIVOS:

Ser capaces de responder a preguntas sencillas y básicas en español.

DESCRIPCIÓN:

Éste es un típico juego de mesa. Cada estudiante debe tener una ficha al inicio del juego. Tras decidir quién comienza, tiran el dado por turnos y cada estudiante debe responder a la pregunta en la casilla correspondiente del tablero (ver ME. 6a., b., c. y d.). Es conveniente leer en voz alta la pregunta y explicarla en caso de que no la entiendan; pero no deben darse ejemplos para que no sea demasiado fácil. Si la responden correctamente, pueden seguir, si no, pierden el siguiente turno. Si algún estudiante cae en alguna de las casillas que tienen un signo de interrogación, debe tomar una de las tarjetas que están en el centro del juego (ver ficha ME 6e.). Estas tarjetas contienen situaciones y tareas en inglés que ellos deben cumplir.

Como en cualquier juego de mesa, gana el primero que llegue a la meta. Es importante resaltar la competitividad entre los estudiantes, ya que les encanta ganar a los compañeros. Sin embargo, no es buena idea hacer esta actividad con más de cuatro o cinco estudiantes al mismo tiempo porque puede resultar muy largo y repetitivo. Es ideal para hacer hablar a grupos pequeños de año 11 ó 12.

Claudia Pozzobón.

ME. 7.

REVISIÓN DE GCSE

TIEMPO:

20 minutos.

DESTREZA:

Comprensión auditiva y expresión oral.

OBJETIVOS:

Ser capaces de identificar y aplicar la transformación de estructuras al responder preguntas.
Aumentar la confianza en sí mismos de los estudiantes de escasas habilidades.
Reforzar la memoria en lo que respecta a la parte oral del GCSE.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad esta planeada para tres estudiantes. Se elaboran tres fichas en torno a alguno de los temas que serán evaluados en el examen de GCSE: Una contiene las preguntas (ver ficha ME. 7a.) y el inicio de las respuestas entre paréntesis, las otras dos contienen las respuestas distribuidas de forma aleatoria (ver ficha ME. 7b.). Se elabora un soporte para sostener las fichas, cada una de ellas podrá ser vista por sólo uno de los tres estudiantes.

La actividad, entonces, puede ser desarrollada como una competición; uno de los estudiantes pregunta en voz alta y los otros intentan responder en el menor tiempo posible. El estudiante con el mayor número de respuestas correctas, gana. Como ayuda, en caso de que los estudiantes no sepan cuál es la respuesta correcta, quien hace las preguntas puede ayudar al resto diciendo la(s) primera(s) palabra(s) de la respuesta.

Pablo Muñoz Pardo

NIVEL INTERMEDIO

ME. 8.

HOTEL... ¿DÍGAME?

TIEMPO:

20 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral.

OBJETIVOS:

Ser capaces de hacer una reserva de hotel por teléfono utilizando un vocabulario específico para ello (vocabulario de hotel, así como mantener una conversación telefónica).

DESCRIPCIÓN:

La actividad está diseñada para un grupo de 8 alumnos, pero se podrá modificar dependiendo el número de estos. La tarea consiste en encontrar el hotel adecuado para cada familia teniendo en cuenta una serie de situaciones (dinero de que disponen, tipo de habitación que desean, preferencias sobre la zona de hospedaje, etc.)

Para ello se reparten las fichas de las familias y los hoteles (ver fichas ME. 8a., b. y c.) entre los alumnos. Es conveniente que todos los estudiantes que tengan las fichas de los hoteles estén sentados en una zona de la clase y los que tengan las familias en otra para facilitar la tarea.

A continuación, se les deja tiempo para que lean sus fichas y entiendan todos los datos, luego alguno de los alumnos con una ficha "familia" tendrá que llamar por teléfono a uno de los hoteles y hacer una reserva, si el hotel es el adecuado. Así cada "familia" hará las llamadas necesarias hasta encontrar su hotel (ver ficha ME. 8c.)

Si se les quiere facilitar un poco el trabajo se puede colocar delante de cada alumno "hotel" un cartel con el nombre y el número de estrellas, así tendrán una idea del precio aproximado de las habitaciones.

Nota: Yo utilicé esta actividad con un grupo de adultos, pero también puede ser útil para alumnos de GCSE ya que se ajusta a uno de los temas para el examen final y varía la monotonía del *role play* convencional al dejarles mayor libertad para hacer todas las preguntas que quieran y en el orden que deseen.

Sonia Rebollo Aranda



NIVEL AVANZADO

AV. 1.

ICONO-DADO

TIEMPO:

15 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral.

OBJETIVOS:

- Practicar de forma amena las formas verbales aprendidas en clase.
- Ser capaces de describir una situación, expresar opiniones, sentimientos, etc.
- Utilizar expresiones coloquiales en un contexto determinado.

DESCRIPCIÓN:

El participante 1 hará uso de las tarjetas (ver ficha AV. 1b.), que estarán dispuestas en dos montones, uno correspondiente al tiempo verbal y otro referido a la situación, formulando una pregunta según el tiempo verbal que aparece en la tarjeta del primer montón y relacionada con la situación de la tarjeta que indica el segundo montón.

El participante 2 tirará el dado y contestará a la pregunta según la expresión del icono (ver ficha AV. 1a.), inventando una pequeña historia usando el tiempo verbal que indique la tarjeta y de acuerdo con la situación dada.

Los participantes deberán producir más preguntas y respuestas con las mismas tarjetas pero tirando más veces el dado, hasta agotar sus recursos lingüísticos. Después intercambiarán su puesto y volverán a elegir otras tarjetas con otro contexto diferente.


Sugerencias: Es conveniente que los participantes sean dos alumnos y que el auxiliar controle el juego, pero si se trabaja de forma individual, entonces el auxiliar controlará las tarjetas y formulará las preguntas y el alumno asumirá el rol del participante 2 (a no ser que el alumno prefiera hacer las preguntas).

La actividad se puede adaptar simplemente agregando o suprimiendo tarjetas de acuerdo con el nivel del alumnado o el tema que se esté estudiando en ese momento.

Ejemplo:

PARTICIPANTE 1 (Tarjeta "PRETÉRITO INDEFINIDO" y tarjeta "EL TIEMPO"):

- ¿Qué tiempo hizo ayer?

PARTICIPANTE 2 (Icono ):

- Hizo un tiempo estupendo, maravilloso, muy bonito... Salió el sol y no hizo frío...

María del Pilar Urrestarazu Espinosa



NIVEL AVANZADO

AV. 2.

“¿COMO DOS GOTAS DE AGUA?”

TIEMPO:

60 minutos.

DESTREZA:

Comprensión lectora, expresión oral y comprensión auditiva.

OBJETIVOS:

Ser capaces de expresar opinión acerca de distintos estereotipos/tópicos de los españoles, contrastándolos con la propia cultura de los estudiantes para ver las semejanzas y diferencias.

DESCRIPCIÓN:

- ◆ Se divide la clase en grupos de 4 ó 5 personas y se nombra un portavoz por grupo.
- ◆ Se les entregan las tarjetas que contienen diferentes tópicos/estereotipos sobre los españoles (ver fichas AV. 2a., 2b. y 2c.).
- ◆ Cada grupo deberá comentar el contenido de las tarjetas y decidir si los tópicos son ciertos o no.
- ◆ Después han de discutir si ocurre lo mismo en su país, justificando sus opiniones.
- ◆ Como ayuda se escribirán en la pizarra expresiones que han de utilizar como: **“Creo/pienso/opino que...”**; **“sí/no estoy de acuerdo porque...”**; **“he comprobado/he experimentado”**; **“sí/no sucede lo mismo con los británicos porque...”**.
- ◆ El profesor/auxiliar deberá pasarse por los distintos grupos ayudando con el vocabulario y animando a aquellos grupos a los que les cueste más hablar a que participen en la conversación.
- ◆ A continuación los portavoces exponen las opiniones, semejanzas y diferencias que su grupo ha comentado.

La idea principal es motivarles al máximo y que sean conscientes de conocer parte de la cultura del idioma que están aprendiendo.

Mª Elizabeth Espín Arnedo.

AV. 3.

TODOS CONTRA EL FUEGO

TIEMPO:

20-25 minutos para cada actividad.

DESTREZA:

Expresión oral, expresión escrita.

OBJETIVOS:

- Utilizar vocabulario sobre los incendios forestales.
- Uso del subjuntivo y el condicional para expresar actos preventivos contra el fuego. (Ej.: Si dejáramos menos basura en los bosques habría menos incendios, etc...)
- Expresar la opinión personal.
- Crear frases sobre los incendios forestales. Prevención.

DESCRIPCIÓN:

La sesión consta de dos actividades sobre la prevención de incendios forestales dentro del tema de Medio Ambiente. En la primera actividad se entregará a cada alumno un dibujo (ver ficha AV. 3a.) para que exprese lo que sienta al ver el dibujo y su opinión sobre lo que significa. Después se puede establecer un debate sobre la prevención de incendios forestales en la que podrá utilizar el condicional. Los alumnos deben tener conocimientos previos sobre el uso del subjuntivo y condicional para poder llevar a cabo el debate. Si no pueden utilizar el infinitivo (ej: No dejar basura en los bosques) o: *Debes/ no debes* (ej: Debes apagar muy bien la hoguera antes de abandonar el bosque). La segunda actividad consiste en que los alumnos escriban el texto de una serie de viñetas (ver ficha AV.3b.) de acuerdo con los dibujos.

Raquel Calvente Sánchez

NIVEL AVANZADO

AV 4.

¿QUÉ PREFIERES VER EN TELEVISIÓN?

TIEMPO:

La sesión consta de tres actividades. Dedicaremos 20 minutos a cada actividad.

DESTREZA:

Expresión oral, comprensión lectora.

OBJETIVOS:

- Conocer los diferentes canales televisivos españoles.
- Conocer los programas y series más importantes en España.
- Darse cuenta de las diferencias y semejanzas entre la televisión española y la del país en que vive el alumno.
- Expresar opinión personal sobre los diferentes programas y series televisivas.

DESCRIPCIÓN:

Los alumnos miran y leen el material que les entregamos (ver fichas AV. 4a., AV. 4b., AV. 4c. y AV. 4d) y luego responden a una serie de preguntas. Dependiendo del nivel de los alumnos las preguntas se pueden hacer directamente o lanzarlas en forma de debate para pensar en diferencias y semejanzas entre la televisión española y la de su país de origen. Finalmente, realizan las actividades descritas.

Raquel Calvente Sánchez

AV. 5.

ESTÁ “QUE SE SALE”

TIEMPO:

No hay un tiempo determinado para realizar esta actividad, sino que dependerá del profesor el número de expresiones idiomáticas que incluirá en la actividad, con lo que ésta durará más o menos tiempo.

DESTREZAS:

Comprensión auditiva, expresión oral y adquisición de vocabulario.

OBJETIVOS:

Aprender el significado de una serie de expresiones idiomáticas muy comunes en el uso cotidiano del español.

