

Acti / España 20

Actividades para la clase de español

Ministerio
de Educación, Cultura
y Deporte



Acti / España

Actividades para la clase de español

Acti/España 20

Actividades para la clase de español

OCTUBRE 2016

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 2015-2016.

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

Para cualquier asunto relacionado con esta revista deberán dirigirse a:

Acti/España
Consejería de Educación
20 Peel Street
London W8 7PD
Tel. +44 (0)20 7727 2462
info.uk@mecd.es
www.mecd.gob.es/reinounido



MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE

Subsecretaría
Subdirección General de Cooperación Internacional

EDITA

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio
www.mecd.es

Catálogo general de publicaciones oficiales
www.060.es

Texto completo de esta obra: Acti/España 20, Actividades para la clase de español
www.mecd.gob.es/reinounido

FECHA DE EDICIÓN

Octubre 2016

NIPO

030-16-650-8

DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

CUBIERTA: Londres (Palacio de Westminster y Big Ben).

DIRECCIÓN

Gonzalo Capellán de Miguel, Consejero de Educación en el Reino Unido e Irlanda.

EDICIÓN

Rubén Barderas Rey, Adolfo Carbón Gómez, Natalio Ormeño Villajos y Francisco Xabier San Isidro Agrelo.

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Sofía de Diego Gutiérrez
Lidia Enciso Duarte
María Amparo Fernández Mocholí
Mónica Galán Morales
Ana Karen Galindo Rodríguez
Margarita Jares García
Noelia Navarrete Moreno
Ana María Riquel García
Sofía Rubio Rocamora
Neus Sanjuan Blanquer
Miguel Vico Ortega

IMÁGENES

Las imágenes utilizadas son de dominio público o con licencia Creative Commons de uso no comercial, procedentes de:

- Fotografías de los autores
- Banco de imágenes y sonidos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web>
- Europeana
<http://www.europeana.eu/portal>
- Wikimedia Creative Commons
<https://commons.wikimedia.org>

La revista Acti/España tiene como principal objetivo ofrecer a los auxiliares de conversación materiales elaborados por ellos mismos que se puedan utilizar fácilmente en la clase de español como lengua extranjera.

Las propuestas didácticas publicadas en este número 20 han sido seleccionadas por el equipo asesor de la Consejería de Educación entre las presentadas por los auxiliares de conversación del Reino Unido y la República de Irlanda durante las actividades de formación organizadas por la Consejería en el curso académico 2015-2016.

Durante el curso 2015-16, unos 250 auxiliares de conversación llegados de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México y España contribuyeron a la difusión de su cultura y su lengua en centros educativos de las islas británicas.

Las propuestas que aquí publicamos han sido elaboradas por estos jóvenes docentes, con ideas nuevas y en plena práctica docente en la clase de español. Se trata, por lo tanto, de un conjunto de materiales prácticos, adaptados a la realidad y a las necesidades del alumnado, que se han puesto en práctica ya en el aula.

Desde el pasado año, las propuestas didácticas se distribuyen de acuerdo con los niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) y con los ciclos y niveles del sistema educativo británico.

En cuanto a los ciclos (Key Stages, KS) de enseñanza primaria y secundaria del sistema de educación británico, los niveles en que están distribuidas las actividades tienen las siguientes correspondencias:

- Primaria: KS1 y KS2 (de 5 a 11 años)
- Nivel A: Secundaria, KS3 (de 11 a 14 años)
- Nivel B1: Secundaria, KS4 (de 14 a 16 años)
- Nivel B2: Bachillerato, KS5 (de 16 a 17 años)

ÍNDICE

Editorial.....	3
----------------	---

Actividades para la clase de español:

NIVEL PRIMARIA

1. Ruleta de colores.....	7
2. Los animales hablan español.....	10

NIVEL A

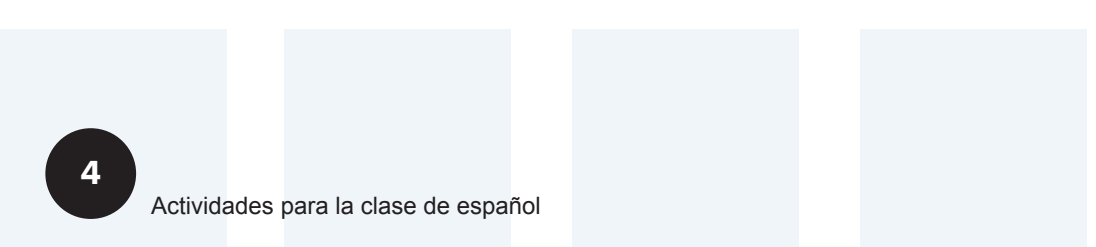
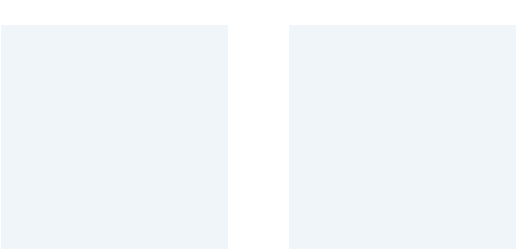
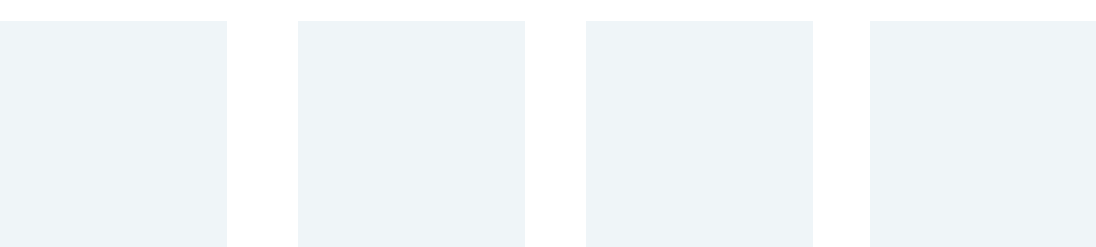
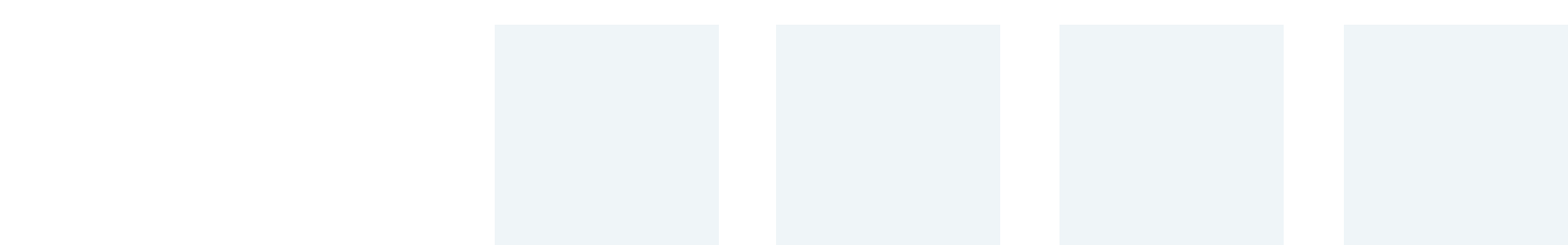
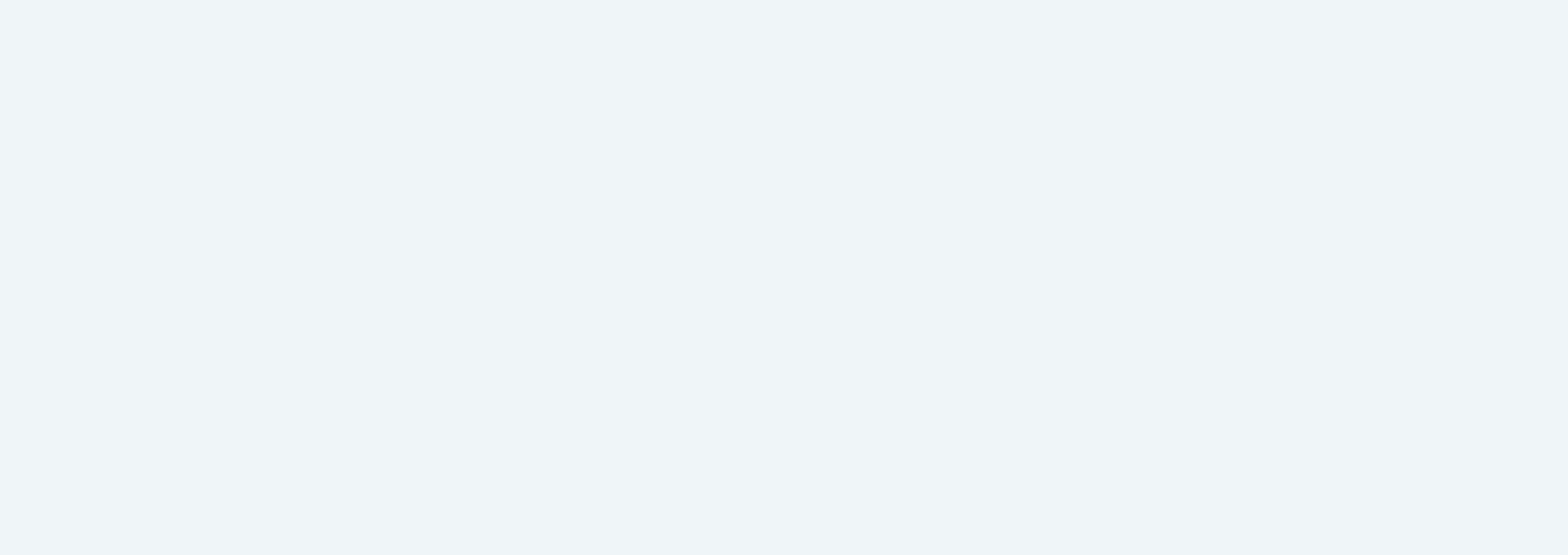
1. ¿Dónde vamos de vacaciones?.....	13
2. You who?.....	18
3. El colegio y las asignaturas.....	29

