

Acti / España 14

Actividades para la clase de español





Acti/España

Actividades para la clase de español

Acti/España 14

Actividades para la clase de español

DICIEMBRE 2010

Acti/España es una publicación de la Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda que ofrece al profesorado de español de todos los niveles educativos una selección de propuestas didácticas elaboradas por los Auxiliares de Conversación del curso académico 2009-2010. Las actividades de esta publicación pueden ser descargadas y utilizadas siempre que se cite la procedencia.

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

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



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Dirección General de Relaciones Internacionales
Subdirección General de Cooperación Internacional

EDITA

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio
www.educacion.es

Catálogo general de publicaciones oficiales
www.060.es

Texto completo de esta obra: Acti/España 14. Actividades para la clase de español
www.educacion.es/exterior/uk

FECHA DE EDICIÓN

Diciembre 2010

NIPO

820 - 10 - 390 - X

DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en Reino Unido

CUBIERTA: Fotografía de auxiliares de conversación 2009-2010 en Escocia.

DIRECCIÓN

Jesús Fernández González
Consejero de Educación

EDICIÓN

Ana Alonso Varela, Francisco García-Quionero Fernández
y Joaquín Moreno Artesero.
Asesores Técnicos

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Miriam Clemente Arancón
Isabel Contreras Murillo
Luis Corujo Miranda
Carlota Falquina Espinosa
Carlos Alberto Fernández Álvarez
Cristina Gimeno Puértolas
Leticia González
Noelia González García
Marta Guerrero
Margarito Jácome Martínez
Julia Lago Calvo
Mara Mariño Meis
Celia Martín Andrade
Ruth Perales Gómez
Noemí Pérez Sosa
Núria Sagaley Casanueva
Ana Inés Salvi
María Simón García



El programa de auxiliares de conversación de español en el Reino Unido cuenta con una larga y reconocida trayectoria de intercambio cultural y lingüístico. En el curso académico 2010-11 se han asignado de nuevo en su totalidad más de 500 auxiliares a colegios e institutos en Inglaterra, Gales, Escocia, Irlanda del Norte y la República de Irlanda.

Tradicionalmente, a principios de año el Ministerio de Educación en España hace pública una convocatoria en el Boletín Oficial del Estado al objeto de seleccionar auxiliares de conversación para el siguiente curso académico. La convocatoria está dirigida a estudiantes de último curso de una licenciatura o grado cuya especialidad sea inglés, o bien a licenciados y maestros de esta misma especialidad. A partir de la convocatoria de 2011 también pueden participar los estudiantes del último curso o licenciados en Filología Hispánica o Románica, si se tiene incluida la lengua inglesa en el plan de estudios. Una vez hecha la selección, el organismo que se encarga de asignar a los auxiliares en el Reino Unido es el British Council y en la República de Irlanda el Departamento de Educación.

A partir de este momento el Ministerio de Educación atiende a los auxiliares en el apartado de formación a través de la Consejería de Educación, quien se encarga de organizar tres jornadas o encuentros a lo largo del año y de ofertarles la posibilidad de que puedan participar en grupos de trabajo. Fruto de tal actividad es esta publicación.

La revista Actí/España es una selección de actividades que han elaborado y puesto en práctica los auxiliares de conversación del año anterior. La edición de este año cuenta con seis propuestas por cada uno de los niveles: básico, intermedio y avanzado. Asimismo, la revista recoge información sobre otras iniciativas y concursos relacionados con el programa de auxiliares de conversación: el concurso sobre el auxiliar de conversación tomará

ahora una nueva orientación pasando a llamarse "Premio al Mejor Tándem Departamento de Español / Auxiliar de Conversación". En el Buzón del auxiliar se recogen experiencias fuera del aula.

Si eres auxiliar de conversación, esperamos que disfrutes de tu estancia en el Reino Unido o en Irlanda, que lo aproveches profesional y personalmente, y que nuestro apoyo te resulte de utilidad.

ÍNDICE

Buzón del Auxiliar 6

Actividades para la clase de español:

NIVEL BÁSICO

1. ¿A que hora...? 9
2. Citas rápidas 12
3. ¿Qué fruta me escondes? 14
4. Serpientes y escaleras 18
5. Relevos monstruosos 20
6. El gran juego de los alimentos 22

NIVEL INTERMEDIO

7. El horario incompleto 24
8. Quejas en el hotel 26
9. ¿Qué sabes de "High School Musical"? 29
10. Mi querido Frankenstein 33
11. La caja de Pandora 36
12. La Oca de GCSE 39

NIVEL AVANZADO

13. ¿Las consecuencias de la inmigración? 41
14. Memoria medioambiental 44
15. ¿Eres capaz de...? 46
16. ¿Cómo estuve? 53
17. Expresiones idiomáticas con colores .. 57
18. Serpientes y escaleras 60



José Eduardo Castillo Galeazzi, auxiliar del año 2010

PREMIO AUXILIAR DEL AÑO 2010

Durante varios años, la Consejería de Educación ha venido premiando a aquellos auxiliares de conversación que, en sus centros escolares de primaria o secundaria, destacaban por su competencia profesional, capacidad de iniciativa e implicación en la enseñanza.

En esta ocasión han resultado ganadores ex aequo José Eduardo Castillo Galeazzi, de St. John Fisher Catholic School (Wigan) y Elena Perea Úbeda, de St. Columba's College (St. Alban's).

La decisión ha sido reñida debido al alto nivel de los participantes, habiendo quedado finalistas

Luis Carlos Galván Díez de León de Haydon School (Pinner), Marta Guerrero Agüera de Willen Primary School (Milton Keynes) y Laura Hernández Maldonado de Aylesford School (Warwick).

Damos una efusiva enhorabuena tanto a los ganadores como a los centros y departamentos de español que los acogen en esta que ha sido la última edición del premio tal y como se ha desarrollado hasta hoy.

PREMIO 2011 AL MEJOR TÁNDEM DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL / AUXILIAR DE CONVERSACIÓN

En efecto, a partir del curso 2010-11 daremos una nueva orientación a nuestro concurso.

Como sabemos, las cualidades que aporta un auxiliar destacan sobre todo cuando el departamento que lo acoge sabe encauzarlo sin sofocar su espíritu de iniciativa. Cuando es capaz de acompañarlo y marcarle puntos de referencia sin ahogar sus márgenes de maniobra. Esto es, cuando la cooperación es la norma. Desgraciadamente, esto no siempre sucede, y algunos auxiliares piensan que podrían dar mucho más de sí en sus colegios e institutos, sintiéndose en alguna medida desaprovechados.

Sin embargo, otros departamentos sí obtienen un gran rendimiento pedagógico de la gran ventaja que supone contar en las aulas con un joven profesor recién llegado de España o América Latina, pletórico de ideas y ansioso por esgrimir sus primeras armas en el mundo de la enseñanza.

Así pues, como la educación cabalmente entendida es una labor colectiva, queremos incentivar las sinergias que se establecen entre el Departamento y nuestros auxiliares mediante la convocatoria del Premio al mejor tándem Departamento de Español / Auxiliar de conversación, al cual se opta mediante una candidatura conjunta.

La comisión evaluadora tendrá en cuenta aspectos como la acogida del auxiliar a su llegada, la organización de su labor docente, sus relaciones con el Departamento, su participación en la vida del centro y de la localidad donde este se ubica, así como el legado y la huella que el auxiliar dejará cuando se marche.

Encontraréis las bases y todos los pormenores en la página de la Consejería. Os animamos a que informéis a vuestros compañeros de departamento y presentéis vuestras candidaturas.



Elena Perea Úbeda, auxiliar del año 2010

GRUPOS DE TRABAJO DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN



Grupo de trabajo de Dublin



Grupo de trabajo de Irlanda del Norte

Al igual que en años anteriores, durante el curso 2009-2010 los auxiliares de conversación que lo solicitaron participaron en un grupo de trabajo, una de las actividades que está recogida en el Plan de Formación del profesorado.

El objetivo final de los grupos de trabajo es elaborar una presentación en *powerpoint* de los niveles AS y A *Level* del sistema educativo británico, equivalentes al bachillerato en España. Además de esto, desde que se constituyen los grupos de trabajo hasta que concluyen su labor, se pretende que los auxiliares adquieran una mayor comprensión de los contenidos y objetivos del A *Level*, establezcan mecanismos de coordinación en grupo, consoliden sus conocimientos sobre presentaciones multimedia y reflexionen sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en general.

Otras características de los grupos de trabajo:

- Están constituidos por un mínimo de cuatro miembros y un máximo de diez.
- Trabajan sobre temas relacionados con la actualidad y cultura españolas y latinoamericanas.
- El objetivo final consiste en elaborar una presentación multimedia para su posible uso en el aula de español por lo que los trabajos que se presentan incluyen en muchas ocasiones indicaciones para el profesorado.
- Las presentaciones que cumplan los requisitos establecidos se publican en la página *web* de la Consejería de Educación del Reino Unido y se pueden descargar de forma gratuita.

Los auxiliares desarrollan las presentaciones mediante actividades de trabajo personal y a distancia, y sesiones de trabajo presenciales en la Consejería de Educación en Londres, Manchester, Belfast, Dublín y Edimburgo.

Los títulos de las presentaciones elaboradas durante el curso 2009-2010 fueron: “¿Conoces a tus vecinos?”, “El español en el mundo”, “España, crisol de culturas”, “España innova”, “Fiestas y costumbres en países de habla hispana”, “España y México, ¿una misma lengua?”, “La huella del Islam en España”, “Interculturalidad en las aulas españolas” y “La Transición española”.

Es de destacar la gran aceptación que tiene esta actividad. Los auxiliares de conversación desarrollan una labor magnífica y las presentaciones multimedia que elaboran gozan de una gran acogida entre el alumnado y profesorado de español del Reino Unido.



BUZÓN DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN

Un paréntesis de dos años como empleada en el departamento de financiación de una empresa de automoción, que me reafirma en mi verdadera vocación docente, me lleva a concursar en el programa de auxiliares de conversación 2009-2010, accediendo así a la posibilidad de dar a conocer mi lengua y cultura a estudiantes de secundaria de otro país.

Se me asigna Holyrood Secondary School, en Glasgow, instituto con una plantilla de 150 profesores y 2000 alumnos. Cuando entras a trabajar en un instituto público escocés hay muchos aspectos que te confunden de su modelo educativo, sujeto a informes e inspecciones constantes y donde la valoración pública anual de resultados tiene gran trascendencia. A medida que lo conoces más a fondo, involucrándote,

te haces partícipe de las inquietudes y necesidades del equipo docente, convirtiéndote así en un miembro activo más del equipo y un instrumento muy útil para la consecución de sus objetivos. En los primeros días conozco a mi compañera de trabajo, Alessia, auxiliar de italiano, de donde nace de inmediato una simpatía mutua y un gran entusiasmo compartido por el trabajo. Pronto ganamos popularidad en el departamento de idiomas, gestionado, a mi parecer impecablemente, por Helen Onorati.

No me cabe duda de que ha sido en gran parte ese entusiasmo el que llevó a Helen a invitarnos a participar en el proyecto organizado anualmente por el equipo de orientación, en colaboración con el centro de actividades deportivas al aire libre Outward Bound. La iniciativa, destinada a alumnos de S3 y S4 (14 y 15 años), consiste en ofrecer a los alumnos una semana de estancia en uno de los centros del Reino Unido, sirviéndose del deporte de aventura para trabajar objetivos relacionados con el crecimiento personal. Al margen de la posibilidad de disfrutar de una semana de recreo en un emplazamiento idílico, se fomenta la adquisición de responsabilidades colectivas y habilidades organizativas, partiendo de la comunicación, planificación, apoyo, cuidado y respeto mutuos. Se adquieren así una mayor conciencia personal y sentido de la responsabilidad, incrementando la autoconfianza e independencia, sin olvidar, por supuesto, el respeto por el medioambiente.