DESCRIPCIÓN:

El profesor dividirá la clase en dos o más equipos, de dos o más jugadores, aunque si el grupo de alumnos es reducido cada uno de ellos puede jugar individualmente. Empezará jugando el primer equipo. El profesor leerá una expresión coloquial y tres posibles significados de ella (ver ficha AV. 5a. y AV. 5b.). Cada miembro del equipo deberá votar por el significado que considere correcto, de tal forma que cada acierto se convertirá en un punto. A continuación jugará el equipo dos, y así sucesivamente. El equipo ganador será aquél que haya acumulado más puntos a lo largo de todo el juego.

NIVEL AVANZADO

AV. 6.

“DIME QUÉ VES Y ADIVINA LO QUE ES”

TIEMPO:

30 minutos.

DESTREZA:

Expresión oral.

OBJETIVOS:

- Ser capaces de describir fotografías utilizadas en la publicidad (material auténtico).
- Ser capaces de relacionar una fotografía con un determinado producto.
- Expresar opiniones de acuerdo o desacuerdo sobre el mundo de la publicidad.

DESCRIPCIÓN:

Para la elaboración de esta actividad es necesario utilizar anuncios publicitarios que ocupen doble página, es también conveniente que sean en color para que la descripción del alumno pueda ser más productiva (ver ficha AV. 6a.).

Esta actividad puede hacerse tanto si se trabaja con un solo alumno como si estamos con una clase más numerosa; en este último caso, se puede dividir la clase en varios grupos, tantos como anuncios se hayan preparado y cada grupo trabajará con un anuncio distinto.

Se trata de conseguir que los alumnos hablen en español y para ello tendrán que describir una fotografía, dando tantos detalles como sea posible. Después de explicar qué ve en la fotografía, tendrá que relacionarla con un producto determinado dando razones de su respuesta.

Una vez que el alumno haya relacionado la fotografía con un producto, se muestra la segunda parte del anuncio para ver si su relación ha sido acertada o no. En el caso de que ésta no haya sido acertada, se le puede preguntar por qué cree que los publicistas han identificado ese producto con tal fotografía.

Esta actividad tiene dos partes:

- La descripción de las fotografías es la parte más sencilla y se puede utilizar en todos los niveles. Lógicamente, cuanto más avanzado sea el nivel del alumno, más precisa será su exposición.
- La opinión sobre la publicidad puede servir a propósito del tema de los medios de comunicación y la publicidad en los cursos más avanzados. Esta segunda parte es ideal para establecer el debate en la clase y conseguir que los alumnos expresen sus ideas utilizando el español.

Encarnación Almazán Ruiz.



FICHAS

Nivel Inicial

Meses musicales.....	IN. 1a.
A comer y beber	IN. 2a.
Tierra, aire, agua y fuego	IN. 3a., IN. 3b.
Nos vemos a las siete	IN. 4a.
El juego de la pirámide	IN. 5a., IN. 5b.
Un paseo por Madrid	IN. 8a., IN. 8b.
¡Bienvenidos al zoo!	IN. 7a.

Nivel Intermedio

¿Quiere ser millonario?	ME. 1a., ME. 1b., ME. c.
Nos conocemos jugando	ME. 2a.
La rutina diaria de Beckham	ME.3a.
¿Estás a la última?	ME.4a.
Jugando con lo aprendido	ME. 5a., ME. 5b., ME. 5a.
De preguntas y acciones	ME. 6a. ME. 6b., ME. 6c., ME. 6d., ME. 6e.
Revisión del GCSE	ME. 7a., Me. 7b.
Hotel...¿Dígame?	ME. 8a., ME. 8b., ME. 8c.

Nivel Avanzado

Icono - Dado	AV. 1a., AV. 1b.
¿Cómo dos gotas de agua?	AV. 2a., AV. 2b., AV. 2c.
Todos contra el fuego	AV. 3a., AV. 3b.
¿Qué prefieres ver en televisión?	AV. 4a., AV. 4b., AV. 4c., AV. 4d.
Está “que se sale”.....	AV. 5a., AV. 5b., AV. 5c.
Dime qué ves y adivina lo que es	AV. 6a.

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 1a.

MESES MUSICALES

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



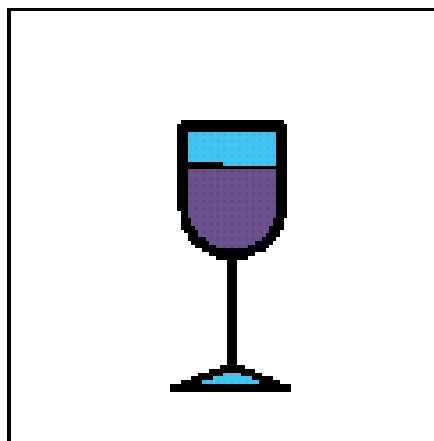
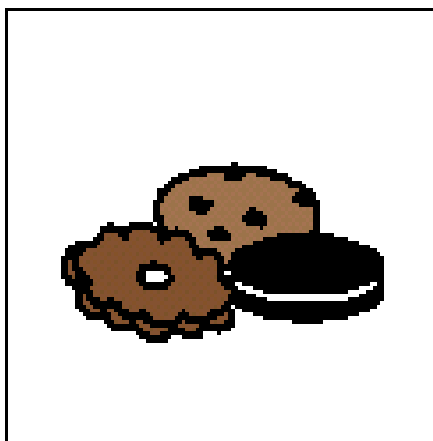
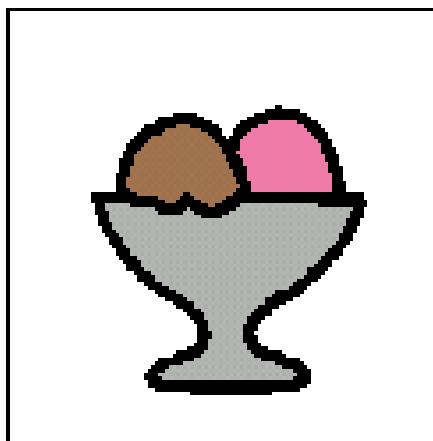
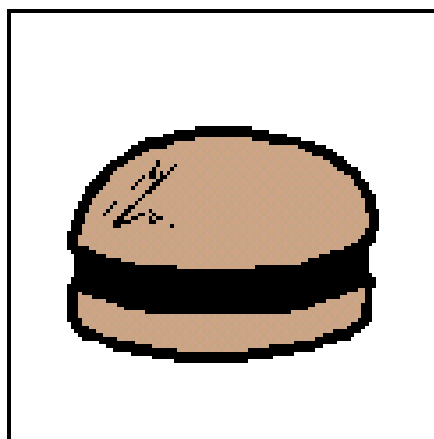
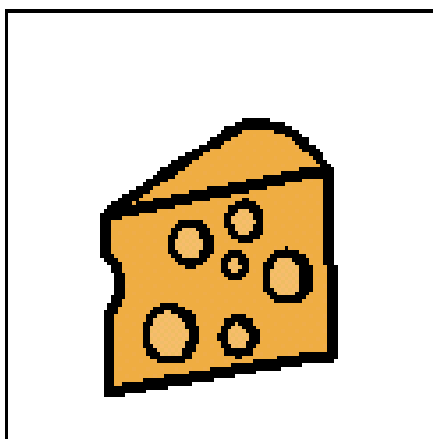
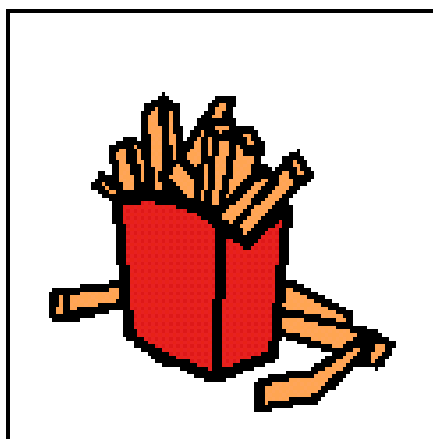
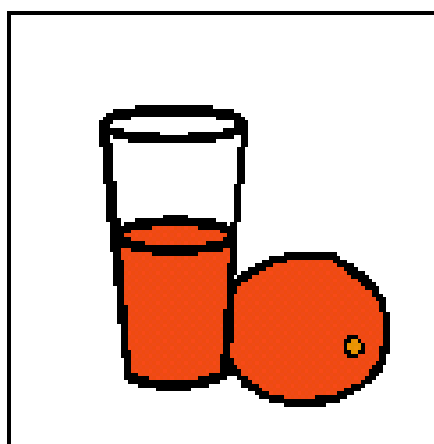
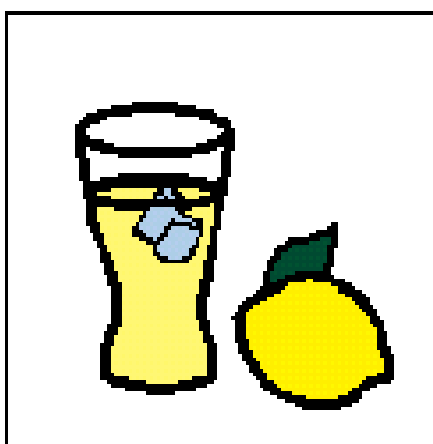
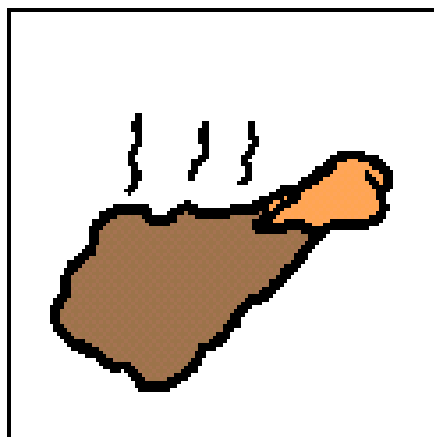
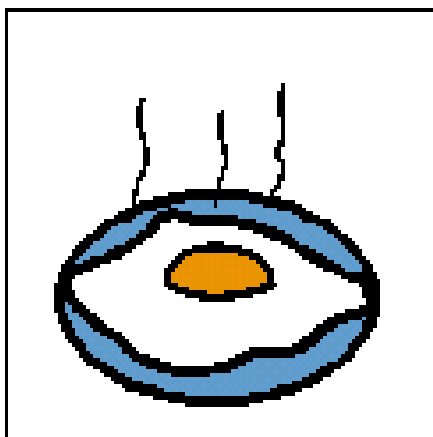
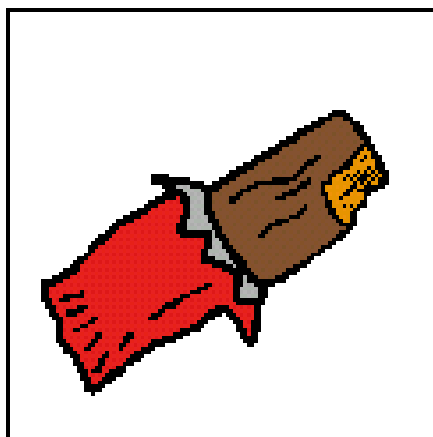
ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL
MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE



NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 2a.



IN. 3a.

"NADAR, CORRER, VOLAR"

Los pececitos que van por el **agua**,
nadan, nadan, nadan, nadan.