NIVEL B1

1. Una Celestina moderna.....	37
2. Y antes, ¿cómo era?.....	42
3. ¡Bingo imperfectamente definido!.....	45

NIVEL B2

1. Las frases hechas no volverán a dar la lata.....	57
2. ¡Buscamos personas como tú!.....	67
3. ¿Subjuntivar o no subjuntivar?.....	73



Actividades para la clase de español

nivel  Primaria

nivel  A

nivel  B1

nivel  B2

Ruleta de colores



Mónica Galán Morales

TIEMPO:

30 - 40 minutos aproximadamente.

OBJETIVOS:

- Identificar los colores trabajados en distintos objetos de la clase.
- Repasar los números del 1- 6 y el abecedario.
- Expresar y comprender oralmente los colores, los números y el abecedario contenidos en una oración sencilla.
- Fomentar el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común.

DESTREZAS:

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

MATERIALES:

- Ruleta de colores: rosa, verde, amarillo, naranja, negro, azul, morado, blanco, marrón, rojo y gris.
- Dado de los números: 1-6.
- Caramelos (para premiar a los ganadores y a los alumnos comodines).
- Para realizar la ruleta y el dado:
 - Tijeras.
 - Compás (para realizar la ruleta).
 - Cartulinas de colores (ruleta y dado).
 - Lápices o rotuladores de colores.
 - Caja de cartón (para realizar ruleta y dado resistentes).
 - Barra de pegamento.
 - Cinta adhesiva: adherir un trozo pequeño de *blue tack* para crear una forma cilíndrica (necesario para que gire la flecha) y enrollar un trocito de cinta adhesiva.
 - *Blue tack* (para adherir las palabras de los números al dado).
 - Tapón de corcho (para realizar aro adherido a la fecha-lápiz de la ruleta para que gire): se le hace un agujero en el medio para encuadernadores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Una vez que los alumnos hayan trabajado los colores en clase, realizaremos este juego para que puedan identificarlos en objetos situados dentro del aula y reforzar así el vocabulario aprendido.

Para ello, dividiremos la clase en 4 grupos compuestos por 6 o 7 alumnos, dependiendo del número de alumnos que haya en el aula, con lo cual tendríamos equipo A, B, C y D. Así repasamos el alfabeto también.

Una vez formados los grupos y explicado el juego (*ver reglas del juego*) estaremos listos para empezar a jugar.

Al inicio el/la profesor/a se encargará de girar la ruleta y de tirar el dado.

En dicha ruleta encontramos los 11 colores trabajados anteriormente en clase (rosa, verde, amarillo, naranja, negro, azul, morado, blanco, marrón, rojo, gris) y 3 casillas especiales (con diferentes símbolos para una mejor comprensión) :

- *¡Gira de nuevo!*: el alumno comodín tendrá que volver a girar la ruleta.
- *¡Pierde un turno!*: el equipo al que le toque jugar tendrá que esperar un turno.
- *Di 5 colores*: el equipo tendrá que decir 5 colores de los aprendidos en un máximo de 15 segundos (ver en las reglas del juego).

Por otro lado, en el dado encontraremos los números del 1 al 6. En cada número aparece la palabra correspondiente como apoyo visual. Anteriormente se deben haber trabajado los números. La palabra es adherible, con lo cual se puede poner o quitar cuando se desee y que sólo aparezca el símbolo del número.

Además, el/la profesor/a tomará siempre como referencia la estructura de la siguiente oración indicando el equipo, el número de objetos y el color: *“Equipo A trae 1 cosa/s de color verde”*.

Una vez que los alumnos se familiaricen con esta estructura, el/la profesor/a elegirá a un/a alumno/a “comodín” de la clase para que se encargue de realizar la función anteriormente llevada a cabo por el docente y de decir dicha oración al resto de compañeros. Cada cierto tiempo se irá sacando a un/a alumno/a nuevo/a para que así practique la destreza oral.

REGLAS DEL JUEGO:

- Los alumnos deberán encontrar diferentes objetos por toda la clase teniendo en cuenta el color que marca la ruleta y el número de objetos que marca el dado. No está permitido obtener objetos tales como sillas o mesas, sólo objetos de menor tamaño.
- Cada equipo dispone de 15 segundos para realizar cada prueba: encontrar objetos o decir 5 colores. La profesora cuenta siempre hasta 15 para que los estudiantes se familiaricen con la pronunciación.
- El orden de los turnos se estructurará en orden alfabético (empezando el equipo A, siguiéndole el B,...)
- Si se supera la prueba se obtendrá 1 punto y si no, 0. En ambos casos, pasará el turno al equipo siguiente. La intención es que todos participen.
- Si se obtuviera en el dado el número 6 y se consiguiera superar la prueba, dicho equipo obtendría 2 puntos, ya que en el número 6 se encuentra “la estrella premiada” debido a la dificultad de la prueba.
- Si alguno de los equipos no se comportara adecuadamente según las normas de clase o hiciera excesivo ruido se le podría quitar 1 punto.

El tiempo máximo aconsejable es de 40 minutos y una vez que finalice el juego, se hará recuento de puntuación y el equipo ganador recibirá como premio unos caramelos, al igual que “los comodines”, por su colaboración.

Además de esto, para darle un punto de gracia al juego, los ganadores deberán recoger todos los objetos recopilados.

ELABORACIÓN DE LA RULETA Y EL DADO:



PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA:





Los animales hablan español

Lidia Enciso Duarte

TIEMPO:

45 minutos.

OBJETIVOS:

- Conocer los animales de la granja a través de la música.
- Identificar los animales en español con su sonido correspondiente.

DESTREZAS:

- Expresión oral.
- Comprensión oral.
- Competencia tecnológica.
- Competencia de autonomía e iniciativa personal.

MATERIALES:

- Video “Los animales” de *Sing with señor* (<https://www.youtube.com/watch?v=ldF4o3jc07A>).
- Flashcards.
- Diademas de animales:
 - Cinta de cartulinas para la cabeza.
 - Imágenes de animales tamaño 10x8cm.
- Grapadora o cinta adhesiva.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta sesión aprenderán los nombres de un total de ocho animales, conociendo algunos de ellos aprendidos en el curso anterior (gato, perro, pato y pollito), para ello los niños estarán sentados en filas en la alfombra frente a la Pizarra Digital Interactiva (PDI).

Actividad 1: Conocemos los animales (10 minutos)

En primer lugar se presentará a los alumnos el nuevo vocabulario de animales mediante flashcards o PowerPoint en la PDI. Se pretende desarrollar una actividad participativa por parte del alumnado, donde el docente tendrá el papel de guía.

Los alumnos observarán las imágenes, tendrán que decir el nombre en inglés (si lo saben en español) y repetirán en español; practicando así la pronunciación y aprendiendo los nombres de los diferentes animales.

Actividad 2: Cantamos con señor (30 minutos)

A continuación se les presentarán los animales de la granja mediante la canción "Los animales - *Sing with señor*" con duración de 2'20". La canción se reproducirá en un total mínimo de tres veces.