El destino en esta ocasión sería el centro ubicado en el Lake District (Inglaterra). Nos acompañarían Martin Brady, orientador y profesor de matemáticas, Lorna Cameron y Brian McKenna, profesores de químicas y matemáticas respectivamente. A nuestra llegada, coincidimos con un equipo de ejecutivos de una importante firma y algo me hace pensar que experiencias como esta funcionan. El director reúne a los alumnos para presentarles a quienes serían sus instructores y explicarles el funcionamiento del centro, resaltando la importancia de la puntualidad, orden y cuidado de las instalaciones. Instrucciones que no hubo que volver a repetir en lo que duró la estancia. Nuestra única función era colaborar durante los descansos de los instructores, velando por el cumplimiento de las normas, y debo decir al respecto que nuestra intervención no fue necesaria en ningún momento.

Son muchas las actividades que ofrece el centro, cada cual más atractiva, *kayak*, *piragüismo*, *rafting*, escalada, montañismo, senderismo... He de destacar la profesionalidad de los instructores en el desarrollo de las mismas, siempre precedidas de un análisis inicial, donde los alumnos decidían en conjunto sobre sus objetivos, planificación y organización, y seguidas de un *feedback*, donde el instructor los guiaba en la valoración de su propio aprendizaje y destrezas adquiridas.

Y así fueron transcurriendo nuestros días, alternando chanclas con katiuskas, chubasqueros con chalecos salvavidas, bañadores con forros polares, participando y otras veces como meras observadoras, viendo como las propias actividades los llevaban a intercambiar roles y los líderes de unas se convertían en los inexpertos de otras, los indecisos se volvían resolutos y los atrevidos cautelosos, descubriendo sus límites, explotando sus flaquezas.

Terminábamos nuestra jornada con una distendida reunión con los profesores, acompañados de queso parmesano y manchego y un buen vino (pequeños placeres que a todos agradaban). Constituían un momento idóneo para intercambiar impresiones sobre el programa en sí, que tanto Alessia como yo no dejamos de alabar, y sobre otros temas, donde no faltó mencionar las carencias y riquezas de nuestros respectivos modelos educativos.

Ellos valoraron de forma explícita nuestra participación en el programa y nuestras aportaciones a lo largo de la estancia en el *feedback* final. Yo aprecio muchísimo que hayan contado con nosotras al darnoslo a conocer, pues considero que iniciativas como esta merecen tomarse como ejemplo.

Texto: Julia Lago

Fotos: Alessia Mangiavilliano/Julia Lago.

Montaje vídeo: Brian McKenna

Enlaces de interés:

<http://www.holyrood-sec.glasgow.sch.uk/>

<http://www.outwardbound.org/>



Actividades para la clase de español

nivel  Básico

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

¿A qué hora...?



Julia Lago Calvo

TIEMPO:

20 minutos

OBJETIVOS:

- Formular y responder a preguntas relacionadas con la rutina diaria y la hora.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Tarjetas recortadas de rutinas y horas suministradas. Ver más adelante.

1. Se forman parejas
2. Se reparte un juego de tarjetas de rutinas y horas por pareja de alumnos, que colocarán boca abajo en dos montones diferentes.
3. Un alumno coge una tarjeta del montón "Rutinas" y le formula una pregunta a su compañero con la estructura "¿A qué hora...?" según le indique la tarjeta que le haya tocado. El compañero responde según la hora que le indique la tarjeta del montón "Horas" que haya escogido.
4. Cuando se termine el primer montón los alumnos intercambian los papeles.

nivel

b
á
s
i
c
o

Soluciones

Las agrupaciones serán aleatorias. Puede que algunas suenen algo extrañas, por ejemplo "las clases empiezan a la una" pero eso forma parte del juego.

Tarjetas Rutinas



TE LEVANTAS



EMPIEZAN LAS CLASES



COMES



CENAS

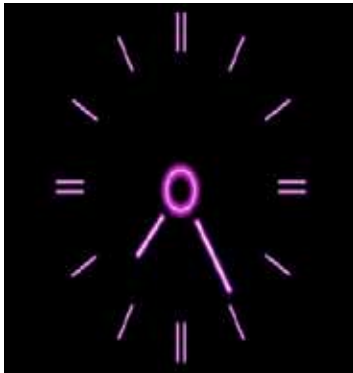


DESAYUNAS



TE ACUESTAS

Tarjetas Horas



nivel

b
á
s
i
c
o

2

Citas rápidas

Mara Mariño Meis

TIEMPO:

25 minutos

OBJETIVOS:

- Aprender a entablar una conversación básica.
- Repasar vocabulario elemental.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se repasan en común las preguntas y respuestas sugeridas.
2. Se entrega a cada alumno una plantilla para anotar la información.
3. El alumnado se sienta por parejas.
4. Cada cual formula preguntas a su pareja para obtener información sobre esta.
5. Luego todos cambian de pareja y hacen lo mismo. Se repite el proceso hasta que todos hayan hablado con todos (o bien hasta que hayan completado las plantillas).
6. Finalmente, cada cual tendrá que elegir a su "cita perfecta".

Sugerencias

¿Cómo te llamas?
Me llamo....

¿Cuántos años tienes?
Tengo....años

¿De dónde eres?
Soy de.....

¿Cuál es tu color favorito?
Mi color favorito es el....

¿Cuál es tu número de la suerte?
Mi número de la suerte es el....

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?
En mi tiempo libre me gusta....

Citas rápidas



nivel

b
á
s
i
c
o

Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:

Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:

Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:

Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:

Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:



Nombre:

Edad:

País / ciudad:

Color:

Número:

Tiempo libre:

3

¿Qué fruta me escondes?

Marta Guerrero

TIEMPO:

20 minutos (preparación) más 10 minutos (actividad).

OBJETIVOS:

- Afianzar el vocabulario relacionado con las frutas.
- Describir el aspecto exterior e interior de una fruta.
- Dar a conocer frutos típicos de la agricultura española.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales:

- Dos tableros iguales.
- Mazo de cartas con las 14 imágenes proporcionadas en el tablero.
- 13 fichas para tapar las frutas descartadas.

1. El funcionamiento del juego es igual al tradicional ¿Quién es quién?
2. Se juega por parejas. También es posible jugar por tríos o cuartetos (todos contra todos).
3. Cada jugador dispone de un tablero idéntico que contiene imágenes de 14 frutas.
4. Cada jugador toma una carta del mazo, cuya imagen solo él conoce.
5. Cada jugador trata de adivinar qué carta tiene escondida el contrincante por medio de preguntas y eliminaciones.
6. Gana el juego aquel que adivina la fruta que esconde el contrario.

Algunas posibles preguntas:

- ¿Tiene hueso?
- ¿Es azul?
- ¿Tiene hojas?
- ¿Es alargada?
- ¿Es redonda?
- ¿Es roja por dentro?
- ¿Es verde por fuera?
- ¿Es una fruta tropical?

Tablero



La naranja



La piña



Las uvas



La manzana



El plátano



La sandía



El melón



La ciruela



La fresa



La pera



El kiwi



El melocotón



Las cerezas



Los arándanos

nivel

b
á
s
i
c
o

Mazo de cartas



La naranja



La piña



Las uvas



La manzana



El plátano



La sandía



El melón



La ciruela



La fresa



La pera



El kiwi



El melocotón



Las cerezas



Los arándanos

nivel

b
á
s
i
c
o

4

Serpientes y escaleras

Carlos Alberto Fernández Álvarez

TIEMPO:

15 minutos aproximadamente

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario referente a las actividades diarias, a las tareas domésticas y a la hora.
- Practicar la pregunta sobre cuáles son los hábitos de una persona a una hora determinada.
- Utilizar los tiempos verbales en presente, pasado y futuro (opcional).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Es una versión del clásico juego de mesa *Snakes and Ladders*. Al tratarse de una actividad de repaso, se requiere conocer previamente el vocabulario de la rutina diaria y las tareas domésticas.

Materiales: tablero de juego. Una moneda. Una ficha por jugador.

Opción fácil:











































1. Se distribuye a los alumnos por parejas.
2. Cada alumno tiene una ficha y lanza una moneda para avanzar por las diferentes casillas hasta llegar a la meta. Si sale cruz, avanza una casilla, dos si sale cara.
3. Al caer en una casilla el alumno dice la actividad que aparece en la imagen junto a la hora indicada (por ejemplo: "Me levanto a las siete y media").
4. Si la imagen está enmarcada en rojo, el alumno pregunta al contrincante qué actividad realiza a la hora indicada. Si el primer alumno formula la pregunta bien y el segundo responde mal, aquel vuelve a lanzar la moneda para seguir jugando.
5. Cuando se cae en una casilla con escalera, se sube si se contesta correctamente.
6. Cuando se cae en una casilla con serpiente, se baja si la respuesta es errónea.

Opción difícil:

7. Se tienen en cuenta las estrellas que aparecen junto a la hora en la casilla. Si la estrella es de color **ROJO** se responde utilizando el pasado.
8. Si es de color **VERDE** se contesta en presente.
9. Si es de color **AMARILLO** se responde en futuro.

Soluciones

- | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| • 7:30 a. m. despertarse | • 8:15 vestirse | • 1:10 pasar la aspiradora | • 5:00 hacer los deberes / la tarea |
| • 7:35 ducharse | • 10:00 jugar con la videoconsola | • 1:30 lavar la ropa | • 6:00 cenar |
| • 7:45 peinarse | • 11:40 poner la mesa | • 2:00 planchar | • 7:15 ver la televisión |
| • 7:50 desayunar | • 12:05 p.m. almorzar / comer | • 2:15 limpiar el coche | • 8:40 leer un libro |
| • 8:00 cepillarse los dientes | • 12:20 lavar los platos | • 2:45 ordenar el cuarto | • 10:45 acostarse |
| | | • 3:20 jugar al fútbol | |

M E T A	
	10,45 p.m. 
	8,40 p.m. 
	7,15 p.m. 
	6,00 p.m. 
	5,00 p.m. 
	3,20 p.m. 
	2,45 p.m. 
RETROCEDE 3 CASILLAS	
	2,15 p.m. 
	2,00 p.m. 
	1,30 p.m. 
	1,10 p.m. 
	12,20 p.m. 
	12,05 p.m. 
	11,40 a.m. 
AVANZA 3 CASILLAS	
	8,00 a.m. 
	7,50 a.m. 
	7,45 a.m. 
	7,35 a.m. 
	7,30 a.m. 
S A L I D A	
	10,00 a.m. 
	8,15 a.m. 



nivel

b
á
s
i
c
o

5

Relevos monstruosos

María Simón García

TIEMPO:

30 minutos (20 minutos de introducción más 10 minutos de juego).

OBJETIVOS:

- Revisar números y colores.
- Utilizar el vocabulario referente a las partes del cuerpo.
- Describir el aspecto físico.