Los pajaritos que van por el **aire**,
vuelan, vuelan, vuelan, vuelan.



Los caballitos que van por la **tierra**
¹trotan, trotan, trotan, trotan.



¹ Se puede sustituir la palabra “trotan” por “corren”, ya que la acción de trotar es propia de los caballos, pudiéndose utilizar un verbo, como “correr” de carácter general, no tan específico, que sirva para describir a cualquier animal “de tierra”.

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 3b.

"¡VENGAN A VER MI GRANJA!"

*¡Vengan a ver mi granja, vengan todos!
¡Vengan a ver mi granja que es hermosa!*

Y el perro hace así:

¡Guau, guau!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!

*¡Vengan a ver mi granja, vengan todos!
¡Vengan a ver mi granja que es hermosa!*

Y el gato hace así:

¡Miau, miau!
Y el perro hace así:
¡Guau, guau!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!

*¡Vengan a ver mi granja, vengan todos!
¡Vengan a ver mi granja que es hermosa!*

Y la vaca hace así:

¡Múuuuuu!
Y el gato hace así:
¡Miau, miau!
Y el perro hace así:
¡Guau, guau!
Y el cerdo hace así:
¡Oink, oink!
Y la oveja hace así:
¡Beeee, beeee!
Y el gallo hace así:
¡Kikirikíiiii!

Y la gallina hace así:
¡Cocorocó, cocorocó!
Y el pollito hace así:
¡Pío, pío, pío!
Y el pato hace así:
¡Cuac, cuac!
Y el pavo hace así:
¡Gló, gló, gló, gló!
Y el caballo hace así:
¡Hiiiiii, hiiiiii!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!
Oh, pa paravá
Oh, pa paravá
¡Oh, pá; Oh pá, oh pá!



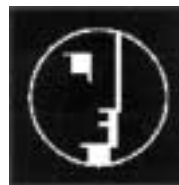
*Canción popular tomada de un libro infantil de viajes. Una canción similar aparece en "De Colores", José Luis Orozco. Picture Puffins.

NIVEL INICIAL**FICHAS****IN. 4a.**

1. ANIMALES	2. FAMILIA	3. COCINA
1. Perro	1. Padre	1. Plato
2. Gato	2. Madre	2. Cuchillo
3. Vaca	3. Hijo	3. Cuchara
4. Conejo	4. Hija	4. Tenedor
5. Gallina	5. Hermano	5. Vaso
6. Pato	6. Hermana	6. Cazo
7. Oveja	7. Tío	7. Frigorífico
8. Cerdo	8. Tía	8. Sartén
9. Rana	9. Primo	9. Taza
10. Ratón	10. Prima	10. Horno

4. PROFESIONES	5. NACIONALIDADES	6. EDIFICIOS
1. Médico	1. Alemán	1. Ayuntamiento
2. Periodista	2. Inglés	2. Museo
3. Mecánico	3. Español	3. Cine
4. Enfermera	4. Suizo	4. Iglesia
5. Secretaria	5. Sueco	5. Hospital
6. Estudiante	6. Italiano	6. Tienda
7. Camarero	7. Francés	7. Parque
8. Cartero	8. Belga	8. Aparcamiento
9. Electricista	9. Holandés	9. Catedral
10. Dentista	10. Griego	10. Banco

7. ASIGNATURAS
1. Biología
2. Química
3. Física
4. Dibujo
5. Geografía
6. Historia
7. Literatura
8. Latín
9. Informática
10. Filosofía



NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 5a.

Questions

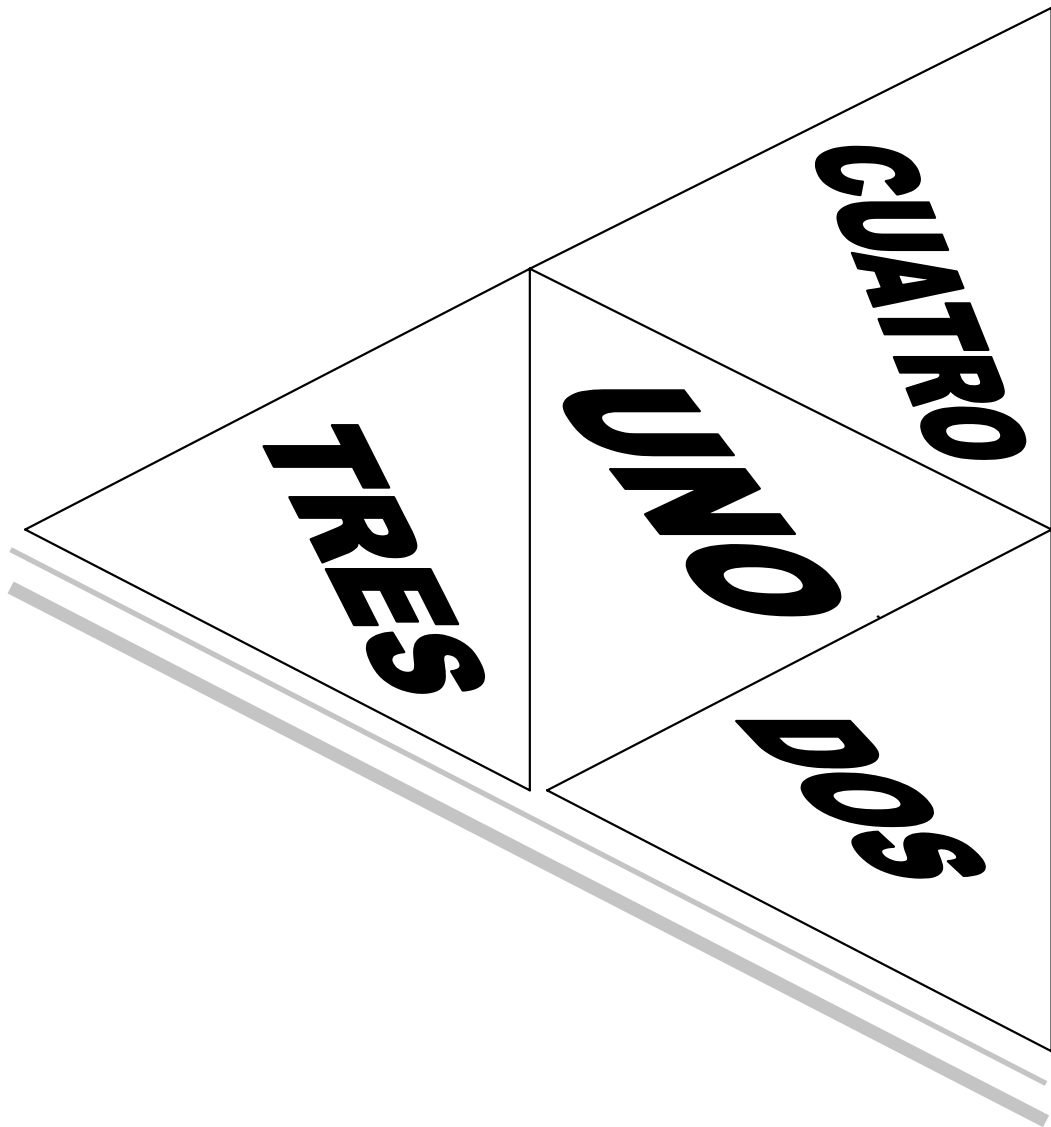
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Qué asignaturas tienes hoy?
- Un nombre de chica
- ¿Qué tiene tu compañero en su cartera?
- ¿Tienes un bolígrafo?
- Tres números en español
- ¿Tienes inglés hoy?
- Un nombre de chico
- Escribe algún número en español

- ¿Tienes matemáticas hoy?
- ¿Qué tienes en tu cartera?
- ¿Cuántos años tiene tu amigo?
- ¿Cuál es tu número favorito?
- ¿Cómo se llama tu amigo?
- ¿Cuál es tu asignatura favorita?
- ¿Cómo te llamas?

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 5b.



NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 6a.

A hand-drawn map of a city district, likely Madrid, with various buildings, streets, and landmarks labeled in Spanish. The map includes several photographs of real buildings and a bus stop. The labels are as follows:

- Streets:** CALLE PONTEZOS, CALDEARÓN, CALLE ROSITAS, CALLE SANTIAGO, CALLE FUENTES, CALLE MELIA, CALLE CARLOS III, CALLE REAL, CALLE ANGELÉS, CALLE PRECIADOS, CALLE DEL CARMEN, CALLE MONTENA, CALLE RENFE, CALLE VÍA VILA, CALLE SAN BERNARDO, CALLE FUENCARRAL, CALLE CASTILLA, CALLE PABE, CALLE CARPETAS, CALLE ALCALÁ, CALLE DEL SOL, CALLE DE LA UNIÓN DE FAMILIARES.
- Buildings and Landmarks:** Iglesia de Santiago, HOTEL MADRID, HOTEL PUERTA DEL SOL, HOTEL Arenal, RESTAURANTE PRECIADOS, HOTEL Arenal, BINGELÉS, ESTACIÓN DE AUTOBUSES, CALLE CAMPANES, La Oficina, Edificio "España", Plaza de España, SUPERMERCADO ALCOSTO, CINES LAS VÍAS, MUSEO, BIBLIOTECA NACIONAL, HOTEL FUENCARRAL, HOTEL CASTILLA, ESTACIÓN DE RENFE, ESTACIÓN DE AUTOBUSES, Plaza de Isabel II, Teatro Real, FARMACIA BAR EL CASTILLO, HOTEL Arenal, EL CORTÉ INGLÉS, Iglesia del Carmen, BAR EL CARMEN, FNAC, Plaza de Calao, Plaza Mayor, M.C. GONZALEZ, CALLE ROSITAS, CALLE SANTIAGO, CALLE FUENTES, CALLE MELIA, CALLE CARLOS III, CALLE REAL, CALLE ANGELÉS, CALLE PRECIADOS, CALLE DEL CARMEN, CALLE MONTENA, CALLE RENFE, CALLE VÍA VILA, CALLE SAN BERNARDO, CALLE FUENCARRAL, CALLE CASTILLA.
- Other Labels:** Plaza de Calao, Plaza de Isabel II, Plaza de España, CINES LAS VÍAS, MUSEO, BIBLIOTECA NACIONAL, HOTEL FUENCARRAL, HOTEL CASTILLA, ESTACIÓN DE RENFE, ESTACIÓN DE AUTOBUSES, Plaza de Calao, Plaza de Isabel II, Teatro Real, FARMACIA BAR EL CASTILLO, HOTEL Arenal, RESTAURANTE PRECIADOS, HOTEL Arenal, BINGELÉS, ESTACIÓN DE AUTOBUSES, CALLE CAMPANES, La Oficina, Edificio "España", SUPERMERCADO ALCOSTO, CINES LAS VÍAS, MUSEO, BIBLIOTECA NACIONAL, HOTEL FUENCARRAL, HOTEL CASTILLA.