1. La primera vez será para que los alumnos se familiaricen con el ritmo y los animales.
2. En la segunda analizaremos y compararemos los sonidos de los animales (español-inglés) y la letra, por lo que será necesario utilizar la pausa mientras se escucha la canción.
3. Finalmente, en una tercera vez, se animará a que los alumnos canten la canción. En esta parte los alumnos tendrán una diadema, repartidas al azar, con un animal. Tendrán que cantar su parte y sonidos correspondientes a su animal, además de cantar el estribillo en conjunto. Es decir, si tienes la diadema con un pollo de manera individual habrán de cantar: "El pollo hace pío, pío, pío, pío..." y de manera grupal "Los animales hablan español..."

Se dejan 5 minutos de margen para colocar y recoger material para la sesión

Las coronas se llevan cortadas, preparadas y con el animal pegado, solo para medir en la cabeza del alumno y unir.

MATERIAL COMPLEMENTARIO:

Flashcards de los animales (*imágenes utilizadas en el vídeo*):



Diademas de cartulina: 32 cintas, el grosor ha de tener un mínimo de 5 cm.



Animales para diademas, tamaño 10x8 cm en base de cartulina blanca (total de 4 copias por animal para tener un total de 32 animales).



Diadema terminada

¿Dónde vamos de vacaciones?

Neus Sanjuan Blanquer



nivel

A

TIEMPO:

Una sesión de una hora.

OBJETIVOS:

- Reconocer diferentes palabras de vocabulario dentro de cada uno de los subgrupos presentados para trabajar la temática de las vacaciones: destino, transporte, alojamiento, compañía y actividades.
- Utilizar los conocimientos obtenidos para producir un texto sobre las próximas vacaciones.
- Cooperar para trabajar en equipo, aportando nuevos conocimientos y aptitudes al grupo.

DESTREZAS:

- Comprensión y expresión escrita.
- Comprensión y expresión oral.
- Competencia de autonomía e iniciativa personal.
- Cooperación y trabajo en equipo.

MATERIALES:

- Diccionarios, tarjetas, carteles, pizarra, hojas de colores, lápiz y hojas con los anexos (una copia por alumno/a).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primera parte: Agrupamiento (20 minutos)

Antes de empezar organizaremos las mesas de la clase en cinco equipos: destino, transporte, alojamiento, compañía y actividades. En cada equipo colocaremos un cartel con el nombre y un diccionario que los alumnos/as podrán utilizar si así lo desean. Seguidamente, dividiremos a los alumnos en cinco grupos. Para ello, entregaremos una tarjeta con una palabra de vocabulario a cada alumno/a (*anexo 1*). El vocabulario estará relacionado con los subtemas que dan nombre a los equipos. Los alumnos/as, en silencio, deberán ir agrupándose con las personas que tengan las tarjetas de vocabulario del mismo grupo.

Cuando los alumnos/as se hayan agrupado entre sí deberán sentarse en el equipo con el cartel correspondiente y traducir sus palabras al inglés. En la pizarra estarán los nombres de los cinco grupos y los alumnos deberán salir a colocar sus tarjetas en el grupo correspondiente.

Segunda parte: Historia encadenada (30 minutos)

Para la segunda parte de la actividad, el profesor/a tendrá todas las letras del abecedario en una cajita y cada grupo deberá elegir una al azar. A continuación, se entregará una hoja de color a cada grupo y se mostrará el texto de referencia (*anexo 2*).

¡Es hora de jugar!

Para desarrollar el juego se seguirán las siguientes pautas:

Todos los grupos deberán, por orden, completar y numerar uno de los huecos del texto en cada ronda.

- Cada hueco corresponderá a uno de los ámbitos anteriormente presentados.
- El tiempo de cada ronda será de 4 minutos.
- Los grupos solo podrán utilizar palabras que empiecen por la letra que hayan escogido previamente al azar para completar los huecos.
- Cuando acabe cada ronda se doblará el papel de modo que no se pueda ver la palabra previamente escrita y se entregará la hoja al equipo situado a la derecha de forma que todos los papeles cambien de equipo. En ese momento se empezará la segunda ronda, dónde se repetirá el mismo proceso.

Cuando los papeles hayan rotado por todos los equipos y se hayan completado todos los huecos, los grupos desdoblarán el papel que tengan en ese momento y leerán, uno por uno, el texto del Anexo 2 completándolo con las palabras que aparecen escritas en la hoja.

Normalmente, el resultado final no tiene demasiado sentido y hace que todos rían al escuchar las historias. En el *anexo 3* se puede ver un ejemplo.

Tercera parte: Trabajo individual (10 minutos)

En la última parte se les entregará a los alumnos una hoja con el texto del *anexo 2* y todas las palabras del vocabulario que aparecen en el *anexo 1* para que puedan usarlo como modelo y se les pedirá que, individualmente, piensen y escriban sobre sus próximas vacaciones.

ADAPTACIONES:

Esta actividad nos permite incrementar o disminuir la dificultad de la misma de una forma muy sencilla. Para adaptarla a niveles inferiores utilizaremos un apoyo visual (imágenes) en todas las tarjetas de vocabulario y desarrollaremos el juego dejando que los alumnos/as completen los huecos del texto con el vocabulario que deseen, siempre que éste sea adecuado.

Sin embargo, también podemos hacer la actividad más complicada. Para ello, no mostraríamos a los alumnos/as los nombres de los grupos de palabras, dejándoles adivinar por ellos mismos de qué se trata. Además, el texto que se utilizaría en clase incluiría argumentaciones más complejas. Se podría añadir un poco más de detalle sobre la historia y geografía del destino, incluyendo también alguno de los aspectos característicos del lugar.



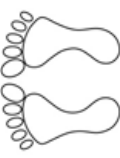


AMPLIACIÓN:

Se pueden utilizar diferentes actividades de ampliación para trabajar el vocabulario y profundizar en cada uno de los ámbitos temáticos. Podemos utilizar bingos, the one odd out (elegir la palabra que sobra en cada caso), el ahorcado, crucigramas, sopas de letras y dominós, entre otros.

nivel

A

ANEXO 1: Tarjetas de vocabulario

DESTINO	ACOMPANANTE	TRANSPORTE	ALOJAMIENTO	ACTIVIDADES
				

Alemania	Mis padres	Avión	Un hotel	Escalada
España	Mi hermano	Tren	Un hostel	Patinaje
América	Mis abuelos	Coche	Un albergue	Una barbacoa
Italia	Mi prima	Autobús	Una casa rural	Una fiesta
Perú	Mis amigos	Motocicleta	Un camping	Excursiones
Argentina	Mis tíos	Barco	Una tienda de campaña	Natación

ANEXO 2: Texto

Mis próximas vacaciones

En mis próximas vacaciones me gustaría ir a



con _____



. La

mejor forma de viajar hasta allí sería



con _____

. Sin duda, me alojaría



en _____

porque tiene que

haber un ambiente estupendo. Además,

durante toda la semana haremos



ya que es mi

actividad preferida. ¡Será inolvidable!

ANEXO 3: Ejemplo real

Resultado final:

En mis próximas vacaciones me gustaría ir a (P)OLONIA con (S)ARAH, MI PRIMA. La mejor forma de viajar hasta allí sería con (T)RINEO. Sin duda, me alojaría en EL (C)OCHE porque tiene que haber un ambiente estupendo. Además, durante toda la semana haremos (T)ARTAS DE CUMPLEAÑOS ya que es mi actividad preferida. ¡Será inolvidable!

nivel

A

2

You who?

Miguel Vico Ortega

nivel

A

TIEMPO:

20 minutos por partida (10 minutos más, antes de empezar a jugar, si los alumnos no tienen el vocabulario necesario).

OBJETIVOS:

- Consolidar el vocabulario de descripción de una persona (ropa, pelo, colores y accesorios).
- Repasar las fórmulas para decir qué lleva alguien puesto y describir una persona físicamente.
- Ser capaz de describir cómo va vestida una persona y al mismo tiempo saber reconocerlo al escucharlo.
- Consolidar contenido visto en clase mediante el juego en clase.

DESTREZAS:

- Expresión oral.
- Producción oral.
- Comprensión oral.