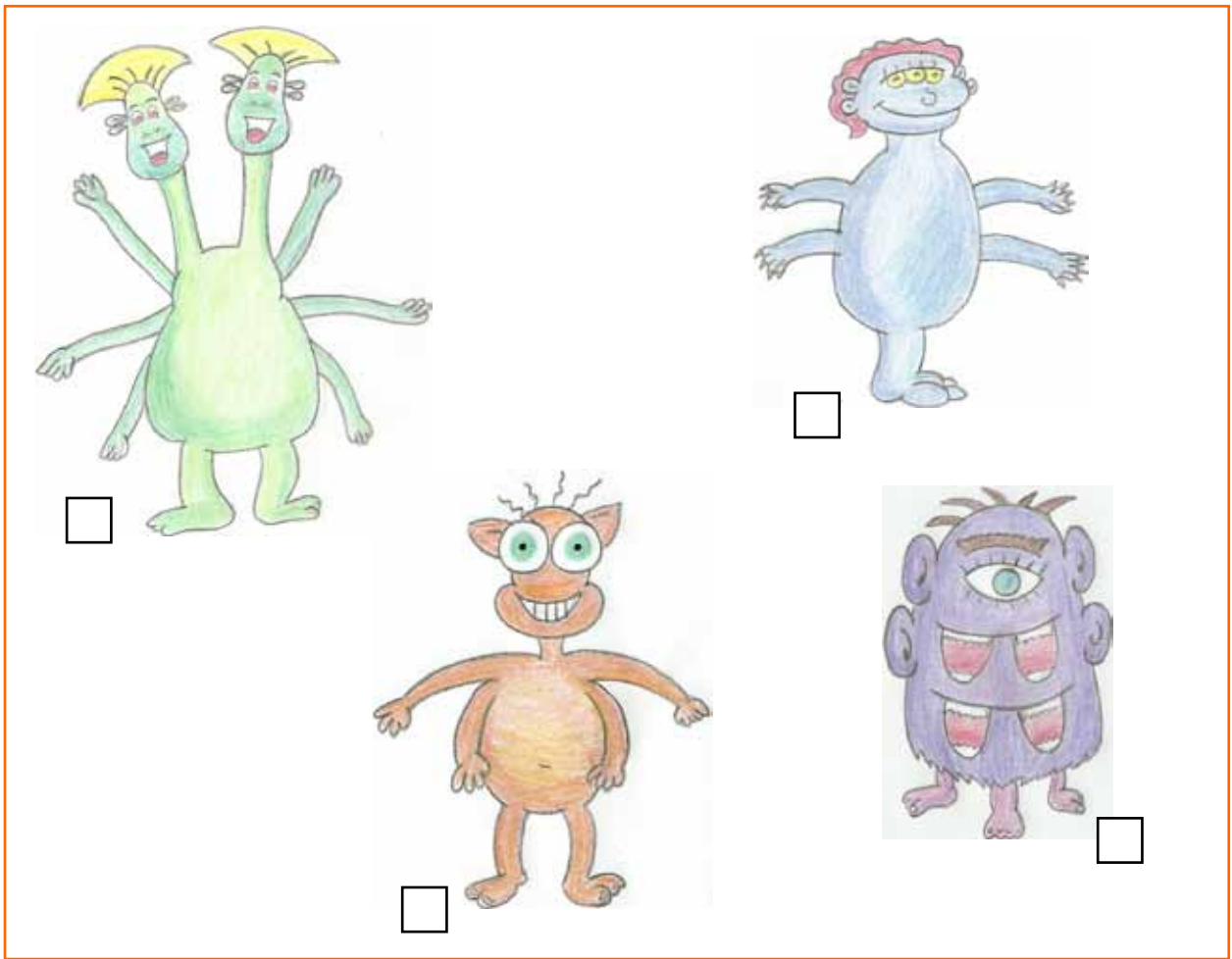
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: plantillas con los monstruos. Plantillas con los descriptores.

1. Se divide al alumnado en grupos de cuatro. Dentro de cada grupo habrá un jugador A, un jugador B, un jugador C y un jugador D.
2. Introducción. El profesor describe un monstruo para cada equipo; si este adivina de cuál se trata, gana un punto.
3. La estructura se presenta así: "Tiene... (número)... (parte del cuerpo)... (de color...)".
4. Juego propiamente dicho. Los jugadores A de cada equipo tienen que colocarse en línea en un lado de la clase. Frente a ellos se colocan los jugadores B, más adelante los C y finalmente, al otro lado del aula, los D.
5. Los jugadores A tienen la ficha con las descripciones, mientras que los jugadores D tienen la ficha con los dibujos de los monstruos.
6. Los jugadores A deben transmitir la información de su ficha a los B, que tienen que recordarla y decírsela a los C, quienes se la pasarán a los D, que deberán identificar de qué monstruo están hablando y ponerle su número correspondiente.
7. Cada vez que identifican un monstruo, los jugadores deben moverse a la siguiente posición (A pasa a ser B, B pasa a ser C, etc.), de manera que todos realicen las diferentes cuatro funciones.
8. El ganador es el equipo que termina de identificar y numerar los monstruos en primer lugar.
9. Alternativa. Si el aula no se presta a muchos movimientos, puede realizarse el juego como el "teléfono roto", pasando la información al oído del compañero.

Soluciones

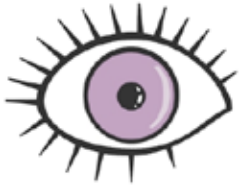
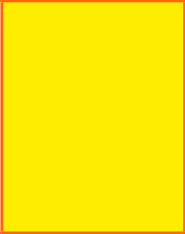

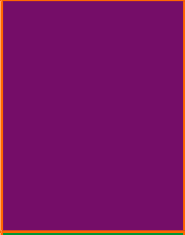

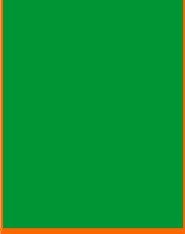


- El 1 tiene tres ojos amarillos.
- El 2 tiene cuatro orejas moradas / violeta.
- El 3 tiene dos cabezas verdes.
- El 4 tiene cuatro brazos naranja / anaranjados.



nivel

b
á
s
i
c
o



<u>EL 1</u>	tiene	3		
<u>EL 2</u>	tiene	4		
<u>EL 3</u>	tiene	2		
<u>EL 4</u>	tiene	4		

6

El gran juego de los alimentos

Luis Corujo Miranda

TIEMPO:

20 - 30 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario de la comida.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

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

Reglas:

1. Juegan de 2 a 6 jugadores por tablero.
2. Por turnos, cada jugador tira el dado y avanza las casillas correspondientes.
3. Para poder permanecer en la casilla, deberá responder correctamente a lo que se le pregunta. En caso contrario, volverá a la casilla en la que se encontraba anteriormente. Los demás jugadores decidirán si la respuesta es válida o no. En caso de duda decidirá el profesor.
4. Gana el jugador que primero alcance la casilla de llegada.

Soluciones

- Comida favorita: respuesta libre.
- Frutas: manzana, pera, plátano, melocotón, piña, kiwi, fresa, naranja, mandarina, pomelo, caqui, uvas, higo, mango, maracuyá, chirimoya...
- Cena en España: a las 9 o las 10 de la noche.
- Productos lácteos: queso, yogur, mantequilla, nata, cuajada, requesón, natillas...
- Pescados: salmón, trucha, sardina, atún, boquerón, pescadilla, merluza, bacalao, jurel, besugo, caballa, dorada, bonito, melva, pintarroja, cazón...
- Desayuno. Español: tostadas con aceite y tomate, tostadas con mantequilla y mermelada o miel, leche con cacao, café con leche, zumo de naranja. Inglés: pan, huevo frito o cocido, judías con tomate, salchichas, panceta (beicon), té con leche, cereales, zumo de frutas.
- Dieta mediterránea: pan, aceite de oliva, pescado azul, verdura, fruta fresca, legumbres...
- Postre: fruta, macedonia, flan, yogur, tarta, natillas, helado, crema catalana...
- Tapas: pequeñas raciones de comida que acompañan la bebida y se pueden tomar como aperitivo.
- Proteínas: carnes, pescados, huevos.
- Carne en Navidad: cordero, pavo.
- Verduras: tomate, pepino, pimiento, lechuga, col, patata, calabaza, calabacín, judías verdes, acelgas, espinacas...
- Grasas: carnes, embutidos (chorizo, salchichón, salchichas), jamón, aceite, mantequilla, helados, pasteles, dulces...
- Alimentos que no gustan: respuesta libre.
- Paella: arroz, aceite, colorante, pollo (u otra carne), marisco (mejillones, calamares, gambas, cigalas), tomate, pimiento, ajo, sal, agua, laurel...
- Carnes: pollo, pavo, cerdo, cordero, ternera, conejo, cabrito, jabalí, ciervo...

7

El horario incompleto

Carlota Falquina Espinosa

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar el vocabulario relacionado con las asignaturas.
- Practicar expresiones de tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:











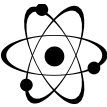





Material: Una ficha por alumno. Ver más abajo.

Primera parte:

1. El profesor hace preguntas aleatorias a los alumnos de la clase sobre sus horarios.
2. Las preguntas podrán ser similares a las siguientes:
 - ¿Qué asignatura tienes los lunes a las once menos diez?
 - ¿Qué asignatura tienes los lunes después del recreo?
 - ¿Qué asignatura tienes los viernes a primera hora?
 - ¿Qué asignatura tienes los martes antes de química?
 - ¿Cuándo tienes matemáticas?

Segunda parte:










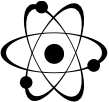




3. Los alumnos se sientan por parejas y se les entrega una fotocopia de la ficha a cada uno.
4. A continuación los alumnos deberán recortar el recuadro de los dibujos de las asignaturas.
5. Los alumnos deciden quien de los dos va a ser el alumno A y quien va a ser el alumno B.
6. El alumno A deberá situar los dibujos en los espacios disponibles de la ficha sin dejar que su compañero/a lo vea.
7. A continuación el alumno B le hará al alumno A preguntas similares a las realizadas por su profesor con el fin de averiguar cual es su horario.
8. A medida que el alumno B obtiene las respuestas deberá colocar los dibujos en los espacios correspondientes de su ficha.
9. Una vez completado el horario los dos alumnos deben ver la ficha de su compañero/a y comprobar que sus respectivos horarios coinciden.
10. Por último repiten la actividad intercambiando los roles. Así el alumno que anteriormente había realizado las preguntas será el que diseñe un horario con las tarjetas de dibujos y responderá a las preguntas de su compañero.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8,30 h. - 9,30 h.					
9,30 h. - 10,30 h.					
10,30 h. - 10,50 h.	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
10,50 h. - 11,50 h.					
11,50 h. - 12,50 h.					
12,50 h. - 15,00 h.	Comida	Comida	Comida	Comida	Comida
15,00 h. - 16,00 h.					
16,00 h. - 17,00 h.					

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



						
Matemáticas	Geografía	Química	Inglés	Música	Religión	Dibujo
						
Informática	Educación Física	Física	Teatro	Francés	Español	Alemán



Quejas en el hotel

Isabel Contreras Murillo

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Practicar y asimilar el vocabulario relacionado con los hoteles.
- Aprender a desenvolverse ante una situación de disconformidad en el hotel.
- Utilizar el vocabulario relacionado con los hoteles en contexto.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales. Ficha con el vocabulario que se va a practicar y una ficha para emparejar una frase con una situación. (Ver más adelante).

Primera parte:

1. El profesor le dice a cada alumno aleatoriamente y en inglés alguna de las palabras del recuadro de vocabulario ya estudiado relacionado con el hotel. El alumno debe identificarla y traducirla al español.

Segunda parte:

2. Los alumnos completan la ficha "Quejas en el hotel" emparejando las frases que aparecen al principio con la situación adecuada.