NIVEL INICIAL**FICHAS****IN. 6b.**

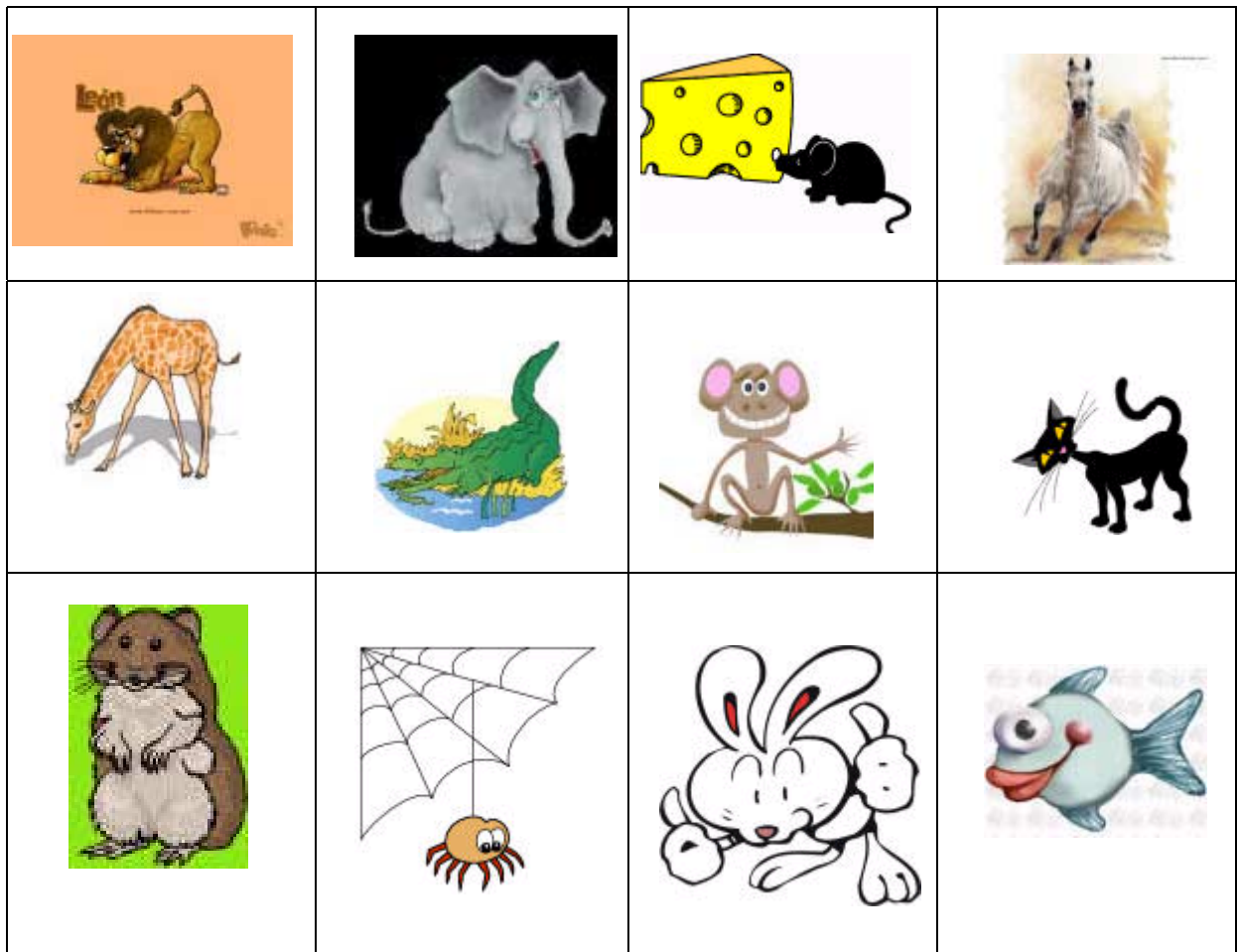
Estás en la Puerta del Sol. Quieres ir al Hotel Castilla	Estás en la Plaza de Isabel II. Quieres ir a la iglesia de Santiago
Estás en el Corte Inglés. Quieres ir a la Plaza Mayor	Estás en el Teatro Calderón. Quieres ir a la Plaza de Isabel II
Estás en la Biblioteca Nacional. Quieres ir a la Plaza de Isabel II	Estás en el Hotel Madrid. Quieres ir a la estación de autobuses
Estás en la calle San Bernardo. Quieres ir a la calle Mayor	Estás en la estación de tren. Quieres ir al Hotel Meliá
Estás en el Hotel Arenal. Quieres ir a la oficina de información turística	Estás en la Plaza Mayor. Quieres ir al Museo

NIVEL INICIAL

FICHAS

IN. 7a.

¡BIENVENIDOS AL ZOO!

**RESULTADO (EJEMPLO):**

X	O	X	O
X	X	O	O
O	O	X	X

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 1a.

¿Quiere ser
millonario?

50x15

Pregunta 1

¿Cuál es la capital de España?

- a) Barcelona
- b) Sevilla
- c) Madrid
- d) París

Pregunta 2

¿Cómo se dice "water" en español?

- a) Aqua
- b) Eau
- c) Agua
- d) Naranjada

Pregunta 3

¿Cómo se dice 17 en español?

- a) Dieciséis
- b) Sesenta
- c) Setenta
- d) Diecisiete

Pregunta 4

¿Cómo se dice "padrastra" en inglés?

- a) Stepmother
- b) Stepfather
- c) Stepson
- d) Father

Pregunta 5

¿Qué colores tiene la bandera de España?

- a) Rojo y amarillo
- b) Rojo y azul
- c) Rojo, verde y blanco
- d) Rojo y blanco

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****ME. 1b.****Pregunta 6**

¿Cuál de estas personas es un cantante español?

- a) David Iglesias
- b) Enrique Iglesias
- c) Jennifer López
- d) Madonna

Pregunta 7

¿Qué actor español está casado con Melanie Griffith?

- a) Enrique Iglesias
- b) Pedro Almodóvar
- c) Antonio Banderas
- d) Leonardo di Caprio

Pregunta 8

¿Cómo se llama el rey de España?

- a) Alfonso X
- b) Jacques Chirac
- c) Juan Carlos I
- d) Cristóbal Colón

Pregunta 9

¿Qué dos países están junto a España?

- a) Reino Unido y Francia
- b) Italia y Francia
- c) Portugal y Austria
- d) Portugal y Francia

Pregunta 10

¿Qué comida típica española tiene arroz?

- a) Paella
- b) Gazpacho
- c) Sangría
- d) Cocido

Pregunta 11

¿Cómo se dice "It rains" en español?

- a) Lluvia
- b) Llueve
- c) Llueva
- d) Llove

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS**ME. 1c.****Pregunta 12**

¿Cómo se dice "barato" en inglés?

- a) Expensive c) Easy
b) Cheap d) Difficult

Pregunta 13

¿Cuál de estos pintores no es un pintor español?

- a) Goya c) Velázquez
b) Picasso d) Monet

Pregunta 14

¿Quién escribió "Don Quijote"?

- a) Cervantes c) Anónimo
b) Dalí d) Shakespeare

¿Quiere ser millonario?
50x15

FIN

Respuestas

- 1. Madrid
- 2. Agua
- 3. Diecisiete
- 4. Stepfather
- 5. Rojo y amarillo
- 6. Enrique Iglesias

Respuestas

- 7. Antonio Banderas
- 8. Juan Carlos I
- 9. Portugal y Francia
- 10. Paella
- 11. Lluve
- 12. Cheap
- 13. Monet
- 14. Cervantes


NIVEL INTERMEDIO

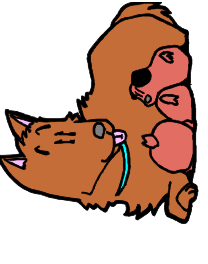
FICHAS

ME. 2a.

SALIDA

MIS AMIGOS 

MI CASA 

MI FAMILIA 

MI COLEGIO 

¿Cuándo es tu cumpleaños?

MIS ASIGNATURAS 


ME GUSTA...

MIS VACACIONES 

AVANZA DOS LUGARES

MI TIEMPO LIBRE 

Pierde un turno

NO ME GUSTA... 

MIS ANIMALES

RETROCEDE DOS LUGARES

MI RUTINA DIARIA 

LLEGADA

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 3a.

UN DÍA EN LA VIDA DE LOS BECKHAM



NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 4a.

¿ESTÁS A LA ÚLTIMA?

¿Cómo describirías físicamente a estas personas? Relaciona las expresiones con las imágenes. Luego forma frases : « él/ella tiene/lleva... »; « ellos/ellas tienen/llevan »; o « él/ella está ». (Fíjate en los plurales y los géneros).

Ejemplo :



12. Está despeinado



1. Tiene el pelo teñido
2. Tiene una barba larga
3. Lleva cresta
4. Tiene la cara tatuada
5. Lleva moño
6. Tiene perilla
7. Lleva trenzas
8. Lleva barba de tres días
9. Está afeitado
10. Lleva mechaz rosas
11. Tiene canas
12. Está despeinado
13. Llevan rastas
14. Tiene bigote
15. Lleva cola de caballo
16. Tiene un piercing en la lengua



NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 5a.

Hola, me llamo Felipe, ¿juegas conmigo?

30

Todavía no has ganado. Si contestas a las dos últimas preguntas ganarás.

DIPLOMA

JUGANDO CON LO APRENDIDO

The puzzle grid consists of 30 numbered pieces arranged in a path. Pieces 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, and 30 are arranged in a zig-zag pattern. Pieces 3, 6, 9, 13, 16, 19, 22, 25, 28, and 30 are crossed out with an 'X'. Piece 30 is a green turtle character with a question mark on its head. A speech bubble from the frog character at the top left says 'Hola, me llamo Felipe, ¿juegas conmigo?'. A thought bubble from the turtle character at the bottom right says 'Todavía no has ganado. Si contestas a las dos últimas preguntas ganarás.' Next to the thought bubble is a diploma icon labeled 'DIPLOMA'.

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 5b.

JUGANDO CON LO APRENDIDO

1.- Di cuántas personas hay en tu familia y di quiénes son.	2.- Di cuándo es el cumpleaños de tu padre.	3.- Describe a tu madre.	4.- Qué recibiste el día de tu cumpleaños?	5.- ¿A qué hora te levantas para ir al instituto?	6. Vuelve a la casilla de salida.
7.- Di cuándo y dónde naciste.	8.- ¿Cuándo es el cumpleaños de tu madre?	9.- Describe tu rutina diaria.	10.- ¿A qué se dedica tu madre?	11.- ¿Qué asignaturas estudias en el colegio?	12.- Describe a tu padre.
13.- Retrocede tres casillas y contesta a la pregunta correspondiente	14.- ¿A qué hora te levantas los fines de semana?	15.- ¿Cuál es tu asignatura preferida? ¿Por qué?	16.- Describe lo que haces los fines de semana.	17.- Describe a tu mascota: nombre, edad, color.	18.- Di cuántos profesores y alumnos hay en tu instituto.
19.- Retrocede a la casilla 13	20.- ¿Qué haces durante el recreo?	21.- ¿A qué se dedica tu hermano o hermana?	22.- Describe tu instituto.	23.- Di cuál es tu profesor preferido y por qué.	24.- ¿Cuándo es el cumpleaños de tu hermano o hermana?
25.- Describe cómo es tu uniforme. ¿Te gusta?	26.- ¿Qué ropa te gusta llevar en tu tiempo libre?	27.- ¿Cómo vas al colegio?	28.- Explica cómo sería tu instituto ideal.	29.- ¿Qué te gustaría estudiar?	30. a) ¿Cuántas clases tienes al día? b) ¿A qué se dedica tu padre?