MATERIALES:

- Una baraja de 72 cartas.
- Un juego de cartulinas o papeles para cada jugador con los números del 1 al 3, 4 o 5 (dependiendo del número total de jugadores).
- Un papel para anotar las puntuaciones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La clase se dividirá en grupos de 3, 4 o 5 personas. Lo óptimo serían 4 personas, pero se puede jugar con 3 y 5. Esta actividad se deberá realizar después de que los alumnos hayan visto el vocabulario de la ropa y los colores y estén, al menos, un poco familiarizados con él. Ya que esta actividad está pensada para el refuerzo del vocabulario, no será tan importante si no lo dominan perfectamente.

Una vez la clase esté agrupada en grupos de 3, 4 o 5 personas, se reparte un set de cartas completo a cada grupo y un set de cartulinas o papeles para cada jugador. Cada jugador de cada grupo debe coger 6 cartas, sin enseñarlas al resto de jugadores, y guardarlas en su mano.

Turno 1:

Un jugador, elegido al azar, hará de narrador en el primer turno, y tendrá 10 segundos para describir con el máximo detalle posible su carta, de la manera que quiera. Se facilitarán algunas frases útiles en la pizarra, tales como, "lleva puesto...", "tiene...", etc).

Una vez que el narrador haya descrito la carta, la pondrá boca abajo sin mostrarla a sus compañeros. Estos tendrán 10 segundos para escoger una carta de su mano que consideren que se parece lo más posible a la descripción del narrador. Todas las cartas son muy parecidas entre ellas, por lo que deberán prestar mucha atención a la descripción.

Una vez hayan elegido su carta la pondrán boca abajo en la mesa y el narrador las barajará todas y las colocará boca abajo, después les dará la vuelta y las enseñará todas, sin decir de quién es la carta de cada uno. Ahora todas las personas, menos el narrador, deberán escoger la carta que más se parezca a la descripción que dio el narrador. Los jugadores no pueden escoger su propia carta. Los jugadores elegirán la carta mediante las cartulinas dadas al principio de la partida y lo harán todos a la misma vez, para no influir en sus compañeros. El narrador decidirá qué número tiene cada carta sobre la mesa, para que los jugadores puedan mostrar la cartulina que lleve ese número.

Puntuaciones:

Si al menos una persona escoge la carta del narrador, éste gana **2 puntos**. Si una persona acierta cuál era la carta del narrador, recibe **1 punto**, y si una persona elige otra carta que no es la del narrador, recibe **1 punto**, por haber confundido a la otra persona. Si nadie acierta la carta del narrador, todos consiguen **2 puntos** menos el narrador.

Turno 2:

Al empezar un nuevo turno, cada jugador coge una carta nueva y el narrador pasa a ser la persona a la derecha del antiguo narrador, y se vuelve a repetir el procedimiento anterior.

Posteriores turnos y final del juego:

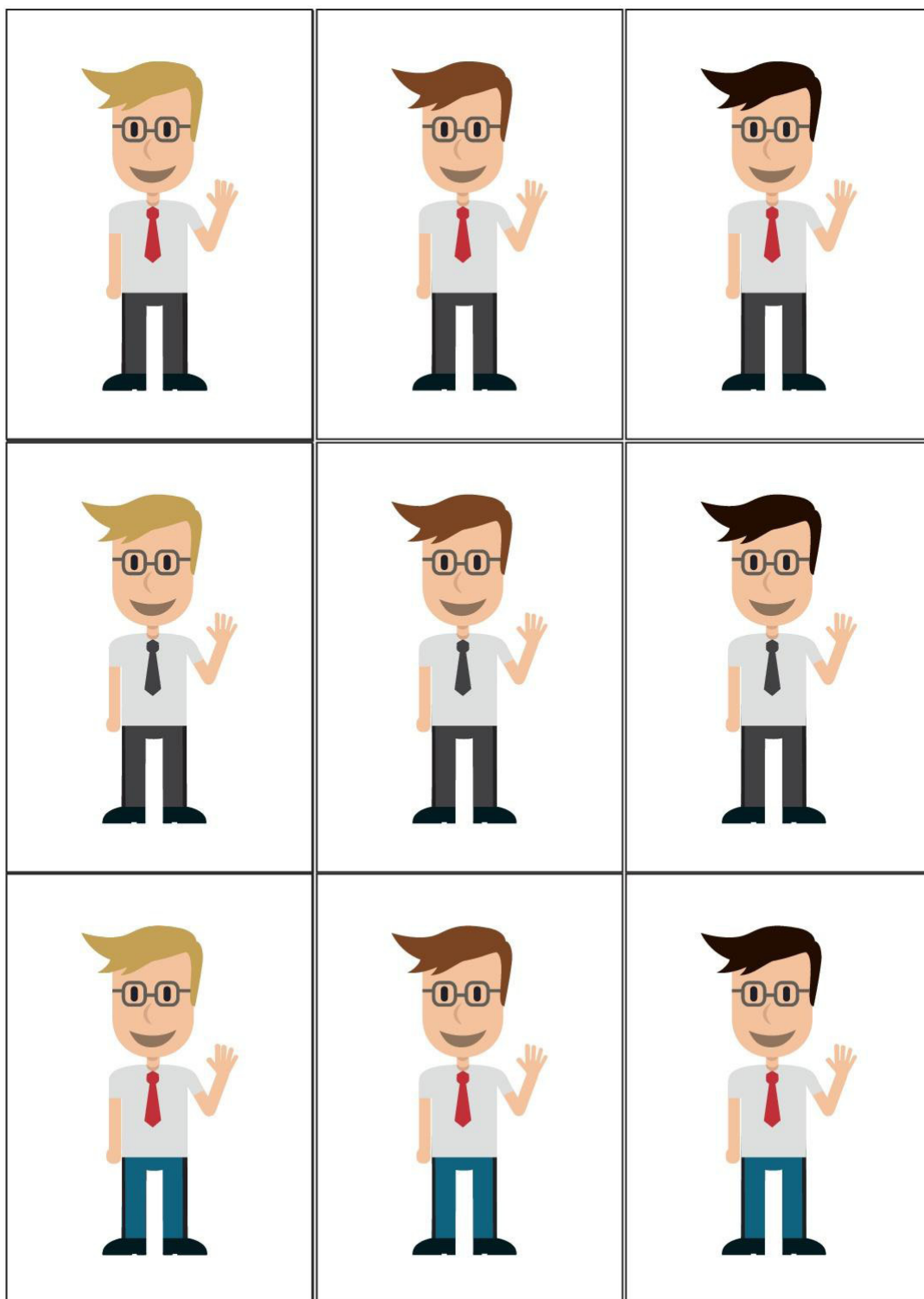
Los jugadores seguirán el mismo procedimiento hasta que alguien llegue a 15 puntos, cuando esto suceda, este jugador se proclamará campeón y será el que empiece siendo el narrador en la siguiente partida.