Tercera parte:

3. Se divide a la clase en dos grupos A y B.
4. Los alumnos del grupo A serán los dueños de los hoteles y deben inventar individualmente el nombre de su hotel, los servicios que presta y el precio de los mismos.
5. Los alumnos del grupo B representan a los clientes. Deben pensar en qué tipo de hotel quieren alojarse y redactar unas preguntas que le harán al grupo A para comprobar que su hotel se ajusta a sus necesidades.
6. Se lleva a cabo un role play por parejas formadas por un miembro del grupo A y otro del B. Los alumnos del grupo A contestan las preguntas que les formulan los alumnos del grupo B a cerca de su hotel. Los alumnos del grupo B tratan de encontrar el hotel más barato que se adapte a sus preferencias, preguntando a los alumnos A por el precio de sus hoteles, las habitaciones y los servicios que ofrecen.

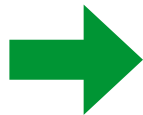
Soluciones

SITUACIÓN	1	2	3	4	5	6	7
FRASE	D	F	A	G	B	C	E

PRIMERA PARTE

1. Escucha a tu profesor y di en español la palabra o frase que te dice en inglés.

• A room
• A single room
• A double room
• A double room
• A twin room
• A room with a bathroom
• A room with a shower
• A room with a balcony
• A room with a view of the sea



• Una habitación
• Una habitación individual
• Una habitación doble
• Una habitación con cama de matrimonio
• Una habitación con dos camas
• Una habitación con cuarto de baño
• Una habitación con ducha
• Una habitación con balcón
• Una habitación con vistas al mar

SEGUNDA PARTE








1. Imagina que estás en un hotel y vives una de las situaciones que aparecen en la tabla. Empareja cada una de las frases con una de las situaciones para expresar tu reacción.

Frases	<p>A. El aseo está muy sucio y me hacen falta toallas.</p> <p>B. La habitación no está limpia. ¡Hay insectos! Quiero cambiar de habitación.</p> <p>C. ¡Este hotel me vuelve loco! No hay vistas al mar. Quiero cambiar de habitación.</p> <p>D. La habitación no tiene cama de matrimonio. Quiero cambiar de habitación.</p> <p>E. ¡Qué horror! La luz no funciona. ¡Quiero Internet!</p> <p>F. ¿No se admiten perros? Quiero hablar con el director.</p> <p>G. ¡Qué horror! El ascensor no funciona.</p>
---------------	---

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Quejas en el hotel:

			FRASE
Situación 1	<p>“Quiero reservar una habitación doble con cama de matrimonio”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 2	<p>“Quiero reservar una habitación individual sin baño para mí perro y para mí”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 3	<p>“Quiero una habitación para dos noches con baño”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 4	<p>“Tengo un bebé y necesito el ascensor para subir la silla de paseo”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 5	<p>“Quiero una habitación individual limpia con aseo”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 6	<p>“Me gustaría reservar una habitación doble con vistas al mar”</p>		<p>.....</p>
			FRASE
Situación 7	<p>“Quiero reservar una habitación individual con balcón e internet”</p>		<p>.....</p>

¿Qué sabes de “High School Musical”?

9

Miriam Clemente Arancón

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Revisar el vocabulario sobre el cine y las descripciones personales.
- Introducir al género de la reseña.
- Incrementar motivación e interés con una actividad dinámica en equipos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales. Tarjetas con fotos de los personajes y tarjetas con sus respectivas descripciones. Ver más adelante. Cajita donde mezclar estas descripciones.

Primera parte

1. Se entrega a cada alumno la hoja de la reseña.
2. Se les pide que rellenen individualmente los huecos con las palabras del cuadro.
3. Una vez rellenos los huecos, se pide a los alumnos que por parejas respondan a las preguntas planteadas.

Segunda parte

4. Se colocan las fotos de 8 personajes de la película en distintas partes de la clase (pegadas en la pared, apoyadas, etc.)
5. Se divide la clase en dos equipos. Ambos se colocan pegados a la pizarra, cada uno a un lado, de modo que tengan una buena perspectiva de toda la clase.
6. El profesor/a coloca las tarjetas con las descripciones de cada personaje en una cajita o pequeño recipiente.
7. Una mano inocente (alternando entre los dos equipos) coge una tarjeta y sin mirar se la da al profesor/a para que la lea.
8. El profesor/a la lee y el miembro del equipo que identifique la foto correcta va a buscarla.
9. El grupo que haya llegado primero a la foto y que traiga la foto correcta se quedará con ella a modo de punto.
10. Si ninguno de los equipos acierta se volverá a leer la tarjeta.
11. Gana el equipo que al acabar de leer las ocho descripciones haya conseguido más fotos (puntos).

Soluciones

Reseña

La **película** de Disney Channel “High School Musical” es una auténtica historia de amor **entre** adolescentes.

Troy y Gabriella se conocen durante unas **vacaciones** de Navidad en un karaoke. **Después** de las vacaciones, la madre de Gabriella cambia de ciudad y la chica acaba yendo al **mismo** colegio que Troy. Los dos están muy **contentos** de encontrarse pero sus intereses son muy distintos. Troy está totalmente dedicado al **baloncesto** mientras que Gabriella es una chica muy intelectual, amante de las matemáticas.

Sin embargo, les unirá su **secreto** interés por participar en el musical del instituto, el **primer** paso hacia una bonita relación...

Con unos actores muy buenos, una emocionante historia de **amor** y buenas dosis **de** entretenida música, “High School Musical” ha tenido un gran éxito entre **niños** y adolescentes. Sin embargo, es una película que tanto grandes como pequeños deberían **ver**.

Preguntas

1. En las vacaciones de Navidad; 2. El baloncesto; 3. Las matemáticas; 4. su secreto interés por participar en el musical del instituto; 5. entre niños y adolescentes

Tarjetas y fotos

1 A, 2 B, 3 C, 4 D, 5 E, 6 F, 7 G, 8 H

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

PRIMERA PARTE

1. Completa esta reseña con las palabras del recuadro

HIGH SCHOOL MUSICAL

La _____ de Disney Channel "High School Musical" es una auténtica historia de amor _____ adolescentes.

Troy y Gabriella se conocen durante unas _____ de Navidad en un karaoke. _____ de las vacaciones, la madre de Gabriella cambia de ciudad y la chica acaba yendo al _____ colegio que Troy. Los dos están muy _____ de encontrarse pero sus intereses son muy distintos. Troy está totalmente dedicado al _____, mientras que Gabriella es una _____ muy intelectual, amante de las matemáticas.

Sin embargo, les unirá su _____ interés por participar en el musical del instituto, el _____ paso hacia una bonita relación...

_____ unos actores muy buenos, una emocionante historia de _____ y buenas dosis _____ entretenida música, "High School Musical" ha tenido un gran éxito entre _____ y adolescentes. Sin embargo, es una película que tanto grandes como pequeños deberían _____.

secreto	de	chica	niños	después
ver	vacaciones	primer	amor	contentos
película	con	baloncesto	mismo	entre

2. En parejas, contestad a las siguientes preguntas

1. ¿Cuándo se conocen Troy y Gabriella?
2. ¿Cuál es el principal interés de Troy?
3. ¿Cuál es la asignatura preferida de Gabriella?
4. ¿Qué interés común les unirá?
5. ¿Entre quiénes ha tenido más éxito la película?

SEGUNDA PARTE

Tarjetas de descripciones



1. Es el chico más conocido del instituto. Es muy bueno jugando al baloncesto y es el capitán del equipo del instituto. También le gusta cantar. Es bastante guapo. Tiene los ojos azules y el pelo castaño claro.

2. Es una chica muy inteligente. Es muy buena en matemáticas. Además, canta muy bien. Es bastante guapa. Tiene el pelo negro y largo y los ojos marrones. Vive con su madre.

3. Es el mejor amigo de Troy. También le gusta mucho el baloncesto. Tiene el pelo castaño y muy rizado. Tiene los ojos marrones. Lleva camisetas muy originales.

4. Es la mejor amiga de Gabriella. Es una chica muy simpática. Además, es muy buena estudiante. Tiene la piel muy morena y el pelo y los ojos negros.

5. Su familia es muy rica. Es una chica muy antipática. Odia a Gabriella. Quiere ser la única protagonista del musical. Tiene el pelo rubio y largo y los ojos marrones.

6. Es el hermano gemelo de Sharpay. Participa con ella en el musical. Es más simpático que su hermana. Es bastante alto. Tiene el pelo rubio y los ojos marrones. Siempre lleva sombreros.

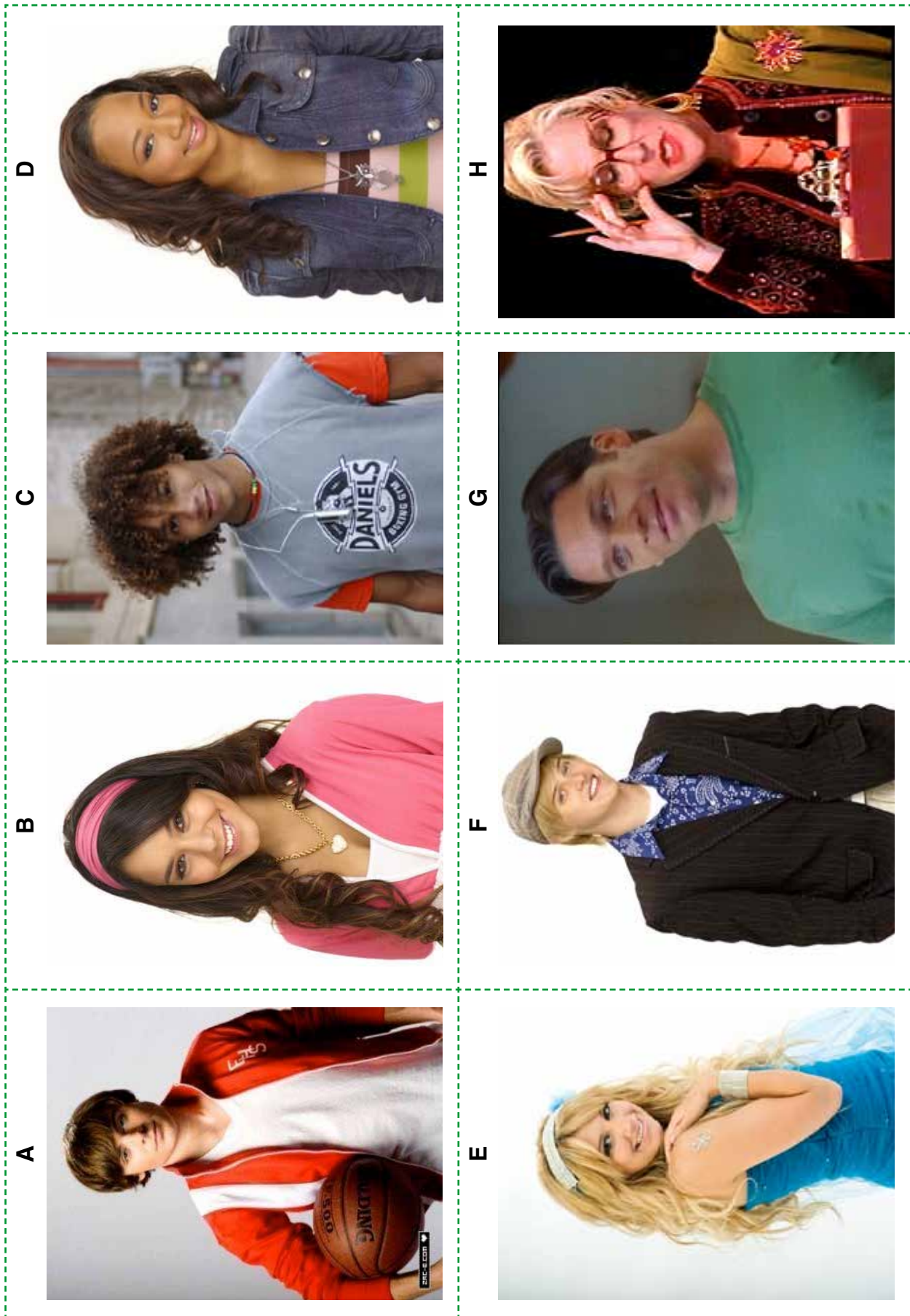
7. Es el padre de Troy y el entrenador del equipo de baloncesto del instituto. Es muy exigente. No le gusta que su hijo participe en el musical. Es un hombre bastante guapo. Tiene el pelo castaño y los ojos verdes.