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****ME. 5c.****JUGANDO CON LO APRENDIDO****CASILLA 3:**

- ⚡ Si consigues 4 puntos o más, tira de nuevo.
- ⚡ Si consigues menos de 4 puntos, retrocede una casilla.

CASILLA 6:

- ⚡ Vuelve a la casilla de salida.

CASILLA 9:

- ⚡ Si consigues 5 puntos o más, avanza dos casillas.
- ⚡ Si consigues menos de 5 puntos, pierdes un turno.

CASILLA 13:

- ⚡ Retrocede tres casillas y contesta a la pregunta correspondiente.

CASILLA 16:

- ⚡ Con 4 puntos o más, puedes lanzar el dado de nuevo.
- ⚡ Con menos de 4 puntos, tu compañero avanza un espacio.

CASILLA 19:

- ⚡ Retrocede a la casilla 13.

CASILLA 20:

- ⚡ Si logras decir 3 cosas o más, lanza los dados dos veces.
- ⚡ Si no lo logras, tu compañero lanzará los dados dos veces.

CASILLA 22:

- ⚡ 3 puntos o más te permiten avanzar dos casillas.
- ⚡ Con menos de 3 puntos, retrocede un espacio.

CASILLA 25:

- ⚡ Con 3 o más puntos, avanza a la casilla 28.
- ⚡ Con menos de 3 puntos, tu compañero avanza a la casilla 28.

CASILLA 28:

- ⚡ Si consigues 5 ó 6 puntos, avanza hasta la casilla de llegada.
- ⚡ Si consigues menos de 5 puntos, retrocede a la casilla 21.

CASILLA 30:

- ⚡ Si quieres ganar, deberás contestar a dos preguntas.



NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 6a.

07

¿Cómo es el uniforme de tu colegio? ¿Te gusta llevar uniforme?

06

¿Qué tomas normalmente para el desayuno?

05

?

04

¿Cómo es tu pueblo (o ciudad)?

03

¿Qué haces normalmente los fines de semana?

02

Describe tu colegio.

INICIO

Describe a tu padre (físicamente y su carácter).


01



NIVEL INTERMEDIO

FICHAS

ME. 6b.

<p>12</p> <p>¿Cuál es tu asignatura favorita? ¿Por qué?</p>	<p>13</p> <p>¿Qué hiciste el fin de semana pasado?</p>	<p>14</p> <p>¿Qué es lo mejor y lo peor que hay en tu pueblo/ ciudad?</p>
<p>11</p> <p>Habla de tus <i>hobbies</i> y pasatiempos.</p>		
<p>10</p> <p>¿Cómo celebras la Navidad?</p>		
<p>09</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em;">?</p>		
<p>08</p> <p>¿Tienes hermanos? ¿Cuántos? ¿Cómo son?</p>		

NIVEL INTERMEDIO

FICHAS**ME. 6d.**

22

¿Cuál fue la última película que viste?
 ¿Te gustó? ¿Por qué?
 ¿De qué trata?

23

¿Qué asignaturas no te gustan? ¿Por qué?

24

?

25

¿Adónde fuiste en las últimas vacaciones?
 ¿Qué hiciste allí?



28

¿Qué país te gustaría visitar? ¿Por qué?

FIN

27

Describe tu dormitorio.

26

¿Cuál es tu comida favorita?

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****ME. 6e.**

You are on a beach in Spain and talk to a Spanish person:

- Ask what his/her name is.
- Ask where he/she is from.
- Say you are on holiday.

You are on holiday in Spain. Unfortunately you need to go home today because there is a serious problem. You ring the airport to see if you can change your ticket.

- Explain the situation.
- Describe the problem.

You are in Spain:

- Tell your Spanish friends you want to go to the pool because it is a very hot day.
- Ask how much it costs.
- Ask at what time it opens.

You are in Spain and you are not feeling well.

- Say you need to go to a hospital because you have a headache and a stomach-ache.

You are in Spain and you want to go to South America.

- Ask how much is a return ticket from Madrid to Caracas/ Buenos Aires/ Río de Janeiro/ Lima.
- Ask if there are seats available.

RETROCEDE 5 CASILLAS

Cuenta del 30 al 1

Regresa a la casilla 10

You have a summer job in Spain. Unfortunately you had a slight accident so you telephone your employer:

- Explain why you cannot go to work today.
- Describe the accident.

You have arranged a holiday job as a receptionist in a Spanish hotel. The job starts on June the 22nd, but you cannot start on that date. You telephone the manager:

- Explain the problem.
- Suggest a solution.

You are in a restaurant in Spain and the waiter brings you something you did not order:

- Tell the waiter you did not order that.

Explain what you really ordered.

You are in a post office in Spain say:

- You need stamps to send some postcards to Ireland.
- Ask how much it costs to send a parcel to England.

You are staying with your Spanish friend.

- Say you want to go to a football match.
- Ask how much it costs.
- Ask when it starts.

You are in Spain and you call your Spanish friend on the phone, but his/her mother says he/she is not at home:

- Ask at what time he/she will be back.
- Say you are a friend and you want him/her to call you back.

* Hacer todas las tarjetas del mismo tamaño. Añadir otras si es necesario.

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****ME. 7a.****AT HOME AND ABROAD**

1. ¿Qué haces normalmente durante tus vacaciones?
(Normalmente paso...)
2. ¿Dónde fuiste de vacaciones el año pasado?
(Fui al extranjero...)
3. ¿Cómo fuiste?
(Fui en...)
4. ¿Qué hiciste?
(Tomé el sol...)
5. ¿Dónde te alojaste?
(Me alojé...)
6. ¿Cuánto tiempo te quedaste?
(Me quedé...)
7. ¿Qué tiempo hizo?
(Hizo buen tiempo...)
8. ¿Dónde vas a ir de vacaciones este año?
(Iré a Francia...)
9. ¿Con quién vas a ir?
(Voy a ir...)
10. ¿Qué tiempo hace hoy?
(Hace frío...)
11. ¿Qué tiempo hace en Inglaterra, Escocia, Gales, etc.?
(Normalmente...)
12. ¿Dónde está tu ciudad?
(Mi ciudad está...)
13. ¿Cómo es tu ciudad?
(Londres es bastante...)
14. ¿Te gusta? ¿Por qué?
(Sí, me gusta...)
15. ¿Qué hay de interés para los turistas en tu ciudad?
(Hay mucho para...)

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS**

ME. 7b.

Normalmente paso las vacaciones con mi familia. Salimos de la ciudad.**FUI AL EXTRANJERO. FUI A ESPAÑA, A BARCELONA. LO PASÉ MUY BIEN.**

Fui en avión.

Tomé el sol, nadé, hice fotos, visité museos y castillos.

Me alojé en un hotel.

Me quedé dos semanas.

Hizo buen tiempo, sol y mucho calor.

Iré a Francia, a París.

Voy a ir con mis amigos.

Hace frío y viento. Hay nubes y hielo en las calles.

Normalmente hace frío y mal tiempo. No hace mucho sol en verano y llueve bastante.

Mi ciudad está en el sureste de Inglaterra.

Londres es bastante feo, grande, ruidoso, sucio, peligroso y contaminado. Pero es interesante y bastante animado.

Sí, me gusta porque es muy interesante y hay muchas cosas para hacer.

Hay mucho que hacer para los turistas. Hay parques, tiendas, cines y discotecas.

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****ME. 8a.****Familia 1**

- Una pareja con un niño pequeño de 6 meses (necesitan una cuna).
- Descripción: quieren pasar las vacaciones cerca de la playa, en una zona turística pero no masificada.
- Duración de la estancia: una semana.
- Dinero del que disponen: 490 €.

Familia 2

- Dos parejas viajan juntas, una de ellas con un niño de 3 años (necesitan una habitación doble y otra triple).
- Descripción: quieren visitar la ciudad, museos, monumentos y buenos restaurantes.
- Duración de la estancia: 4 noches.
- Dinero del que disponen en total para el hospedaje: 610 €.

Familia 3

- Dos estudiantes de 20 años (quieren dormir en camas individuales).
- Descripción: quieren un hotel en el centro de la ciudad, bien comunicado y barato.
- Duración de la estancia: un fin de semana.
- Dinero del que disponen: 65€.

Familia 4

- Una pareja adinerada, sin hijos, pero con un perro al que tratan como un miembro más de su familia.
- Descripción: quieren pasar unas vacaciones tranquilas, pasear por los alrededores y les interesa que el hotel tenga restaurante.
- Duración de la estancia: 8 días.
- Dinero del que disponen: 950 €.

ME. 8b.

GUÍA DE HOTELES

Hotel Plaza Mayor

**Situación:**

Nerja, en la costa oriental de Málaga. A 45 minutos del aeropuerto y 25 minutos de Granada. En primera línea de playa.

Servicios:

El hotel dispone de una piscina al aire libre y servicio de lavandería. Hay cunas disponibles para familias con bebé (suplemento de la cuna: 5 € por noche).

NIVEL INTERMEDIO FICHAS**Habitaciones:**

3 habitaciones dobles con baño completo: 65 €.

2 habitaciones individuales con baño completo: 48 €.

- I.V.A. y desayuno incl. en el precio.

Hotel La Fragata ★★★**Situación:**

El hotel está situado en el casco antiguo de la ciudad. Es una zona turística con un clima estupendo, ideal para descubrir los encantos culturales y gastronómicos de la región.

Servicios:

Dispone de piscina al aire libre, aire acondicionado, hilo musical y televisión con satélite en todas las habitaciones.

El hotel dispone de un excelente restaurante.

Precio del desayuno: 6 €

Habitaciones:

2 habitaciones triples con baño completo: 65 €

10 habitaciones dobles con baño completo: 60 €

3 habitaciones dobles con ducha: 57 €

10 habitaciones individuales con baño completo: 40 €

3 habitaciones individuales con ducha: 35 €

Hotel Atocha ★**Situación:**

Cerca de la Estación de trenes de Atocha (Madrid).

Servicios:

Todas las habitaciones disponen de televisión con satélite.

El hotel no dispone de restaurante, pero en la misma calle hay gran variedad de bares de tapas y restaurantes de comida rápida.

Habitaciones:

8 habitaciones dobles con cama de matrimonio: 30 €

5 habitaciones dobles con camas individuales: 30 €

3 habitaciones individuales: 22 €

- 7 % I.V.A incl. en el precio.
- El baño compartido se encuentra en el pasillo de cada planta.

Hotel Carlos V ★★★★★**Situación:**

El hotel está situado en un pequeño pueblo de 2.000 habitantes de La Alpujarra granadina.

NIVEL INTERMEDIO**FICHAS****Servicios:**

El hotel dispone de una piscina al aire libre y otra climatizada, sauna, pista de tenis y guardería para animales (suplemento de 14 € por animal y noche o 2,5 € la hora). Situado en plena naturaleza, dispone de servicio de *transfer* entre el hotel y el aeropuerto.