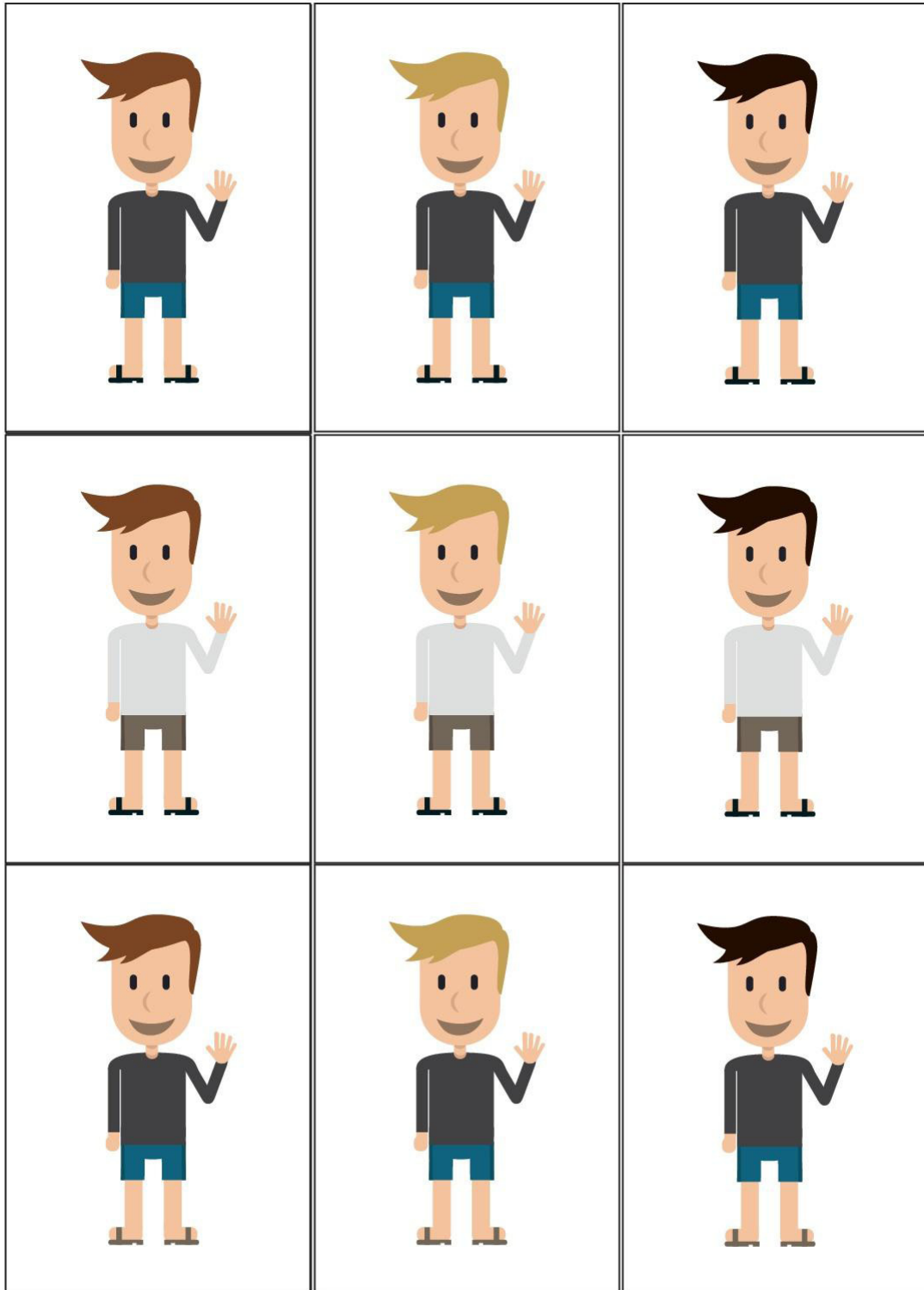
ADAPTACIONES DEL JUEGO

En el juego original el muñeco que aparece es un chico vestido con varios atuendos, pero el dibujo puede cambiarse por una chica de la misma manera. Si se considera que hay mucha cantidad de vocabulario, pueden eliminarse los nueve muñecos que tengan la misma prenda de vestir y jugar al juego de igual manera. Si los alumnos son de un nivel más avanzado, pueden introducir la negación para desconcertar a los oponentes.