8. Es la directora del musical del instituto. A veces no se lleva bien con el padre de Troy. Odia los teléfonos móviles. Es rubia y siempre lleva unas gafas y una ropa muy originales.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

FOTOS DE LOS PERSONAJES



Fotos de la película de Walt Disney High School Musical

Mi querido Frankenstein

10

Núria Sagaley Casanueva

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Practicar el futuro próximo.
- Familiarizarse con el formato de carta en español y sus fórmulas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primera parte:

1. Cada alumno deberá dibujar en la ficha un ser inventado del futuro que haga cosas anómalas y disparatadas.
2. A continuación deberán escribir brevemente sobre su forma de ser.
3. En parejas, y utilizando los datos de la ficha que han diseñado, tendrán que describir a su ser inventado de forma oral usando el futuro.

Segunda parte:

3. Deberán completar la carta dirigida a Frankenstein para presentarle a su nuevo compañero/a (el ser que el alumno ha inventado).
4. Para dar una descripción completa se recomienda que respondan a las siguientes preguntas.
 1. ¿Cómo se llamará?
 2. ¿Cómo será físicamente?
 3. ¿Cómo vestirá?
 4. ¿Qué comerá?
 5. ¿Qué beberá?
 6. ¿Dónde vivirá?
 7. ¿Dónde dormirá?
 8. ¿Qué va a hacer por las mañanas?
 9. ¿Estudiará, trabajará?
 10. ¿Qué hará en su tiempo libre?
 11. ¿Cómo se comunicará?
 12. ¿Cómo viajará?
 13. ¿Cuántos años vivirá?

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

*Mi querido Frankenstein,
te presento a tu nuevo compañero/a:*



Dibuja aquí a la nueva compañera o al nuevo compañero de Frankenstein:

Describe brevemente su forma de ser:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Londres, 3 de febrero de 2010

Querido Frankenstein:

¿Qué tal estás? Te escribo para decirte que unos amigos y yo hemos decidido crear un/a compañero/a para que no te sientas tan solo. Tu nuevo/a compañero/a se llamará....

Esperamos recibir noticias tuyas pronto contándonos qué te parece la idea.

Un saludo,

XXX

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

11

La caja de Pandora

Margarito Jácome Martínez

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Utilizar el vocabulario aprendido en el curso actual y cursos anteriores.
- Expresar ideas de acuerdo a su propio contexto y experiencias.
- Ser capaces de identificar y usar distintos tiempos y formas verbales.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad los estudiantes tendrán la oportunidad de abrir una “Caja de Pandora” y compartir algunos secretos sobre si mismos con sus compañeros.

Materiales. 48 tarjetas y 2 cubos. Ver más adelante.

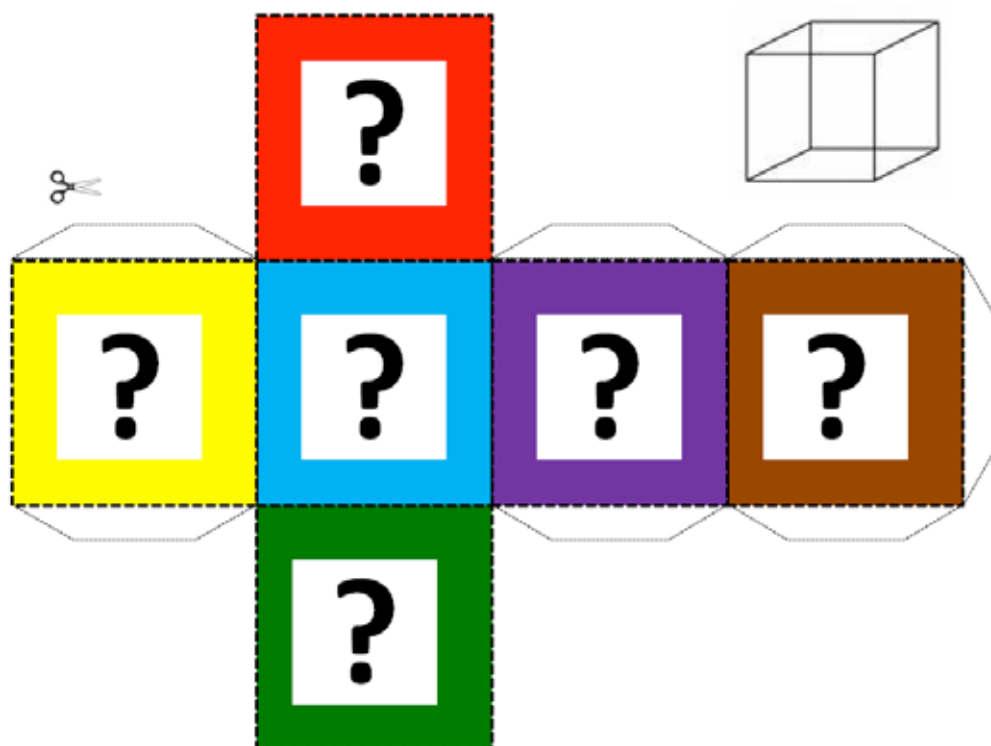
Primera parte (Preparación)

1. Se recortan las 48 tarjetas que se facilitan.
2. Se recortan los dos cubos proporcionados y se forma el cubo con pegamento dejando un lado abierto.
3. Se colocan 24 tarjetas dentro de cada cubo y se cierran sin sellar.
4. Recomendación: La preparación del material se puede hacer antes de la clase o en clase con los alumnos. Si el profesor decide preparar el material antes de la clase es conveniente que identifique las parejas de cubos con las 48 tarjetas dentro para que los grupos no tengan preguntas repetidas.

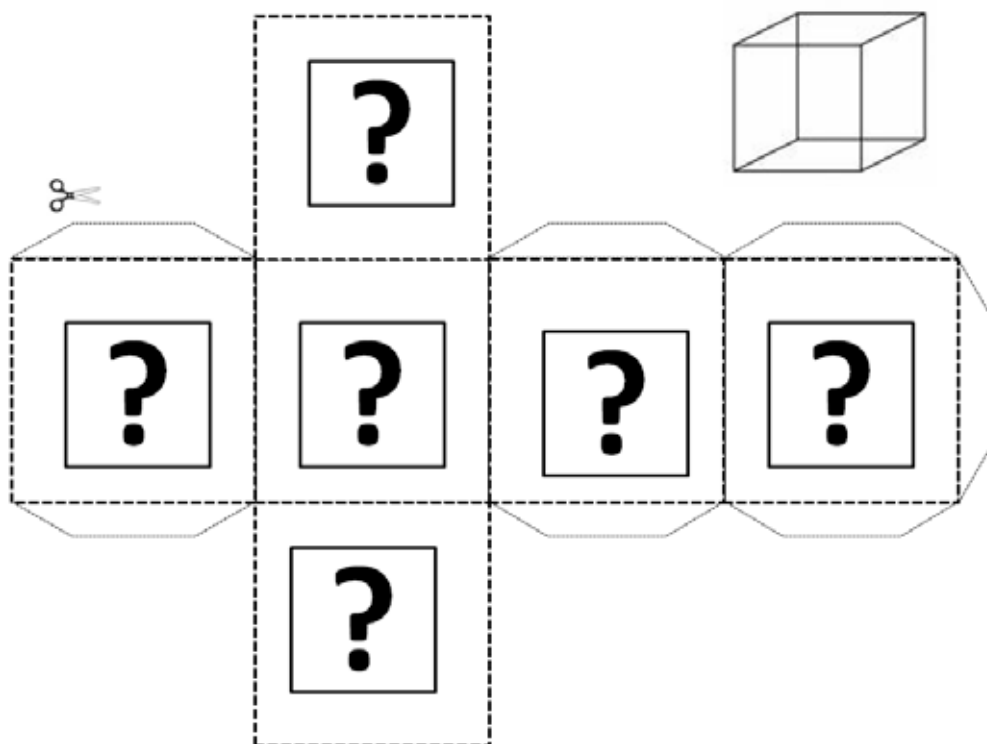
Segunda parte (Desarrollo de la actividad)

5. Se coloca a los alumnos en pequeños grupos y se distribuyen dos cajas por grupo.
6. Los alumnos deben elegir uno de los dos cubos o “cajas de Pandora”.
7. A continuación deben sacar una tarjeta de dentro del cubo elegido, leerla en alto y contestar a la pregunta o decir la información solicitada.

Cubo número 1:



Cubo número 2:



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



Tu peor defecto	Tu actor preferido	Un libro que detestas	¿Qué harías con un millón de libras?
Una historia divertida	Un día de buena suerte	Algo importante	Algo que odias hacer
Tu peor pesadilla	Tu casa ideal	La chica / el chico de tus sueños	¿Qué piensas del hábito de fumar?
Un plan de futuro	Un sueño	Algo que te preocupa	Tu programa de televisión favorito
El último regalo que recibiste	¿Qué haces los fines de semana?	Tu materia favorita	¿Qué consideras peligroso?
Planes para el fin de semana	Algo que has perdido	Un juego que te gusta jugar	Tu comida favorita
Tu música favorita	Tus cualidades	Tu estilo de vestir	Un buen libro
Las drogas	Un lugar para ir de vacaciones	El medio ambiente	Los deportes
¿Qué poder sobrenatural te gustaría tener?	Una mala experiencia	Una persona que no te agrada	El momento más feliz de tu vida
Algo que te encantaría hacer	Tu trabajo ideal	Tu dormitorio	El domingo pasado
¿Qué te hace reír?	Tu animal preferido	Lo que más amas	Tu mejor amigo
Tus últimas vacaciones	Tu familia	El colegio	Los idiomas

La Oca de GCSE

12

Cristina Gimeno Puértolas

TIEMPO:

30 - 40 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar las principales expresiones para el examen de GCSE así como el vocabulario básico requerido para el mismo.
- Expresar la opinión personal sobre diferentes temas.
- Usar los distintos tiempos verbales estudiados durante el curso.
- Incrementar la motivación de los alumnos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Material: la ficha del juego como tablero, un dado y fichas para los participantes.

La actividad consiste en jugar a la oca con un tablero especial en el que figuran preguntas típicas del examen de español del certificado de secundaria (GCSE).

Número de participantes: Entre 2 y 4 jugadores para que puedan contestar al máximo número de preguntas posible.

Instrucciones: el juego consiste en lanzar el dado e ir avanzando a las diferentes casillas. Al caer en una casilla hay que contestar la pregunta que figura en ella o seguir las instrucciones de la misma.