El hotel dispone de un magnífico restaurante donde se pueden degustar las especialidades culinarias de la región.

Precio del desayuno: 9 €

Habitaciones:

1 habitación triple con baño completo: 86 €

2 habitaciones dobles con baño completo: 80 €

2 habitaciones individuales con baño completo: 50 €

- 7% I.V.A no incl. en el precio.

ME. 8c.**SOLUCIONES:****Familia 1:**

Hotel Plaza Mayor

1 habitación doble y una cuna

Familia 2:

Hotel La Fragata

1 habitación triple con baño completo

1 habitación doble con ducha

Desayuno para 5 personas

Familia 3:

Hotel Atocha

1 habitación doble con camas individuales

Familia 4:

Hotel Carlos V

1 habitación doble + IVA

Desayuno

Guardería para el perro

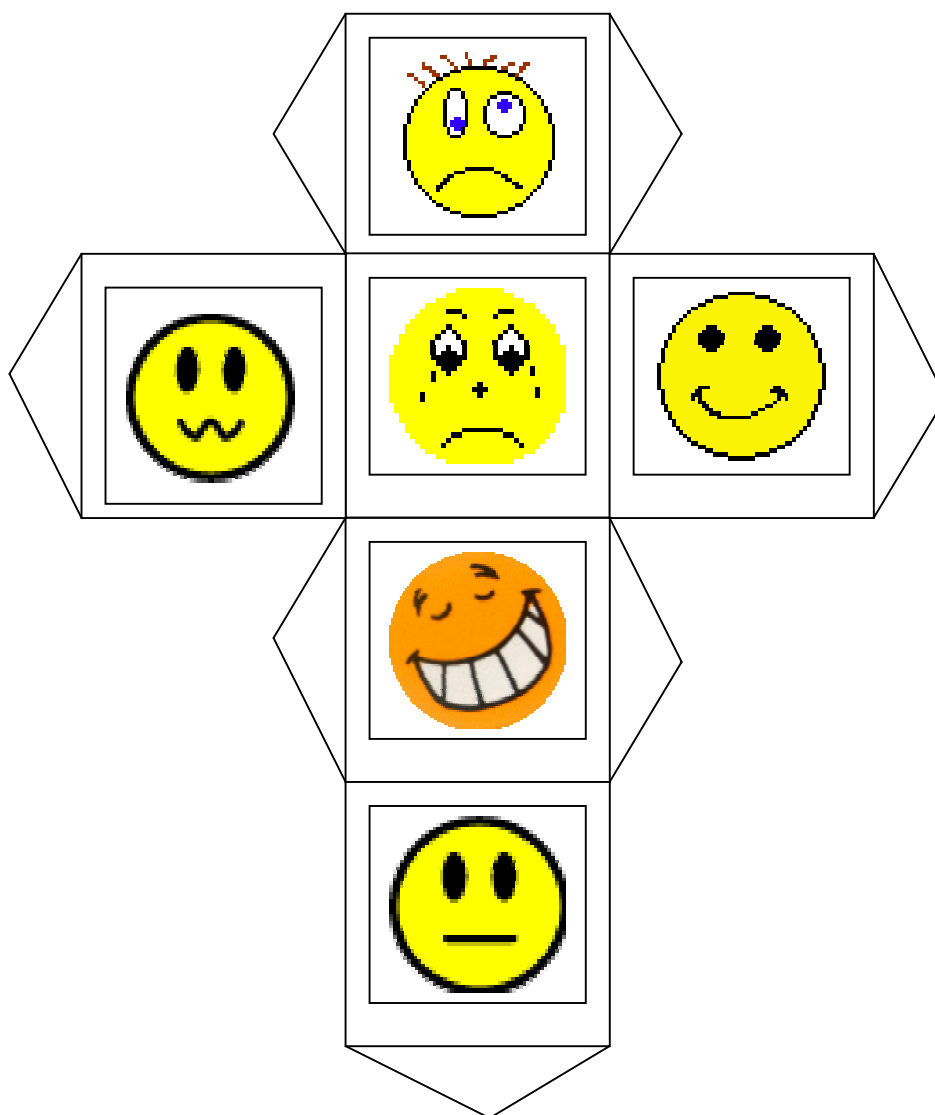


NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 1a.

ICONO-DADO

RECORTAR, DOBLAR Y PEGAR EL HEXAEDRO. MEJOR SI SE UTILIZA CARTULINA O CARTÓN, EN VEZ DE PAPEL.



NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 1b.****TARJETAS DE TIEMPOS VERBALES:**

Recortar. (Se da un ejemplo con la tercera persona del singular del verbo SER)

PRESENTE "es"	PRETÉRITO INDEFINIDO "fue"
PRETÉRITO IMPERFECTO "era"	PRETÉRITO PERFECTO "ha sido"
FUTURO "será"	PRESENTE (CONTINUO) "está siendo"
CONDICIONAL SIMPLE "sería"	PRETÉRITO PLUSCUAMPERFECTO "había sido"
CONDICIONAL COMPUESTO "habría sido"	FUTURO INMEDIATO "va a ser"

TARJETAS DE SITUACIONES:

LAS CLASES	EL COLEGIO	LAS VACACIONES
EL VIAJE	LA FIESTA	LAS COMPRAS
EL CUMPLEAÑOS	LA PELÍCULA	LOS EXÁMENES
EL RESTAURANTE	LAS NAVIDADES	LOS EMPLEOS
LAS ASIGNATURAS	LA EXCURSIÓN	EL TIEMPO

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 2a.****SALUDOS Y DESPEDIDAS**

- ⇒ Cuando te presentan a alguien o saludas a un/a amigo/a o familiar, lo normal es darle dos besos.
- ⇒ Si sales con tus amigos a un pub y decides irte antes que los demás, normalmente tardas mucho tiempo en despedirte de tus amigos y te vas más tarde de lo acordado.

ACEPTAR CUMPLIDOS/ PIROPOS

- ⇒ Si alguien te dice, por ejemplo, que pareces más joven con la ropa que llevas puesta, lo normal es decir cosas como: “Oh no, y menos con esta ropa, ¡ojalá!”.

ESPERAR TURNO

(Autobús, sacar la entrada en espectáculos, hacer la compra, etc.)

- ⇒ Si por ejemplo estás esperando el autobús, por lo general la gente no suele hacer cola. “Quien llega el último se queda sin asiento”.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 2b.****PUNTUALIDAD**

⇒ Si has decidido reunirte con tus amigos a las 8:00h., por ejemplo, casi siempre hay alguien que llega más tarde de lo acordado.

INTIMIDAD

⇒ Los españoles raras veces mantienen la intimidad de sus vidas y muy a menudo hablan del dinero que ganan, las enfermedades que tienen, etc. con la gente que incluso no conocen.

LOS HORARIOS

- ⇒ Los españoles almuerzan sobre las dos y cenan alrededor de las nueve.
- ⇒ La mayoría de los pubs abren a las diez de la noche y cierran a las tres de la madrugada, algunos hasta más tarde.
- ⇒ Las discotecas comienzan a ambientarse a partir de las una de la madrugada.

LAS TAREAS

⇒ En general, a los españoles les gusta mucho la diversión y dejan sus tareas para “MAÑANA” : “¡Mañana será otro día!”.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 2c.****PROHIBIDO FUMAR**

⇒ Esta prohibición se va extendiendo a todos los lugares públicos españoles: hospitales, colegios, aeropuertos, etc., a pesar de las señales que indican su prohibición, no todos cumplen esta norma.

RESPETAR EL TURNO DE PALABRA

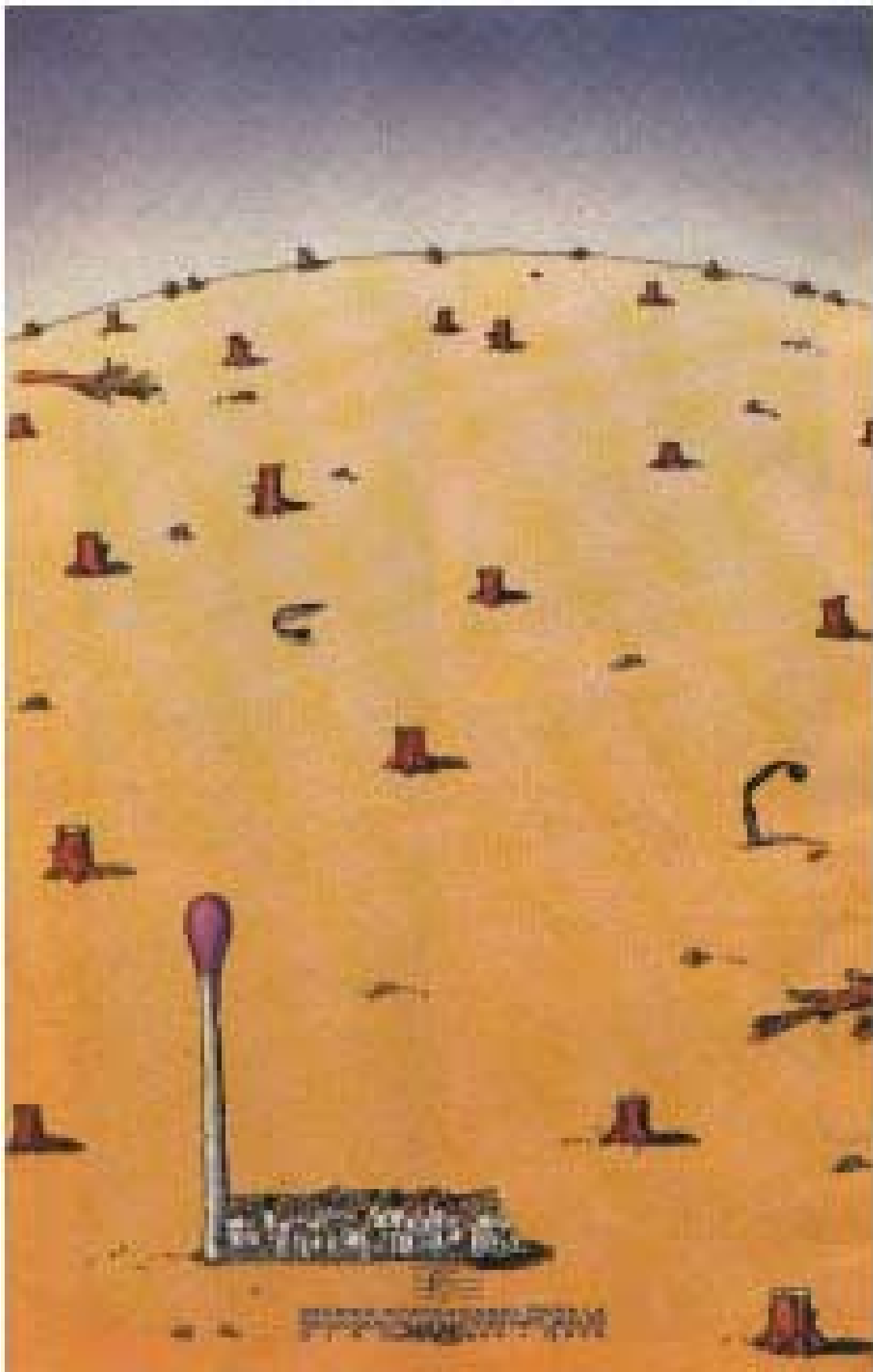
⇒ Raras veces se habla ordenadamente. En una reunión donde hay varias personas hablando, casi siempre, “¡al qué habla más alto es al que se le escucha!”.