nivel

A



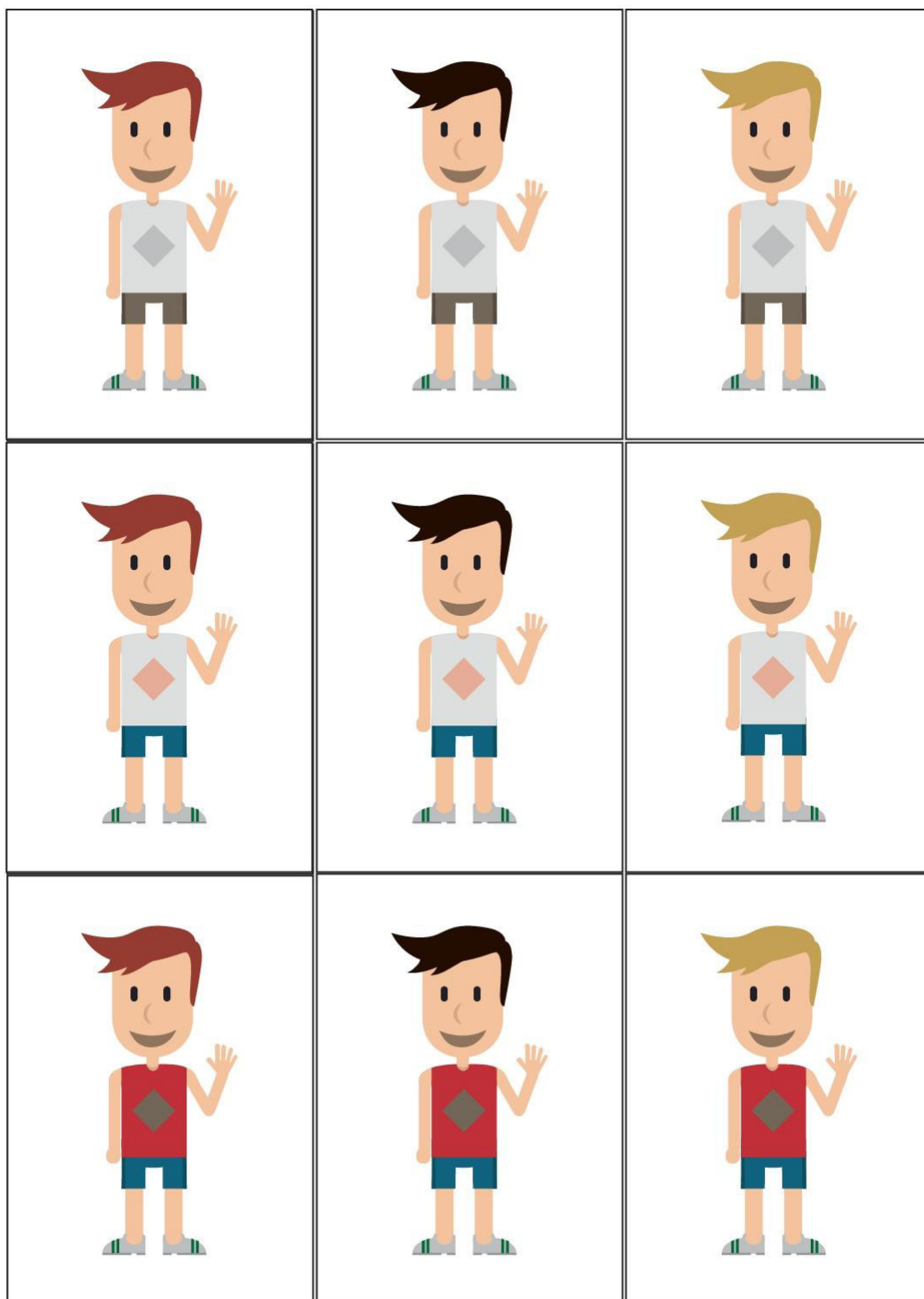


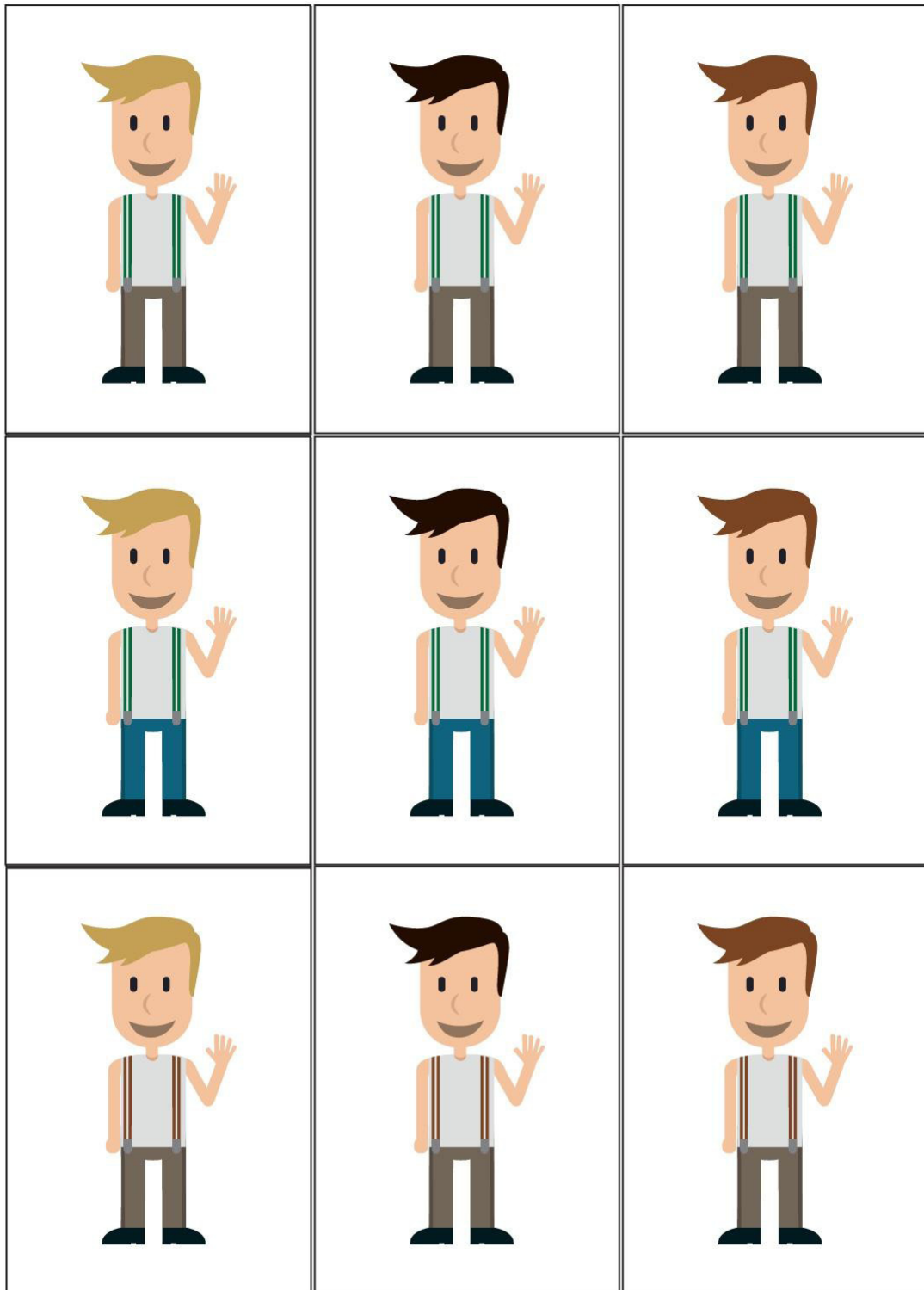
nivel

A

nivel

A



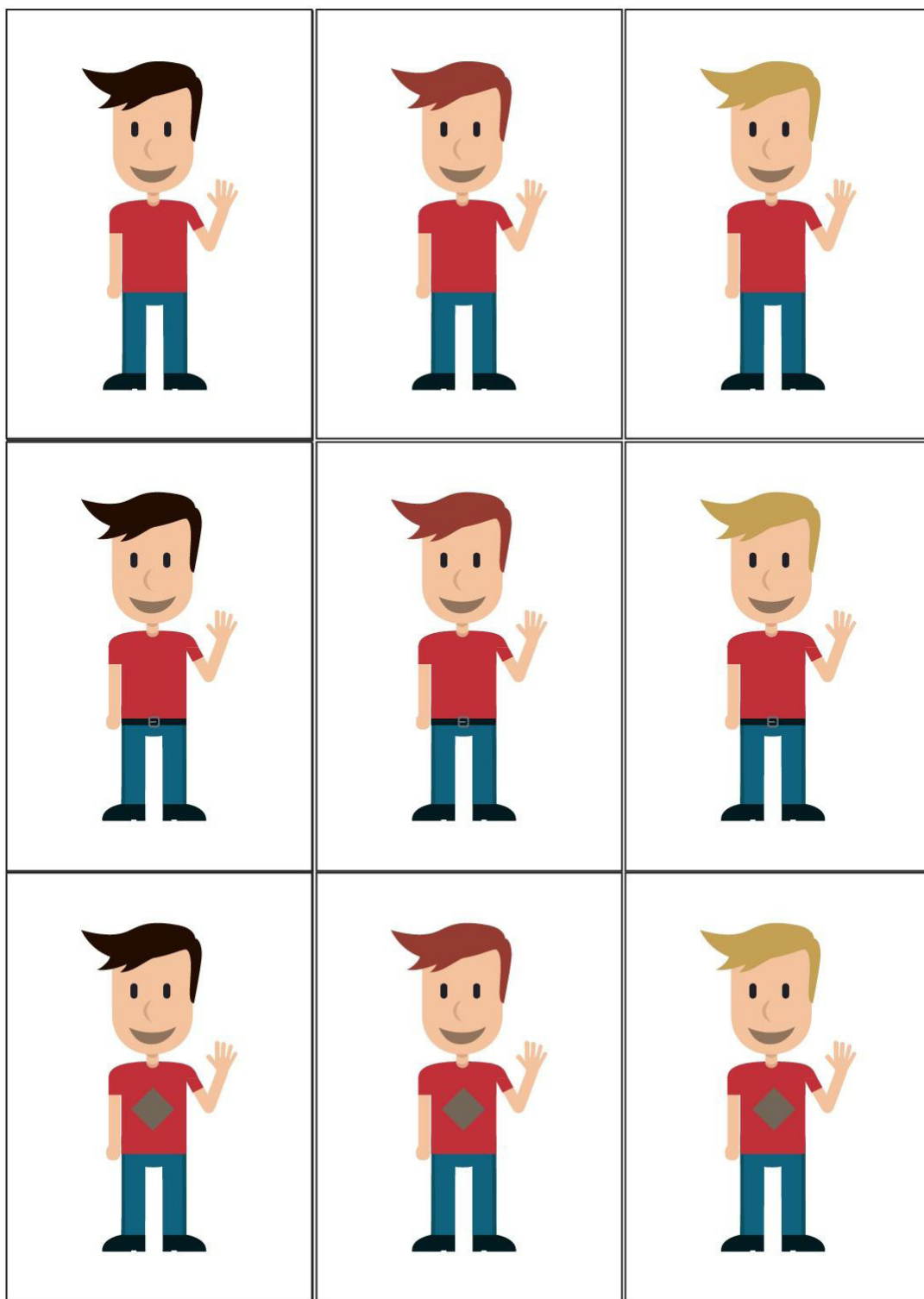


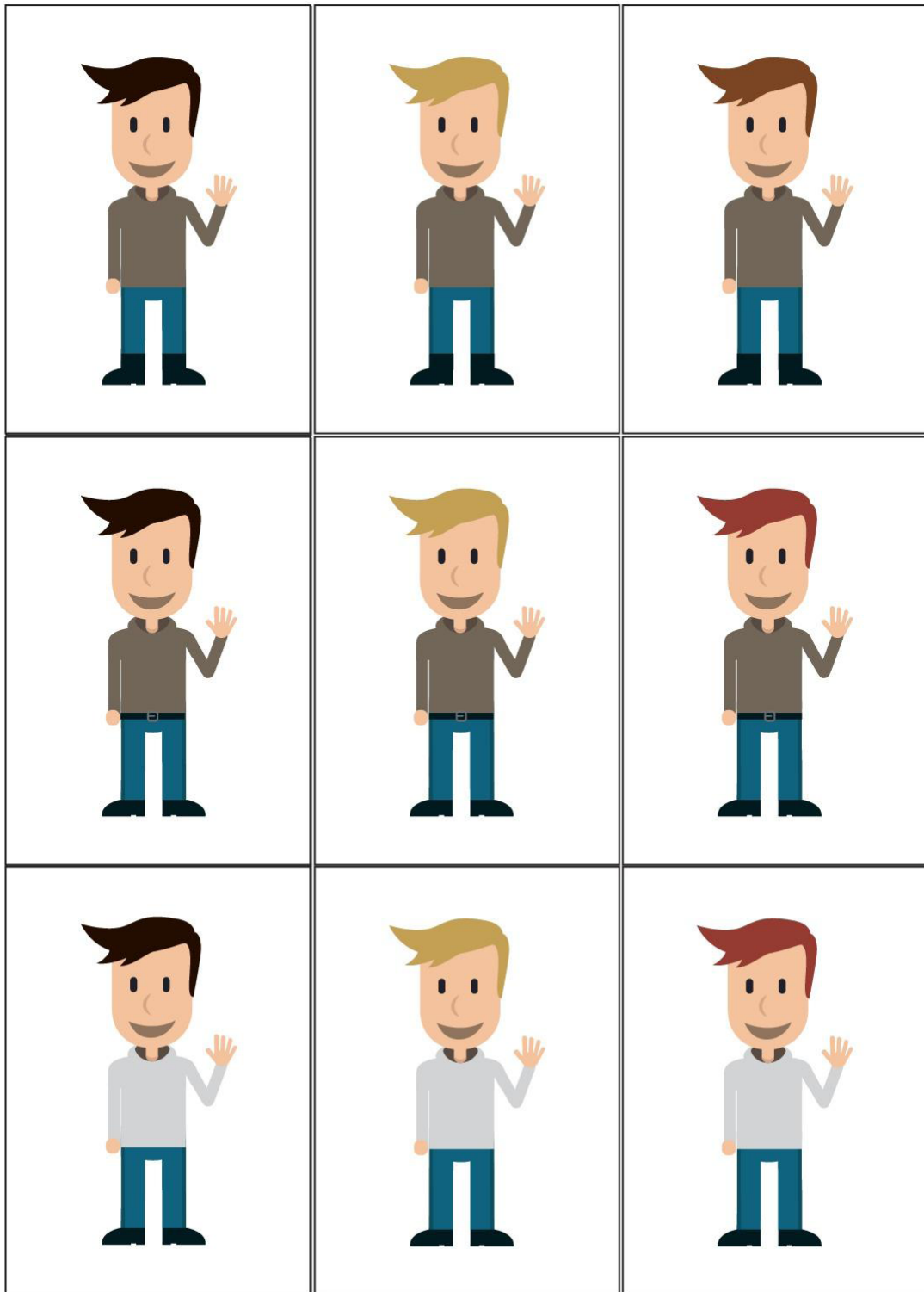
nivel

A

nivel

A



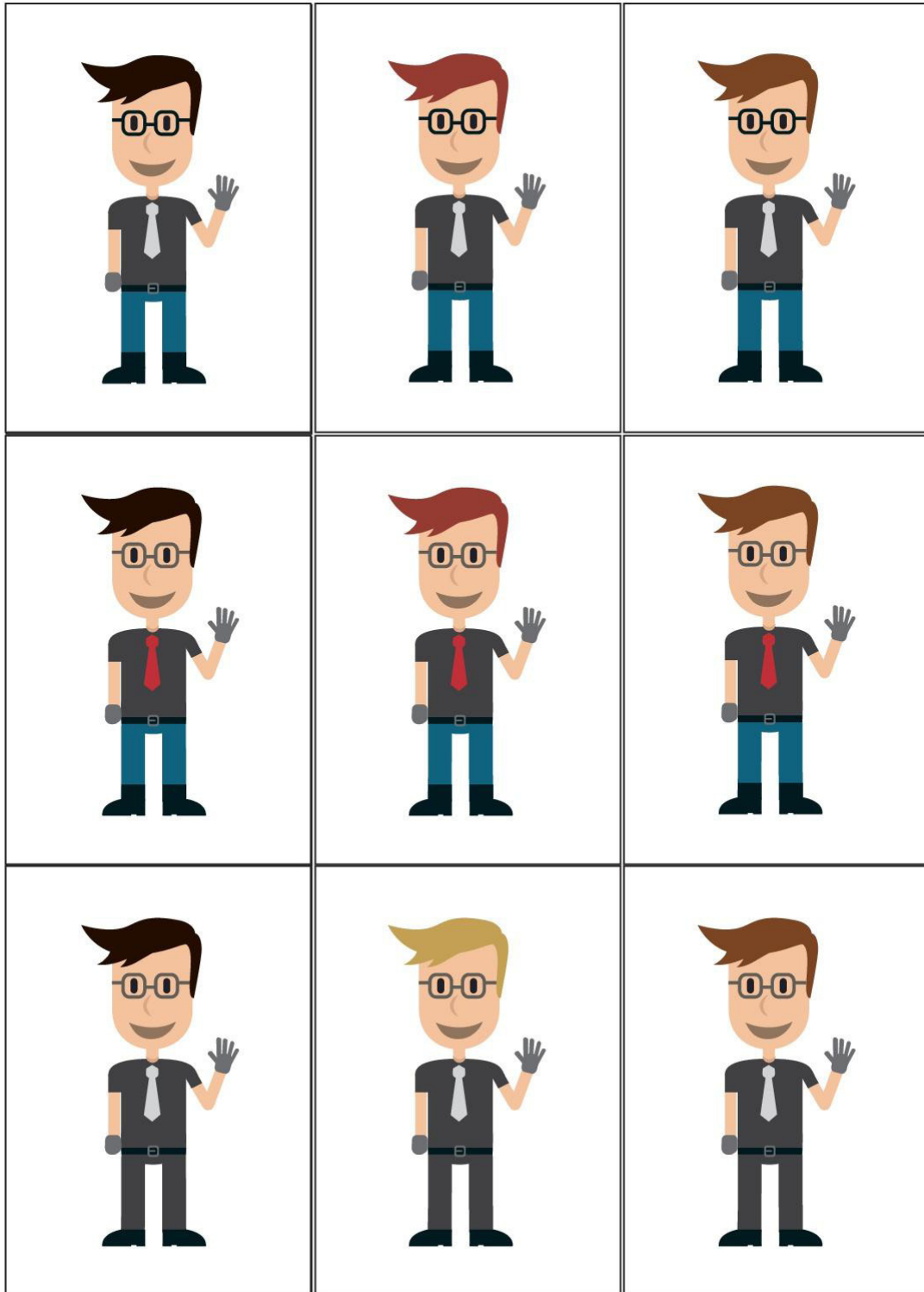


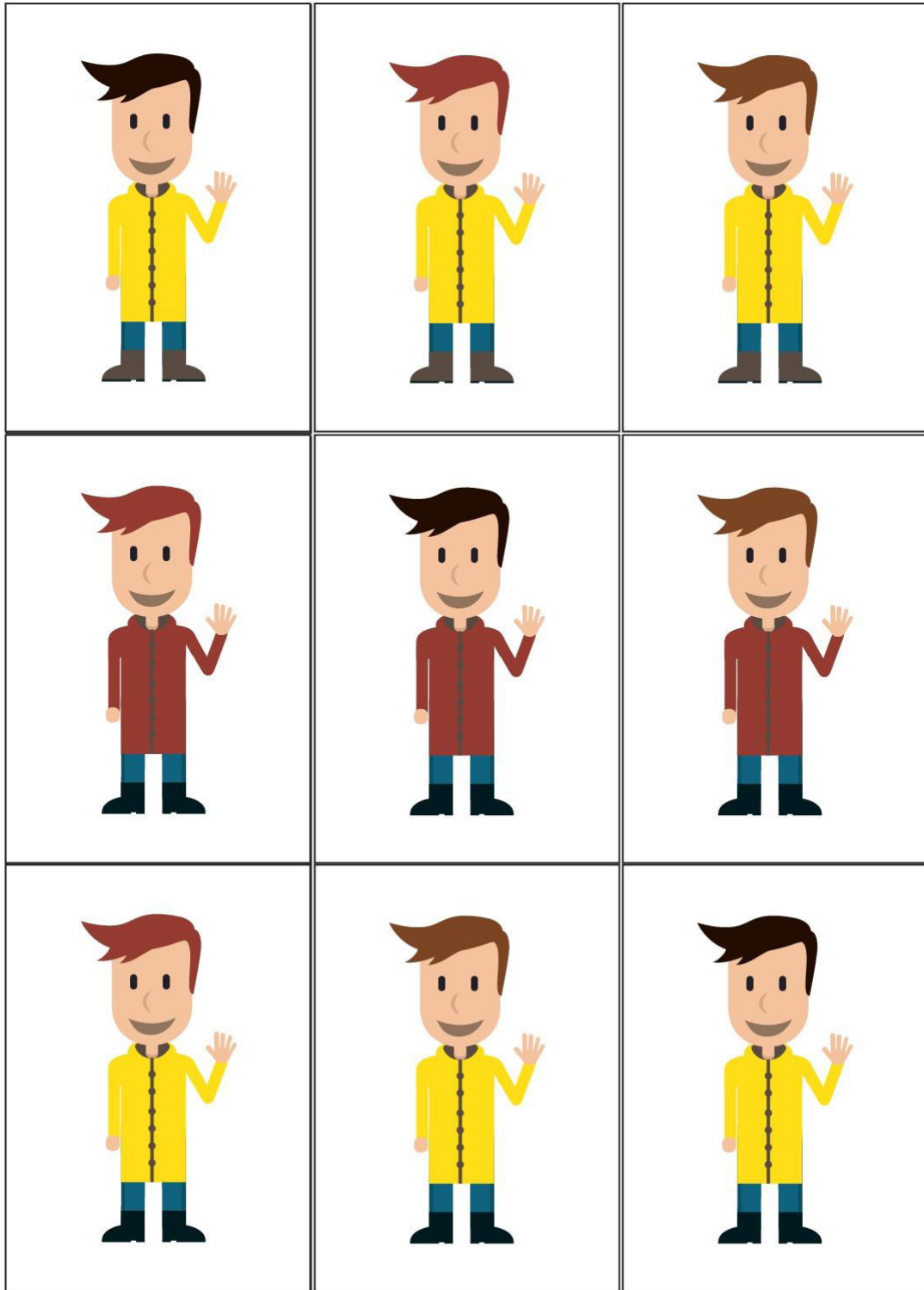
nivel

A

nivel

A



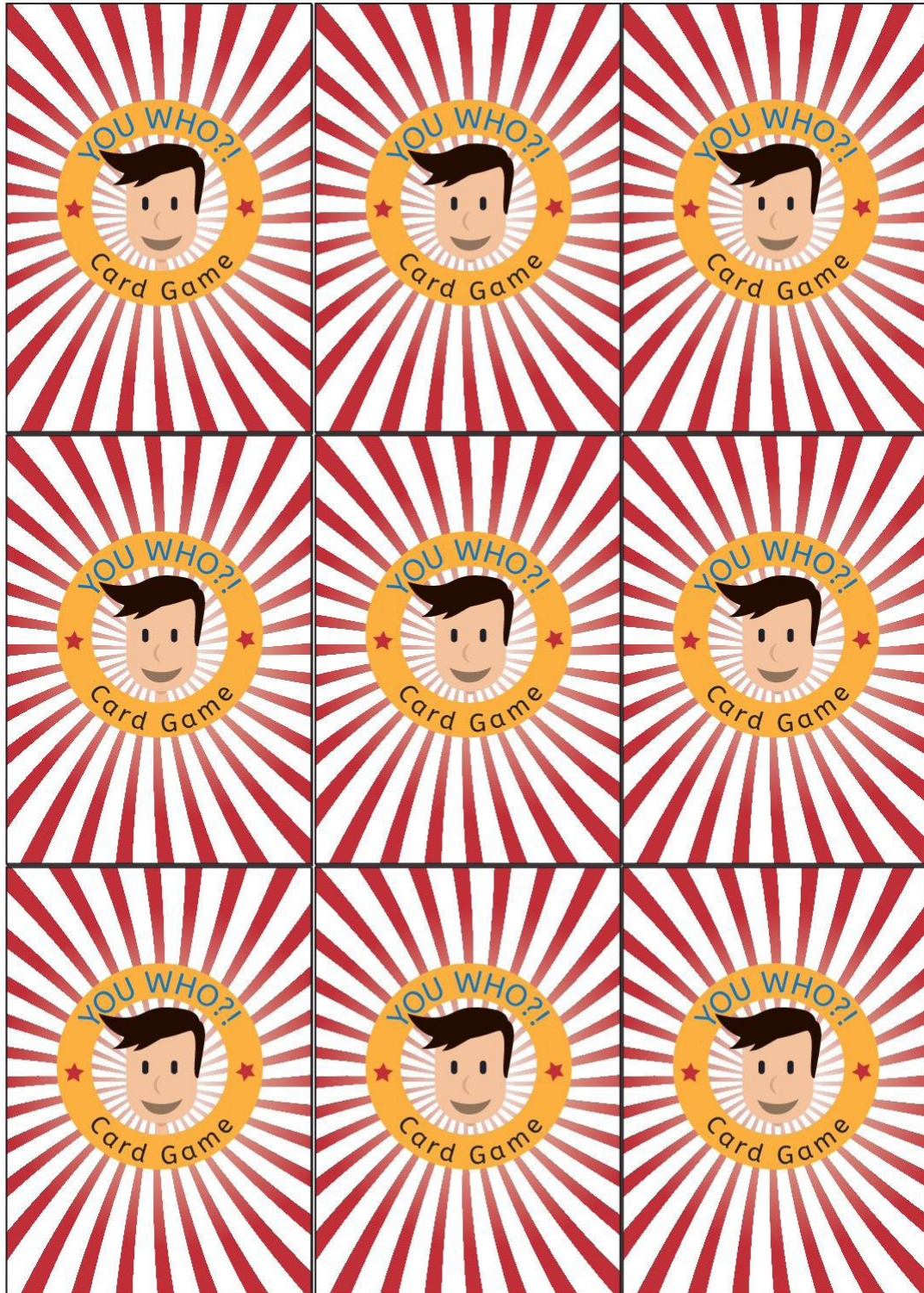


nivel

A

nivel

A



El colegio y las asignaturas

Sofía de Diego Gutiérrez

3

nivel

A

TIEMPO:

20 - 30 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar el nombre de las asignaturas del colegio en español.
- Practicar adjetivos para describir las asignaturas.
- Practicar la concordancia de los adjetivos con los sustantivos.
- Practicar adjetivos para dar la opinión acerca de las asignaturas del colegio.
- Practicar expresiones de tiempo relacionadas con el presente, el pasado y el futuro.
- Aprender verbos relacionados con las actividades del colegio.
- Practicar el presente, el pasado y el futuro de los verbos.
- Ser capaces de formar frases utilizando distintos elementos gramaticales.
- Incrementar la motivación de los alumnos por medio de un elemento llamativo y motivador como son los dados.

DESTREZAS:

- Expresión escrita.
- Expresión oral.

MATERIALES:

- El elemento principal de esta actividad son los dados. Hay seis dados distintos, que se pueden combinar de la manera deseada. Aquí se presentan tres propuestas que se pueden trabajar en la misma sesión o en sesiones distintas.
- Los alumnos necesitarán un cuaderno y un bolígrafo.
- Pizarra.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Conocimientos previos:

Para realizar esta actividad, lo ideal es que previamente se haya trabajado con los alumnos el vocabulario de las asignaturas escolares, así como la concordancia de los adjetivos, y tres tiempos verbales: presente, pasado y futuro. Se puede comenzar la actividad con un ejercicio de repaso mediante el uso de *flashcards* o tarjetas para refrescar la memoria.

La actividad se puede realizar completa, para así alcanzar todos los objetivos descritos, o se puede realizar por partes, dependiendo del objetivo que se quiera alcanzar en ese momento y la parte del lenguaje que se quiera practicar.

Propuesta 1. Descripción de asignaturas

Para esta propuesta, se utilizarán dos dados: **dado 1** (asignaturas) y **dado 2** (adjetivos). Idealmente, la actividad está pensada para grupos pequeños de máximo ocho alumnos, para permitir que todos puedan participar. Los alumnos trabajarán individualmente.

Mecánica de la actividad:

1. Por turnos, cada alumno lanza los dos dados, obteniendo una asignatura y un adjetivo. En cada dado hay dos posibilidades. El alumno que lance el dado en ese momento deberá elegir la asignatura y el adjetivo que desee.
2. Después de que el compañero haya lanzado los dados, todos los alumnos deberán escribir en su cuaderno una frase en español utilizando las dos opciones obtenidas. Es decir, si en el **dado 1** se obtiene “*Spanish*” y en el **dado 2** se obtiene “*fun*”, los alumnos deberán escribir “El español es divertido”. El objetivo es que los alumnos practiquen la concordancia de los adjetivos, a la vez que practican el vocabulario relacionado con las asignaturas y las opiniones.