Puntuación: se suman dos puntos por cada pregunta respondida correctamente y un punto si se ha cometido algún fallo. Si no se sabe contestar a la pregunta se volverá a la casilla número 1.

Fin del juego: gana quien llega a la meta y tiene más puntos.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

1. ¿Qué haces cuando te levantas?	2. ¿Qué hiciste en Navidades? ¿Cómo las celebraste?	3. ¿Qué haces en casa para ayudar?	4. ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cómo se prepara?	5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el colegio y por qué?
10. ¿Qué hiciste ayer?	9. ¿En qué te pareces a tu padre?	8. ¿Cómo es físicamente tu mejor amiga?	7. ¿Qué harás mañana?	6. (1 turno sin jugar) ¿Qué has desayunado hoy?
11. ¿Has estado en otro país? Cuenta tu experiencia.	12. ¿Qué te parece vivir en una ciudad grande?	13. ¿Por qué estudias español?	14. Adelanta 1 casilla y contesta	15. ¿Por qué es importante internet en nuestros días?
16. ¿Cuáles son las ventajas de vivir en otro país?	17. ¿Qué diferencias hay entre vivir en el pueblo y en la ciudad?	18. ¿Qué haces cuando tienes un resfriado?	19. ¿Cuáles son las ventajas de internet? Y tira otra vez el dado	20. ¿Cuáles son las ventajas de estudiar en el extranjero?
25. ¿Qué deportes practicas normalmente?	24. Retrocede 3 casillas y responde a la pregunta	23. ¿Por qué es tan importante la TV en nuestra sociedad?	22. ¿Qué hiciste en tus últimas vacaciones?	21. Adelanta 1 casilla ¿Qué haces cuando te duele la cabeza?
26. (1 turno sin jugar) Y contesta: ¿Qué deportes practicas?	27. ¿Cómo es tu casa? Y ¿qué es lo que más te gusta hacer allí?	28. ¿Cuál es tu programa favorito en la tv y por qué?	29. Cuenta el último libro que leíste o la última película que viste.	30. (1 Turno sin jugar) ¿Qué tipo de libros y películas te gustan?
35. ¿Qué te gustaría hacer este verano?	34. Pregunta a tu compañera lo que quieras.	33. ¿Cómo es la zona en la que vives?	32. ¿Qué hiciste el fin de semana pasado?	31. ¿Has participado en algún concurso alguna vez?
36. Cuenta algo divertido que te haya pasado últimamente	37. ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tus amigos?	38. Adelanta dos casillas y contesta	39. ¿Qué harás mañana después de clase?	40. ¿Qué haces normalmente si no tienes colegio?
45. ¿Has trabajado alguna vez? ¿Te gustaría?	44. ¿Cómo fue tu primer día de colegio?	43. ¿Qué tipos de familias conoces?	42. (1 turno sin jugar) ¿Cuántos años tiene tu padre?	41. ¿Qué es lo que más te gusta de tu ciudad o pueblo?
46. ¿Qué te gustaría ser de mayor?	47. Retrocede 1 casilla. ¿Qué harás este fin de semana?	48. ¿Qué es lo mejor del colegio? ¿Y lo peor?	49. ¿Por qué estudias español?	50. META

¿Las consecuencias de la inmigración?

13

Noemí Pérez Sosa

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Expresar opiniones personales y puntos de vista, argumentar.
- Reconocer y practicar vocabulario y expresiones avanzadas.
- Tomar conciencia de las consecuencias de los movimientos de migración.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: un tablero de tamaño A4 para clasificar las tarjetas con consecuencias de la inmigración, tarjetas. Ver más adelante.

1. Para comenzar, el profesor pregunta a los alumnos sobre cuáles creen que son las consecuencias de la inmigración, tanto para el país de procedencia como para el país de acogida. Las apunta en la pizarra.
2. A continuación, el profesor entrega un tablero a cada grupo de 2-3 alumnos y un juego de tarjetas previamente recortadas.
3. Por turnos en cada grupo, cada alumno coge al azar una tarjeta, la lee en voz alta y la clasifica según su razonamiento. Los otros alumnos deben argumentar si están de acuerdo o no con la clasificación.
4. Al final, el profesor pregunta a los alumnos por las conclusiones generales y finales, que también se pueden observar visualmente en el aspecto final del tablero.

Soluciones

La clasificación de las tarjetas es libre, siempre y cuando el argumento dado sea válido. El profesor puede ayudar con su opinión a los alumnos y/o añadir más consecuencias. A modo orientativo, las tarjetas recortables de la actividad se agrupan dependiendo de si son consecuencias que repercuten más en el país de origen, en el de acogida o en ambos.

Ejemplo: La tarjeta "La fuga de cerebros" podría ir en medio de la casilla +/- de los dos países porque es una consecuencia positiva para el país receptor, ya que reciben inmigrantes con estudios; pero es una consecuencia negativa, ya que el país de origen pierde esa gente con estudios que podría ayudar al país.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

CONSECUENCIAS DE LA INMIGRACIÓN

		País receptor / de acogida		
		+	+ / -	-
		País de origen / procedencia		
		+	+ / -	-

TARJETAS DE CONSECUENCIAS

País de origen

✂	El descenso de la población	La separación de las familias	Menos mano de obra nativa
	La entrada de dinero extranjero		El estancamiento de la economía

País de acogida

✂	El crecimiento de la población	Las comunidades bilingües	La nacionalización de los inmigrantes
	Más mano de obra extranjera	El crecimiento de la economía	La salida de dinero nacional
	La diversidad cultural, racial, religiosa y lingüística	Los conflictos debido al racismo y a la falta de integración de los inmigrantes	

País de origen/ País de acogida

✂	La "fuga de cerebros"	El desarrollo del país	La inmigración legal
	La inmigración ilegal	Las mafias	Las ayudas económicas a los inmigrantes
	La mezcla racial, cultural y lingüística		La necesidad de traductores y academias de idiomas
	La fácil movilidad de los ciudadanos de la UE dentro de la UE		Mayor vigilancia y protección de las fronteras

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

14

Memoria medioambiental

Celia Martín Andrade

TIEMPO:

20 - 30 minutos

OBJETIVOS:

- Aprender y repasar vocabulario relacionado con el medio ambiente.
- Practicar respuestas a preguntas y dar opiniones sobre el medio ambiente.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: 2 juegos de tarjetas, uno con imágenes (A) y el otro con el nombre de lo que hay en la imagen (B). Ver más adelante.

1. Se repasa el vocabulario básico sobre el medio ambiente (se pueden utilizar las mismas tarjetas del juego).
2. Se colocan las tarjetas del juego boca abajo en una mesa. A un lado las tarjetas A y al otro las tarjetas B. Es preferible jugar en grupos pequeños (2-4 jugadores).
3. Cada jugador deberá emparejar cada imagen con la palabra o expresión que le corresponde. Se establecerá un orden en el que se girarán dos de las tarjetas. En caso de no haber encontrado la pareja correcta deberán dejar las cartas en el mismo lugar donde estaban.
4. Si se consigue hacer una pareja, ese mismo jugador deberá responder una pregunta formulada por el profesor o un compañero sobre el tema de su tarjeta. Por ejemplo, si su tarjeta trata sobre la energía nuclear, la pregunta podría ser: "¿Qué opinas de la energía nuclear? ¿Crees que es muy peligrosa?". Si da una buena respuesta, se quedará con la pareja de tarjetas, por lo tanto obtendrá un punto y podrá seguir girando tarjetas un turno más.
5. Gana el juego quien más tarjetas consigue.

Sugerencias de preguntas

- ¿Crees que es importante la labor de los grupos ecologistas?
- ¿En qué consiste el transporte limpio?
- ¿Qué son las bombillas de bajo consumo?
- ¿Por qué es importante reciclar?
- ¿Puedes dar ejemplos de acciones que favorecen la contaminación acústica?
- ¿Por qué es preocupante la deforestación?

TARJETAS A (Imágenes)



Imágenes obtenidas de: es.wikipedia.org y commons.wikimedia.org

TARJETAS B (Nombres)



Energía Solar	Deforestación	Energía eólica	Biomasa
Contaminación acústica	Contaminación atmosférica	Contaminación acuática	Energía Nuclear
Transporte limpio	Bombillas de bajo consumo	Combustibles fósiles	Energía hidráulica
Contaminación lumínica	Contaminación visual	Reciclaje	Grupos Ecologistas

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

15

¿Eres capaz de...?

Leticia González

TIEMPO:

40 - 50 minutos

OBJETIVOS:

- Activar conocimientos de cursos anteriores a modo de repaso inicial.
- Describir, narrar, enumerar, expresar opiniones y dar razones.
- Repasar gramática y vocabulario.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: tablero, tarjetas (ver más adelante), dado, fichas y cronómetro.

1. Se eligen dos alumnos que harán las preguntas y un tercero que cronometrará el tiempo.
2. Se forman varios equipos (2-4 dependiendo del número de alumnos) y se tira el dado, el equipo que obtenga el número más alto, empieza primero.
3. En el tablero hay casillas de cinco temáticas distintas identificadas por colores. Al caer en cada casilla, se elige una tarjeta del tema correspondiente y se formula la pregunta. Si se responde adecuadamente se avanza una casilla, si no, se retroceden dos casillas.
4. El tiempo máximo para contestar es de 2 minutos.
5. El auxiliar junto con los alumnos que hacen las preguntas y el que cronometra el tiempo decidirán si la respuesta de cada equipo es correcta o no.
6. Gana el equipo que llegue primero a la casilla 31 y responda correctamente la pregunta que le toque elegida al azar de entre las cinco temáticas.
7. Se elegirán a tres alumnos del equipo ganador para que hagan las preguntas y cronometren el tiempo la próxima vez que se juegue.

Los temas y colores son:

Amarillo: Colegio

Rojo: Yo y la familia

Verde: Hogar y entorno

Gris: Otros

Naranja: Experiencia laboral

Nota: Se pueden crear nuevas fichas con preguntas de contenidos que se vayan viendo a lo largo del curso

¿ERES CAPAZ DE? JUEGO DE LAS PRUEBAS

INICIO	1	2	3	4	5	6	7
	EXPERIENCIA LABORAL	COLEGIO	HOGAR Y ENTORNO	YO Y LA FAMILIA	OTROS	EXPERIENCIA LABORAL	YO Y LA FAMILIA
	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	COLEGIO	OTROS	EXPERIENCIA LABORAL	HOGAR Y ENTORNO	OTROS	YO Y LA FAMILIA	EXPERIENCIA LABORAL
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
OTROS	EXPERIENCIA LABORAL	COLEGIO	YO Y LA FAMILIA	OTROS	HOGAR Y ENTORNO	COLEGIO	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
YO Y LA FAMILIA	OTROS	COLEGIO	HOGAR Y ENTORNO	EXPERIENCIA LABORAL	YO Y LA FAMILIA	HOGAR Y ENTORNO	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30	31	FIN				
COLEGIO	HOGAR Y ENTORNO						
29	30	31					

- AMARILLO** Colegio
- ROJO** Yo y la familia
- VERDE** Hogar y entorno
- GRIS** Otros
- NARANJA** Experiencia laboral

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



DESCRIBE UN DÍA TÍPICO DEL COLEGIO: ¿A QUÉ HORA TE LEVANTAS? ¿A QUÉ HORA SALES DE CASA? ¿A QUÉ HORA EMPIEZAS Y A QUÉ HORA ACABAS LAS CLASES? ¿QUÉ HACES DESPUÉS DE CLASE? ¿A QUÉ HORA TE ACUESTAS?