LOS VALORES DE LA FAMILIA

⇒ La familia es muy importante. Se ven a menudo, comparten sus problemas, se ayudan.
⇒ Los jóvenes no abandonan la casa de los padres hasta que han encontrado un trabajo estable y han ahorrado suficiente dinero para independizarse. (La mayor parte de los españoles prefieren vivir en una vivienda en propiedad en lugar de vivir de alquiler).

NIVEL AVANZADO**FICHAS**

AV. 3a.

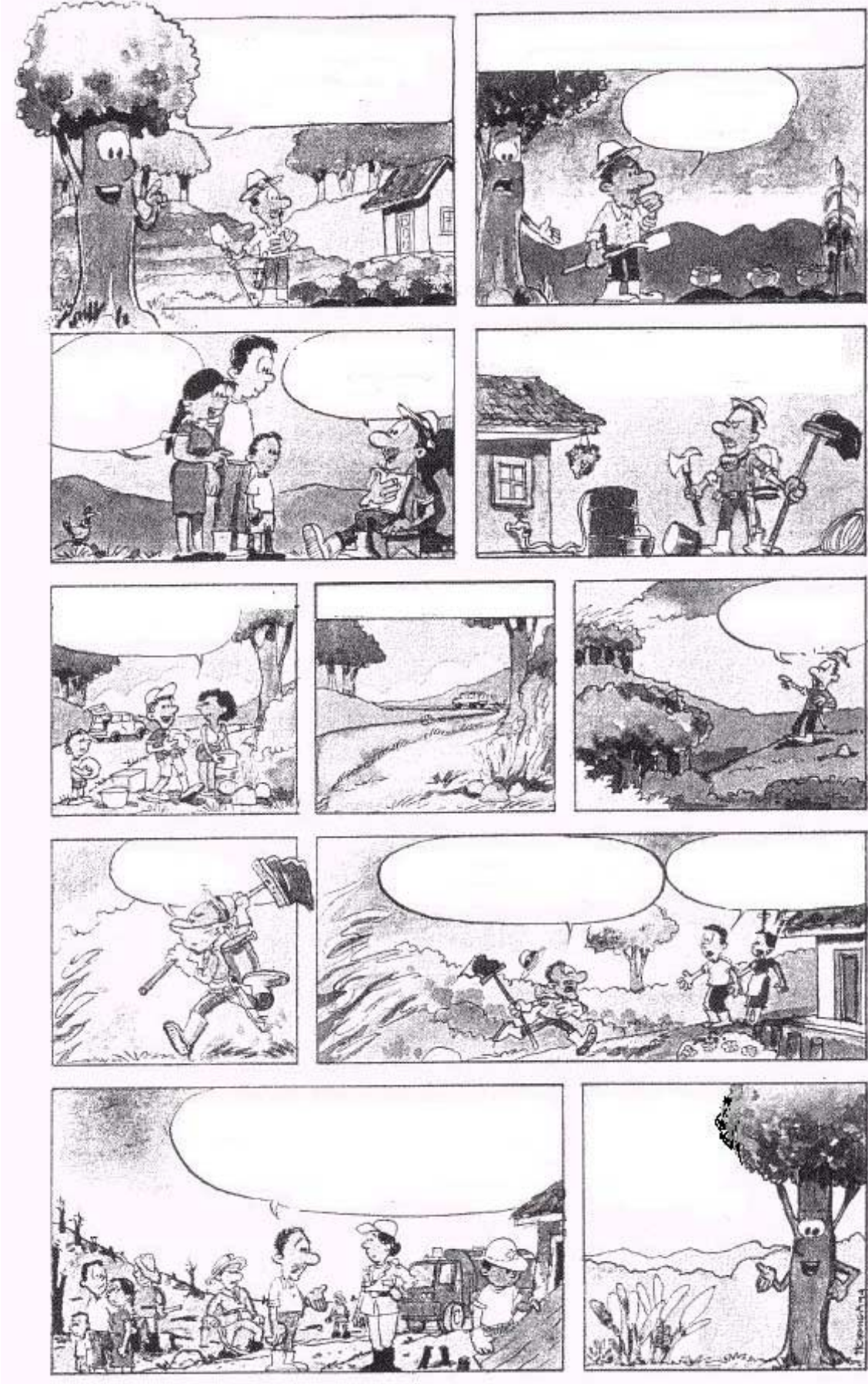


Mi amigo el bosque: Prevención de incendios forestales. Colombia. Sistema Nacional para la Prevención y Atención de Desastres. S.I, CO; 1994

NIVEL AVANZADO

FICHAS

AV. 3b.



NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 4a.**

¿Qué prefieres ver en televisión?

1. Analiza los diferentes canales españoles y luego completa el cuadro:

Canales Nacionales	Canales Privados	Canales Autonómicos

2. Mira los programas que se emiten en España y comenta:

- # ¿Cuáles son programas de entretenimiento?
- # ¿Cuáles son programas infantiles?
- # ¿Hay algún programa sobre la salud? ¿Cómo se llama?
- # ¿Qué programas te parecen más interesantes?
- # ¿Qué programas son iguales a los de tu país?
- # ¿Cuál es el programa más famoso en tu país?
- # ¿Cuál es tu programa favorito? ¿Por qué?
- # ¿Ves algún programa todos los días o semanalmente? ¿Cuál? ¿Por qué?

3. Mira las series que se emiten en España y comenta:

- # ¿Qué series te parecen más interesantes?
- # ¿Hay alguna serie que también se emita en tu país? ¿Cuál o cuáles?
- # ¿Qué series sueles ver en televisión?
- # ¿Cuál es la serie más famosa en tu país?
- # ¿Cuál es tu serie favorita? ¿Cuál es tu personaje favorito?

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 4b.****CADENAS****Telecinco**

Es una cadena privada española de ámbito estatal. Su punto fuerte son las series y los *magazines*. Esta cadena ha crecido hasta formar el Grupo Telecinco, una reconocida empresa de comunicación.

Antena 3

Es una cadena privada española de ámbito estatal. De contenidos generales, destaca por sus series de producción propia y sus concursos. Su mayor accionista es Telefónica.

Televisión Española

Es la cadena pública de España compuesta por 2 canales: La Primera y La 2. Fundada en 1952, pertenece al ente radio televisión Española (RTVE). Su financiación es mixta y su deber es prestar un servicio de interés público.

Telemadrid

Nace en 1989 y es la cadena autonómica de Madrid. Es una televisión pública, y su principal objetivo es constituirse en servicio para los ciudadanos de la Comunidad de Madrid.

TVC Televisió de Catalunya

Nace en 1983 y es la cadena pública autonómica de Cataluña con TV3 y Canal 33, sus dos canales hertzianos. Además, dispone de dos canales vía satélite (TVC Sat y TVC Internacional).

Canal Sur Televisión

Nace en 1989 y, junto con el Canal 2 Andalucía, son las dos cadenas públicas autonómicas de Andalucía. Estos dos canales forman parte del Grupo Radio Televisión de Andalucía.

Canal Plus España

Es una cadena privada de ámbito estatal. Esta cadena está codificada, es decir, que para verla hay que abonarse y pagar. Es un canal especialmente atractivo por su oferta en materia de cine y deportes.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 4c.****PROGRAMAS****Operación Triunfo**

En la primera edición fue Rosa, en la segunda Beth y en la tercera... Operación Triunfo, la superproducción musical de TVE y Gestmusic, sigue siendo un fenómeno social y el programa más seguido de los últimos años.

Crónicas Marcianas

Primer programa de televisión hecho desde Marte. "Crónicas Marcianas" es un "late night show" presentado por Javier Sardà que observa a los terrícolas con ironía.

Gran Hermano

El programa pionero de la telerrealidad en España. Suma ya cuatro ediciones. Y es que el encierro en la casa de Gaudalix promete seguir generando escándalos, noticias y morbo.

Versión Española

Programa que La 2 de TVE dedica a la difusión y promoción del cine español contemporáneo. "Versión Española" tiene como objetivo ser punto de encuentro entre nuestro cine, las gentes que lo hacen y su público.

Documentos TV

Consagrado programa de reportajes de investigación por su larga trayectoria y su profundidad en el tratamiento de los temas.

Saber Vivir

Recomendado para los apasionados por la calidad de vida. Programa de consejos sobre salud, alimentación, psicología, recetas y demás.

Nosolomúsica

La seductora y guapísima Kay Rush presenta este *magazine* nocturno que repasa las vanguardias artísticas de medio mundo: moda, sexo, viajes, artes varias, tendencias y, ¡cómo, no!, música.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 4d.****SERIES****Un paso adelante**

La serie se centra en la vida de los alumnos y profesores de la escuela de baile, canto e interpretación, Carmen Arranz. La serie ha cosechado éxito y premios a granel y ya se la conoce como el "Fama" español.

**Friends**

Piso de solteros. Amigos y algo más que amigos compartiendo juventud y disparatadas situaciones sin perder el sentido del humor. Una divertida jaula de grillos.

**Futurama**

Fry, un jovencito pizzero, es congelado la noche de Año Nuevo de 1999. Al despertar 1000 años más tarde, se encuentra con un mundo lleno de alienígenas y criaturas raras.

**Ana y los siete**

Con "Ana y los siete", Ana Obregón ha roto todos los pronósticos y ha colocado su serie en los primeros puestos de la parrilla. En la serie, Ana Obregón encarna a la niñera de los siete hijos de un rico empresario.

**CSI**

Tras Expediente X, Tele 5 renovó su apuesta por el suspense con este exitazo. Un equipo de forenses de la Oficina de Criminología de Las Vegas se enfrenta a los casos más retorcidos con los métodos más sofisticados.

**Urgencias**

Médicos y enfermeras dentro y fuera de los quirófanos. Tiempo suficiente para vivir con toda intensidad las emociones de la existencia humana. Una serie que ya se ha convertido en un clásico del género "hospitales".

**Shin-Chan**

Shin-Chan parece un niño normal, pero no te dejes engañar por las apariencias porque, tras esta apariencia, se esconde un renacuajo de cinco años capaz de hacer y decir los disparates más grandes. De momento sólo en TV3.

**Dragon Ball Z**

Esta serie se ha convertido ya en un mito de la televisión que se repone constantemente. La serie narra las aventuras de Goku durante su aprendizaje como gran luchador de artes marciales. Genial.

**Los Simpson**

La familia más rara y entrañable de la tele. Las vivencias disparatadas de un hogar americano de clase media, cargado de chispeante originalidad, sarcasmo y color.

**Cuéntame cómo pasó**

Imanol Arias es el padre de una familia media española de finales de los 60, los Alcántara, que lucha para salir adelante en una época llena de cambios. La serie basa su éxito en la ternura y el humor con que revive esos años.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 5a.**

TENER ENCHUFE

- A. Tener mucha energía, como si se estuviese enchufado a la red eléctrica.
- B. Recibir un trato privilegiado por parte de alguien a quien se conoce.
- C. Hablar con todo el mundo descaradamente.