ENUMERA EN ESPAÑOL TODAS LAS ASIGNATURAS QUE SE ESTUDIAN EN TU COLEGIO.

MENCIONA 3 COSAS QUE HAYAS APRENDIDO EN LA CLASE DE ESPAÑOL. DI CUÁL ES LA QUE MÁS TE HA GUSTADO Y EXPLICA EL PORQUÉ.

NOMBRA 5 COSAS QUE LLEVAS UN DÍA DE COLEGIO Y QUE NO LLEVAS DURANTE EL FIN DE SEMANA.

¿CÓMO SERÁ EL COLEGIO DEL FUTURO? (5 CARACTERÍSTICAS) TENDRÁ..., ESTARÁ....

¿CUÁLES SON LAS 2 ASIGNATURAS QUE MÁS TE GUSTAN? DA RAZONES. ADEMÁS, MENCIONA 2 ASIGNATURAS QUE NO TE GUSTEN.



DESCRIBE A 2 PERSONAS
CONOCIDAS MENCIONANDO
AL MENOS 4 CUALIDADES
FÍSICAS O PSICOLÓGICAS

DI 6 ACTIVIDADES QUE HACES
CON TUS AMIGOS DURANTE EL
FIN DE SEMANA.

COMPLETA LAS SIGUIENTES
FRASES:

YO SOY DE ESPAÑA Y SOY
ESPAÑOL. VOSOTROS ___ DE
REINO UNIDO Y SOIS _____.
ÉL ES DE BRASIL Y _____.

ELLOS _____ DE FRANCIA Y
SON_____.

DESCRIBE A 2 PERSONAS DE
TU FAMILIA MENCIONANDO
AL MENOS 4 CUALIDADES
FÍSICAS O PSICOLÓGICAS

¿CON CUÁNTAS PERSONAS
VIVES EN TU CASA? ¿CUÁNTOS
AÑOS TIENE CADA UNO DE
ELLOS?

DI 3 COSAS QUE HAGA
UN FAMILIAR TUYO (POR
EJEMPLO, TU MADRE O TU
PADRE), QUE NO TE GUSTEN.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



DESCRIBE TU CUARTO: ¿CÓMO ES? ¿QUÉ MUEBLES TIENES?

DESCRIBE TU CASA: ¿ES UNA CASA O UN PISO? ¿CUÁNTAS HABITACIONES TIENE?

DI 3 COSAS EN LAS QUE COLABORAS EN CASA

NOMBRA 4 OBJETOS QUE PUEDES ENCONTRAR EN LA COCINA

NOMBRA AL MENOS 3 ACTIVIDADES QUE SE PUEDAN HACER EN TU BARRIO DURANTE EL INVIERNO.

DI 3 COSAS QUE HACÉIS EN VUESTRA CASA PARA PROTEGER EL MEDIOAMBIENTE.



¿SABES DELETREAR TU NOMBRE Y APELLIDO EN MENOS DE 30 SEGUNDOS?

¿QUÉ SE HACE EL 6 DE ENERO EN ESPAÑA?

¿CUÁNTAS LETRAS HAY EN EL ALFABETO ESPAÑOL?

MENCIONA 3 PAISES EN DONDE TAMBIÉN SE HABLA ESPAÑOL

¿CÓMO SE DICE EN ESPAÑOL?

7:30 9:15
8:45 10:00

¿DE QUÉ COLOR ES LA BANDERA DE ESPAÑA? ¿Y LA BRITÁNICA?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



ENUMERA 5 PROFESIONES

HABLA DE TUS PRÁCTICAS
LABORALES, CONTESTANDO A
LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:
DÓNDE, CUÁNDO Y QUÉ
HACÍAS

¿CÓMO SERÍA TU TRABAJO
IDEAL? ¿QUÉ 3 COSAS BUSCAS
EN UN TRABAJO?

QUÉ ES LO MEJOR Y LO PEOR
DE SER:
• PROFESOR/A
• PANADERO/A

IMAGÍNA TE QUE GANAS
MUCHO DINERO EN LA
LOTERÍA Y QUE TIENES
UN TRABAJO FIJO, ¿LO
DEJARÍAS? ¿POR QUÉ?
DI ADEMÁS EN QUÉ TE
GASTARÍAS EL DINERO.

BAJO TU PUNTO DE VISTA,
¿CUÁL SERÍA EL MEJOR
PUESTO DE TRABAJO? DA 3
RAZONES.

¿Cómo estuve?

16

Ana Inés Salvi

TIEMPO:

30 minutos. Varía de acuerdo a la cantidad de participantes y al azar del juego.

OBJETIVOS:

- Repasar vocabulario, ideas, argumentos y expresiones de los temas típicos del examen para el nivel AS
- Expresar opiniones personales sobre diversos temas del nivel AS
- Detectar y reparar debilidades en ciertos temas
- Incrementar la motivación

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: 1 tablero, 18 tarjetas de preguntas (ver más adelante). Un dado, una ficha para cada jugador, un anotador, un lápiz.

El juego consiste en responder adecuadamente a las preguntas. Se juega en parejas. El contrincante será quien evalúe el puntaje del participante. Quien tenga el mayor puntaje al finalizar será el/la ganador/a.

1. El participante que comienza el juego tira el dado
2. Puedes caer en casilleros de colores, en imágenes o en un signo de pregunta.
3. Si caes en un casillero de color, el contrincante toma la tarjeta del color correspondiente y le hace las preguntas. Cada tarjeta tiene tres preguntas, cada una de las cuales vale 1 punto. El contrincante decide el puntaje que el participante obtiene por cada respuesta (0 o 1). En total puede ganar hasta 3 puntos por tarjeta.
4. Si cae en una imagen, debe responder las dos preguntas de la imagen cada una de las cuales vale 1 punto.
5. Si cae en el casillero con un signo de pregunta, el participante tiene la oportunidad de elegir cualquier tarjeta de color y una sola pregunta en ella (la primera, la segunda o la tercera) y puede ganar 3 puntos por ella. Siempre se sigue el criterio de evaluación anteriormente mencionado.
 - En turnos, los demás participantes juegan de la misma forma.
 - El participante que más puntos ha recogido al llegar al casillero final es el ganador.

La actividad está pensada para dos participantes; hay dos tarjetas de cada tema en caso de que los dos participantes caigan en el mismo casillero. Sin embargo, esta actividad se puede adaptar fácilmente para que jueguen hasta 6 participantes. En vez de usar las tres preguntas de cada tarjeta por turno, se puede usar una sola pregunta por turno. De esta forma, si 6 participantes caen en el mismo casillero, hay 6 preguntas diferentes para cada uno de ellos.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

TABLERO

<p>COMIENZO</p>	<p>1</p> <p>DROGAS</p>	<p>2</p> <p>¿Quién es? ¿De qué nacionalidad es? Gana 1 o 2 puntos.</p> 
<p>5</p> <p>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</p>	<p>4</p> <p>¿De qué banda de música forma parte? ¿De qué nacionalidad es? Gana 1 o 2 puntos.</p> 	<p>3</p> <p>PRUEBA ANTIDOPAJE</p>
<p>6</p> <p>¿Quién es? ¿De qué nacionalidad es? Gana 1 o 2 puntos.</p> 	<p>7</p> <p>ALIMENTACIÓN</p>	<p>8</p> <p>¿? UNA SOLA PREGUNTA GANAS 3 PUNTOS Elije el tema que quieras.</p>
<p>11</p> <p>ALCOHOL</p>	<p>10</p> <p>DEPORTES</p>	<p>9</p> <p>¿Quién es? ¿De qué nacionalidad es? Gana 1 o 2 puntos.</p> 
<p>12</p> <p>¿Quién es? ¿En qué club juega? Gana 1 o 2 puntos.</p> 	<p>13</p> <p>FAMILIA</p>	<p>14</p> <p>RELACIONES</p>
<p>FIN</p>	<p>16</p> <p>¿? UNA SOLA PREGUNTA GANAS 3 PUNTOS Elije el tema que quieras.</p>	<p>15</p> <p>PROBLEMAS DE ALIMENTACIÓN</p>



<p>PROBLEMAS DE ALIMENTACIÓN ¿Por qué crees que en el mundo actual hay tantos obesos? ¿Cómo crees que se pueden prevenir los problemas de obesidad en los niños? ¿Crees que hay suficientes campañas a favor de la alimentación sana en los medios de comunicación?</p>	<p>DROGAS ¿Crees que deberían legalizarse las drogas blandas? ¿Por qué? ¿Crees que los jóvenes consumirían más o menos drogas blandas si estas fueran legales? ¿Por qué? ¿Por qué crees que los jóvenes fuman estas drogas?</p>	<p>PRUEBA ANTIDOPAJE en los deportes ¿Crees que se debe hacer la prueba antidopaje a todos los jugadores, sólo a los ganadores, o a algunos jugadores al azar? ¿Crees que es importante que se haga esta prueba? ¿Crees que esta prueba desanima a los jugadores a consumir drogas?</p>
<p>ALIMENTACIÓN ¿Cuáles son los obstáculos para llevar una dieta sana? ¿Cómo se alimenta la mayoría de los jóvenes? ¿Cómo se podría convencer a los jóvenes de que coman comida basura?</p>	<p>FAMILIA ¿Cómo son las relaciones familiares actuales? ¿Cómo es la relación entre los jóvenes y sus abuelos? ¿Es importante que los jóvenes tengan una buena conexión con ellos? ¿Por qué? ¿Cómo es el diálogo entre padres e hijos? ¿Qué cosas lo dificultan?</p>	<p>ALIMENTACIÓN ¿Crees que "aprender a cocinar sano" debería ser una asignatura obligatoria en las escuelas? ¿Cuáles son los beneficios de llevar una dieta sana? "Comer sano es caro y lleva tiempo", dicen muchas personas. ¿Crees que es cierto o es una frase armada?</p>
<p>DEPORTES ¿Crees que los jóvenes hacen suficiente ejercicio? ¿Por qué? ¿Qué deberían hacer la escuela y el Gobierno para incentivar a los jóvenes a hacer ejercicio físico? ¿Qué opinas de que las mujeres practiquen deportes masculinos como el fútbol o el rugby? ¿Cómo crees que lo ve la sociedad?</p>	<p>DEPORTES ¿Cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de ser un deportista famoso? ¿Te gustaría serlo? ¿Crees que los deportistas deberían ganar tanto dinero? ¿Por qué crees que el fútbol es tan popular en el mundo entero?</p>	<p>ALCOHOL ¿Cuándo empiezan los jóvenes a tomar alcohol y por qué lo hacen? ¿Cómo afecta el alcohol la vida de los jóvenes? ¿Qué pueden hacer los padres, la escuela y el Gobierno para prevenir el consumo de alcohol entre los jóvenes?</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



<p>ALCOHOL (el botellón) ¿Por qué crees que algunos jóvenes eligen el botellón? ¿Cómo afecta a los vecinos? ¿Qué peligros corren los jóvenes que eligen el botellón?</p>	<p>RELACIONES ¿Qué opinión tienes sobre el matrimonio homosexual? Discute la afirmación: "Los homosexuales deben tener el mismo derecho que los heterosexuales de criar niños". ¿Cuáles son las ventajas y las desventajas de ser un niño adoptado por famosos?</p>	<p>PRUEBA ANTIDOPAJE en los deportes ¿Cómo crees que un resultado positivo de esta prueba afectaría la carrera de un deportista? ¿Qué deportes se ven más afectados por este tema? ¿Cómo se debería castigar a los jugadores cuyas pruebas han dado positivo?</p>
<p>RELACIONES (matrimonio) ¿Crees que el matrimonio ha pasado de moda? ¿Por qué? ¿Por qué crees que algunas parejas deciden convivir a casarse? ¿Cuáles crees que son los ingredientes para la felicidad en la pareja?</p>	<p>MEDIOS DE COMUNICACIÓN ¿Crees que los medios de comunicación son imparciales cuando informan? ¿Crees que debería haber programas políticos en la televisión dirigidos especialmente a los jóvenes? ¿Por qué? ¿En tu opinión tienen futuro los periódicos en papel?</p>	<p>MEDIOS DE COMUNICACIÓN ¿Cómo sería tu vida sin internet? ¿Qué opinas de programas como Gran Hermano? ¿Por qué crees que tantos jóvenes lo siguen? ¿Cómo influyen las telenovelas la vida y las relaciones de los jóvenes?</p>
<p>DROGAS ¿Cuál crees que sería la forma más efectiva de disuadir a los jóvenes de que fumen drogas blandas? ¿Crees que el testimonio de una persona cuya vida ha sido afectada por estas drogas ayudaría a crear conciencia sobre sus peligros? ¿Cómo afectan estas drogas la vida escolar y social de los jóvenes que las consumen?</p>	<p>FAMILIA ¿Cuáles son las discusiones típicas entre padres e hijos? ¿Es fácil ser adolescente? ¿Por qué? ¿Crees que es estresante ser hijo/a de padres divorciados? ¿Por qué?</p>	<p>PROBLEMAS DE ALIMENTACIÓN ¿Por qué crees que algunos jóvenes sufren de bulimia y anorexia? ¿Qué puede hacer la escuela y el gobierno para prevenir estas enfermedades de la alimentación? ¿Qué rol crees que juegan los medios de comunicación en este tema? ¿Ayudan a fomentar o/y prevenir estos problemas?</p>

Expresiones idiomáticas con colores

17

Ruth Perales Gómez

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Adquisición de expresiones idiomáticas relacionadas con los colores
- Incorporar naturalidad en la expresión

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: tarjetas con expresiones idiomáticas; tarjetas con imágenes que las representan; tarjetas con microdiálogos. Ver más adelante.

1. Se presentan las expresiones con su significado e imagen correspondiente.

- Quedarse en blanco: bloquearse al intentar recordar algo.
- Estar sin blanca: no tener dinero.
- Ponerse morado: comer mucho.
- Tener dinero negro: dinero no declarado.
- Ser un viejo verde: Adulto o anciano que se fija en los atributos de las jóvenes.
- Estar verde de envidia: tener mucha envidia de alguien por algo.
- Ver la vida en rosa: ver siempre el lado positivo de la vida, a veces ocurre si se está enamorado. No ves los problemas de la vida, vives sin preocupaciones.

2. Juego de la memoria: Se trabaja en parejas. Se recorta un juego de tarjetas con expresiones idiomáticas y con la ilustración para cada pareja de alumnos. Las tarjetas se colocan boca abajo. Se van levantando dos tarjetas por turno. El alumno que encuentre la expresión y su representación retira las cartas y gana un punto. Si no, se vuelven a colocar boca abajo en el mismo lugar de donde se cogieron. Gana el que más puntos consigue.
3. Aplicación en contexto. Se recortan las tarjetas de micro-diálogos. En parejas, los alumnos deben relacionar preguntas con respuestas.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

TARJETAS (Imágenes)

TARJETAS (Expresiones)



QUEDARSE EN BLANCO



ESTAR SIN BLANCA



PONERSE MORADO



TENER DINERO NEGRO



SER UN VIEJO VERDE



ESTAR VERDE DE ENVIDIA



VER LA VIDA EN ROSA

TARJETAS CON MICRO DIÁLOGOS



Preguntas	Respuestas
A: Carlos, ¿por qué te quedaste en blanco en la obra de teatro?	B: No lo sé. Creo que me entró el pánico cuando vi a tantas personas observándome.
A: ¿Me puedes prestar algo de dinero?	B: Siempre te pasa lo mismo, a final de mes estás sin blanca. Deberías gastar menos en caprichos.
A: Me siento fatal, me duele un montón el estómago. ¿Qué puede ser?	B: Eso te pasa por ponerte morado de caramelos.
A: ¿Por qué no le vendiste el piso a esa pareja? Parecían muy interesados	B: Porque me querían entregar un 30 % del valor en dinero negro.
A: ¿Cómo te va desde que vives con Ana?	B: Sólo puedo decirte que veo la vida de color de rosa.
A: ¿Has visto mi nuevo coche? Es el más caro del mercado.	B: ¿Y quién no se ha fijado? Todos tus vecinos están verdes de envidia.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

18

Serpientes y escaleras

Noelia González García

TIEMPO:

40 - 50 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar conocimientos gramaticales, expresiones coloquiales, vocabulario de los temas para AS (Y12).
- Expresar acuerdo, desacuerdo y opiniones.
- Repasar o adquirir conocimientos culturales y geográficos españoles.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales: Tablero, tarjetas (ver más adelante), fichas y dado.

1. Se juega en grupos de 3-5 alumnos.
2. Sale el jugador que ha obtenido la puntuación más alta al tirar el dado por primera vez. Desde la casilla de salida se avanza en zigzag, empezando de izquierda a derecha.
3. El jugador que no acierte la pregunta de la casilla en la que ha caído retrocederá dos casillas y pasa el turno al jugador de su derecha. Si este acierta la pregunta, avanzará dos casillas. Por el contrario, si no la acierta, se quedará en su casilla.
4. Si se cae en una de las casillas del mapa de España, el jugador cogerá una tarjeta y responderá a preguntas sobre geografía o historia de España.
5. Si se cae en una de las casillas de ¿SI O NO?, el jugador cogerá una tarjeta y expresará su opinión, debiendo usar expresiones de acuerdo o desacuerdo.
6. Si se cae en la casilla de las imágenes, el jugador deberá identificar que representa.
7. Para reforzar los conocimientos, los jugadores deben apuntar las respuestas no acertadas en sus cuadernos.

TABLERO

<p>LLEGADA</p> 	<p>¿SI O NO?</p>	<p>Cual es la diferencia entre conozco a/ quedo con mis amigos</p>		<p>Si lo (saber)___ antes, no me habría casado con el.</p>
	<p>¿Cual es la diferencia entre estoy interesado/ soy interesante?</p>	<p>Menciona 5 palabras relacionadas con el cine.</p>	<p>¿Qué significa la frase “salir de marcha”?</p>	
	<p>¿Quién escribió El Quijote?</p>		<p>¿SI O NO?</p>	<p>Acabar de Empezar ___ Pensar _____</p>
<p>Nombra 3 pintores, arquitectos o escultores españoles.</p>		<p>¿Qué es Levante y que es Poniente?</p>	<p>A Sonia le sorprendió que sus padres le (comprar) ___ la moto.</p>	<p>Nombra 1 medio de comunicación y explica su función.</p>
	<p>¿Qué significa “no tengo un duro”?</p>	<p>¿SI O NO?</p>		
	<p>¿SI O NO?</p>	<p>¿Qué significa la frase “pasárselo de película”?</p>	<p>Menciona 5 palabras relacionadas con el alcoholismo</p>	<p>Di 3 ideas para tener una vida sana y equilibrada.</p>
<p>Menciona 3 frases para expresar acuerdo.</p>	<p>Lo contrario de apagar</p>			<p>Compara 2 medios de transporte público</p>
<p>Ayer María y yo (ir) ___ al hospital a visitar a un amigo</p>	<p>¿SI O NO?</p>	<p>Menciona 3 desventajas de las nuevas tecnologías.</p>	<p>Explica qué es la prensa rosa.</p>	<p>Menciona 3 frases para dar tu opinión.</p>
		<p>Cuando tengas 50 años, (ir)___ al gimnasio todos los días.</p>		<p>¿Qué significa “tiene muy malas pulgas”?</p>
<p>El tren no para en Getafe sino que pasa por/para Getafe.</p>		<p>¿Cómo se llama la sopa fría de tomate, pepino, pimiento...?</p>	<p>Lee la fecha: 1978</p>	<p>Menciona 3 inconvenientes de la telebasura.</p>
	<p>¿SI O NO?</p>	<p>¿A qué hora se come en España los días de diario?</p>		<p>SALIDA</p>

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

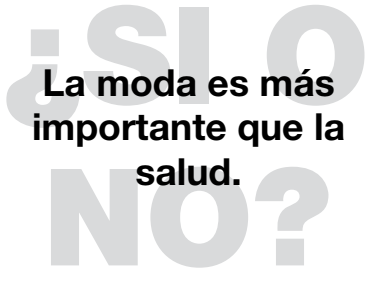
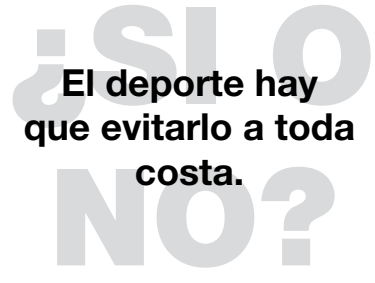
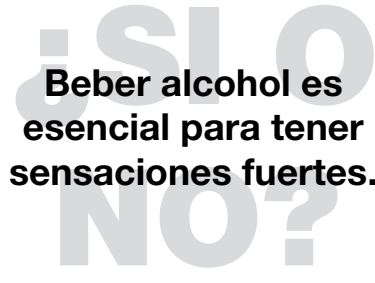
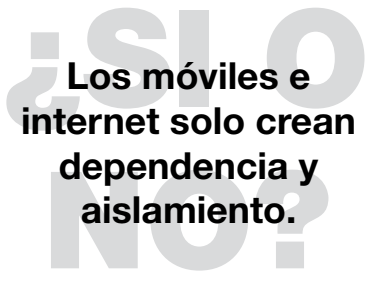
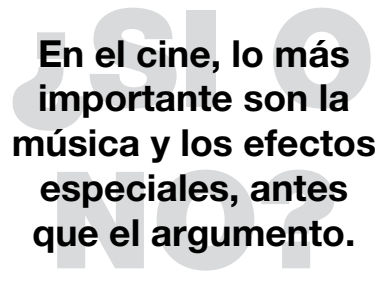
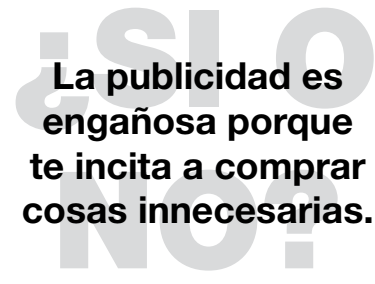
TARJETAS sobre conocimientos de España

✂

 <p>¿Cuántas comunidades autónomas hay en España?</p>	 <p>¿Qué idiomas se hablan en España?</p>	 <p>¿Qué mares y océanos rodean a España?</p>
 <p>Metafóricamente, el relieve español se conoce como “la piel de.....”</p>	 <p>Nombra al menos tres ríos españoles importantes.</p>	 <p>¿Qué dos bandos políticos produjeron la guerra civil española?</p>

TARJETAS Sí/No

✂

 <p>La moda es más importante que la salud.</p>	 <p>El deporte hay que evitarlo a toda costa.</p>	 <p>Beber alcohol es esencial para tener sensaciones fuertes.</p>
 <p>Los móviles e internet solo crean dependencia y aislamiento.</p>	 <p>En el cine, lo más importante son la música y los efectos especiales, antes que el argumento.</p>	 <p>La publicidad es engañosa porque te incita a comprar cosas innecesarias.</p>