COSTAR UN OJO DE LA CARA

- A. Ser muy caro.
- B. Que no merece la pena.
- C. Estar tan lejos que es imposible verlo.

ESTAR HASTA LAS NARICES

- A. Oler realmente mal.
- B. Estar cansado de algo.
- C. Estar preocupado por algo.

DARLE A LA LENGUA.

- A. Comer.
- B. Hablar.
- C. Cantar.

PLANCHAR LA OREJA

- A. Peinarse con el pelo por detrás de las orejas.
- B. Escuchar música.
- C. Dormir.

NO PEGAR OJO

- A. No poder dormir en toda la noche.
- B. Ponerse lentillas.
- C. Echar una ojeada a una revista.

TOMAR EL PELO

- A. Ir a cortarse el pelo.
- B. Gastar una broma a alguien.
- C. Odia a alguien.

DAR LA VARA

- A. Utilizar bastón.
- B. Ser muy amable.
- C. Ser muy pesado.

PONER EL LISTÓN MUY ALTO

- A. Practicar el salto de altura.
- B. Exigirle mucho a alguien.
- C. Reñirle mucho a alguien.

ESTAR HECHO POLVO

- A. Estar muy cansado.
- B. Estar muy despierto.
- C. Estar muy sucio.

ESTAR QUE SE SALE

- A. Llenar demasiado el vaso.
- B. Ser muy bueno en algo.
- C. No ser demasiado bueno.

NIVEL AVANZADO**FICHAS****AV. 5b.**

ESTAR EN BABIA

- A. Estar de vacaciones.
- B. Estar pensando en algo diferente de lo que se está haciendo.
- C. Vivir en casa de tus padres.

BUSCARLE TRES PIES AL GATO

- A. Ser un gran amante de los animales.
- B. Hacer las cosas más complicadas de lo que realmente son.
- C. Intentar solucionar los problemas de los demás.

HACER UN DÍA DE PERROS

- A. Estar un día fantástico para sacar de paseo al perro.
- B. Estar un día demasiado caluroso.
- C. Hacer un día muy malo.

LLEVARSE COMO EL PERRO Y EL GATO

- A. Llevarse muy mal.
- B. Ser amigos de toda la vida.
- C. Ser de la misma raza que alguien.

SER UN LINCE

- A. Correr mucho.
- B. Ser muy inteligente.
- C. Ser muy vago.

LLOVER A CÁNTAROS

- A. Llover mucho.
- B. Llover poco.
- C. Llover a ratos.

PEGÁRSELE A UNO LAS SÁBANAS

- A. Hacer la cama por la mañana.
- B. No hacer la cama por la mañana.
- C. Quedarse dormido por la mañana.

DARLE AL PICO

- A. Hablar.
- B. Comer.
- C. Pintarse los labios.

ESTAR DE BUENAS/ MALAS

- A. Estar de buen/ mal humor.
- B. Estar sano/enfermo.
- C. Ser bueno/malo.

HACER LA PELOTA

- A. Jugar al fútbol con los amigos.
- B. Tratar muy bien a alguien para conseguir algo.
- C. Insultar a alguien a quien se odia mucho.

ESTAR SIN BLANCA

- A. Ser de raza blanca.
- B. Ir vestido de un color claro.
- C. No tener dinero.

NIVEL AVANZADO

FICHAS

AV. 6a.



PREGUNTAS PARA LA PRIMERA PARTE.

1. Describe qué ves en la fotografía.
2. ¿Dónde puedes encontrarla?
3. ¿Con qué la relacionas?
4. ¿Qué producto crees que anuncia? ¿Por qué?
5. ¿Cómo anunciarías tú ese producto? ¿Por qué?



PREGUNTAS PARA LA SEGUNDA PARTE

1. ¿Crees que es acertado el modo de anunciar este producto? ¿Por qué?
2. ¿Qué quiere transmitir el publicista?
3. ¿Crees que lo consigue? ¿Por qué?
4. En general, ¿cuál es tu opinión sobre el mundo de la publicidad?
5. ¿Crees que puede ser engañosa? ¿Por qué?



TEMAS 1

Abre los ojos
De Alejandro Amenábar

Ficha A

- A) Lee el siguiente diálogo de la película *Abre los ojos*, de Alejandro Amenábar e intenta adivinar las palabras que faltan antes de visionar la secuencia.
- B) Completa el diálogo según ves la secuencia de la película.
- C) Comprueba tus aciertos en parejas o individualmente (ver Ficha B).
- D) Una vez corregido el ejercicio representan el diálogo en clase.

DIÁLOGO

PELAYO: -Hombre, y todas esas cosas que se dicen siempre.

CÉSAR: -Gracias, gracias, gracias, gracias, gracias. ¿Y ésta de dónde la **has sacado**?

PELAYO: -De la de la escuela. Intentó robarme un libro.

SOFÍA: -El libro era mío.

PELAYO: -Bueno, César, Sofía, Sofía, César.

SOFÍA: -.....

CÉSAR: -Gracias.

PELAYO: -Aquí está

CÉSAR: -Muchas gracias.

SOFÍA: -Lo hemos comprado los dos.

CÉSAR: -Entonces tengo que agradecerérselo a los dos.

PELAYO: -Eh tú, deja de con ella y ábrelo.

CÉSAR: -Prefiero abrirlo

PELAYO: -Bueno, ¿tomamos algo?

CÉSAR: -Vale, voy a subir esto ahora

(César sube a su habitación con el paquete mientras sus amigos se quedan abajo tomando algo).

NURIA: -Hola

CÉSAR: ¿Qué haces aquí?

Ficha B

Abre los ojos
De Alejandro Amenábar

(Escena: cumpleaños de César)

PELAYO: -Hombre, felicidades y todas esas cosas que se dicen siempre.

CÉSAR: -Gracias, gracias, gracias, gracias, gracias. ¿Y esta chica de dónde la **has sacado**?

PELAYO: -De la biblioteca de la escuela. Intentó robarme un libro.

SOFÍA: -El libro era mío

PELAYO: -Bueno, César, Sofía, Sofía, César.

SOFÍA: -Feliz cumpleaños.

CÉSAR: -Gracias.

PELAYO: -Aquí está tu regalo.

CÉSAR: -Muchas gracias.

SOFÍA: -Lo hemos comprado entre los dos.

CÉSAR: -Entonces tengo que agradecerélos a los dos.

PELAYO: -Eh tú, deja de **ligar** con ella y ábrelo.

CÉSAR: -Prefiero abrirlo mañana.

PELAYO: -Bueno, ¿**tomamos algo**?

CÉSAR: -Vale, voy a subir esto, ahora bajo.

(César sube a su habitación con el paquete mientras sus amigos se quedan abajo tomando algo).

NURIA: -Hola

CÉSAR: -¿Qué haces aquí?

ACTIVIDADES

1. En grupos de cuatro o cinco continuad la historia. Imaginad el diálogo siguiente entre César y su amiga y escribidlo antes o después de ver las imágenes con o sin sonido.
2. Puesta en común por grupos representando el nuevo diálogo.
3. Elegid el que más os convenza.
4. Ved la secuencia de la película y discutir quién se aproximó más.
5. Explicad las expresiones que aparecen en negrita en el diálogo original.
6. Valoración de la actividad.

Pelayo Molinero Gete

TEMAS 2



La naturaleza en España



Antes de leer dobla el papel por las zonas señaladas:

1. Pon las palabras que faltan en las siguientes definiciones:

Islas – montaña – costa – zonas húmedas – bosque – monte

<p>1. El _____ está poblado de árboles y matas. Existe el ____ de hoja perenne, que se mantiene verde durante todo el año, y el _____ caducifolio, que pierde sus hojas en invierno.</p>	<p>4. La importancia ecológica de las _____ es capital. No sólo para las aves migratorias sino también para las numerosas especies animales y vegetales que viven en ese medio. Por _____ entendemos las marismas, albuferas, lagos, lagunas, embalses, pantanos, etc.</p>
<p>2. Las _____ forman un ecosistema especial, muy inestable y en el que los endemismos constituyen una característica peculiar. Mallorca, Ibiza, Gran Canaria, Lanzarote y otras más pequeñas se encuentran en este apartado.</p>	<p>5. La palabra _____ designa a regiones del interior como páramos, valles y monte bajo.</p>
<p>3. Por _____ entendemos las sierras, cadenas montañosas y macizos, que implican una cierta altura y exigen un esfuerzo físico para recorrerlos a pie.</p>	<p>6. La _____ con sus playas, acantilados, cabos, golfos y plataforma litoral, queda comprendida en este apartado</p>

----- Dobla por aquí -----

2. Sin mirar las definiciones anteriores, trata de recordar los accidentes geográficos que se mencionan. Clasificalos en las siguientes columnas:

Costa	Montaña	Zonas húmedas	Monte
<i>Plataforma litoral</i>	<i>macizo</i>	<i>marisma</i>	<i>páramos</i>

3. Define los accidentes geográficos que has anotado antes con tus propias palabras:

marisma – albufera – lago – laguna – embalse – playa – pantano – páramo – valle – sierra – cadena montañosa o cordillera – macizo – acantilado – cabo - golfo

----- Dobra por aquí -----

4. Compara tus definiciones con las que da el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, y que puedes encontrar en [www. rae.es](http://www.rae.es)

Marisma: terreno bajo y pantanoso que es inundado por el mar.	Embalse: Gran depósito de agua que se forma artificialmente, cerrando la boca de un valle mediante un dique o presa y en el que se almacenan las aguas de un río o arroyo, a fin de utilizarlas en el riego de terrenos, en el abastecimiento de poblaciones, en la producción de energía eléctrica, etc.
Lago: Gran masa de agua permanente depositada en depresiones del terreno.	Albufera: laguna litoral, en costa baja, de agua salina o ligeramente salobre, separada del mar por una lengua o cordón de arenas como la de Valencia o la de Alcudia, en Mallorca.
Sierra: Parte de una cordillera	Macizo: Prominencia del terreno, por lo común rocosa. Grupo de alturas o montañas
Cadena Montañosa o cordillera: Serie de montañas enlazadas entre sí.	Valle: Llanura de tierra entre montes o alturas.
Acantilado: Costa cortada verticalmente.	Páramo: Terreno yermo, raso y desabrigado
Cabo: Lengua de tierra que penetra en el mar.	Pantano: Hondonada donde se recogen y se detienen las aguas, con fondo más o menos cenagoso. 2. Gran depósito artificial de agua.
Golfo: Gran porción de mar que se interna en la tierra entre dos cabos.	Playa: Ribera del mar o de un río grande, formada de arenales en superficie casi plana.
	Laguna: depósito natural de agua generalmente dulce y de menores dimensiones que el lago.

5. ¿A qué definición corresponden estas imágenes?



Isabel Rubio Pérez

Soluciones:

1. bosque 2. islas 3. montaña 4. zonas húmedas 5. monte 6. costa
5. cabo- sierra-laguna-embalse