3. Cuando todos han escrito la frase en el cuaderno, el alumno que ha lanzado el dado escribe la frase en la pizarra y, si hay algún fallo, se corrige entre todos. Los alumnos también deberán corregir la frase en su propio cuaderno. Los alumnos conseguirán un punto por cada frase que hagan correctamente.
4. El profesor entonces preguntará al alumno que ha lanzado el dado: “¿*Estás de acuerdo con esta opinión?*”. El alumno deberá decir si está o no de acuerdo. Si no está de acuerdo, deberá decir qué piensa de esa asignatura en concreto. Siguiendo el ejemplo del paso 2, podría decir: “*No estoy de acuerdo. Creo que el español es aburrido*”.
5. Después se preguntará al resto de alumnos qué opinan ellos de esa asignatura, y oralmente podrán dar su opinión.
6. Se repite el proceso para que cada uno de los alumnos del grupo pueda lanzar el dado. Cada alumno deberá lanzar el dado al menos una vez, para que todos participen, pero se puede repetir el proceso el número de veces que se desee por alumno.
7. Al final del proceso, los alumnos harán recuento de los puntos obtenidos y ganará el alumno que más frases haya hecho correctamente.

Propuesta 2. Actividades en el colegio I

La mecánica es la misma que en la propuesta 1, pero en este caso se trabajará con el **dado 3** (expresiones de tiempo), el **dado 4** (verbos) y el **dado 5** (pronombres). Los alumnos deberán conjugar el verbo del **dado 4** en el tiempo correcto según la expresión de tiempo que hayan obtenido en el **dado 3** y en la persona indicada por el **dado 5**. En esta propuesta hay que omitir los pasos 4 y 5 de la propuesta anterior, ya que los alumnos no pueden expresar opiniones con estas opciones.

Propuesta 3. Actividades en el colegio II

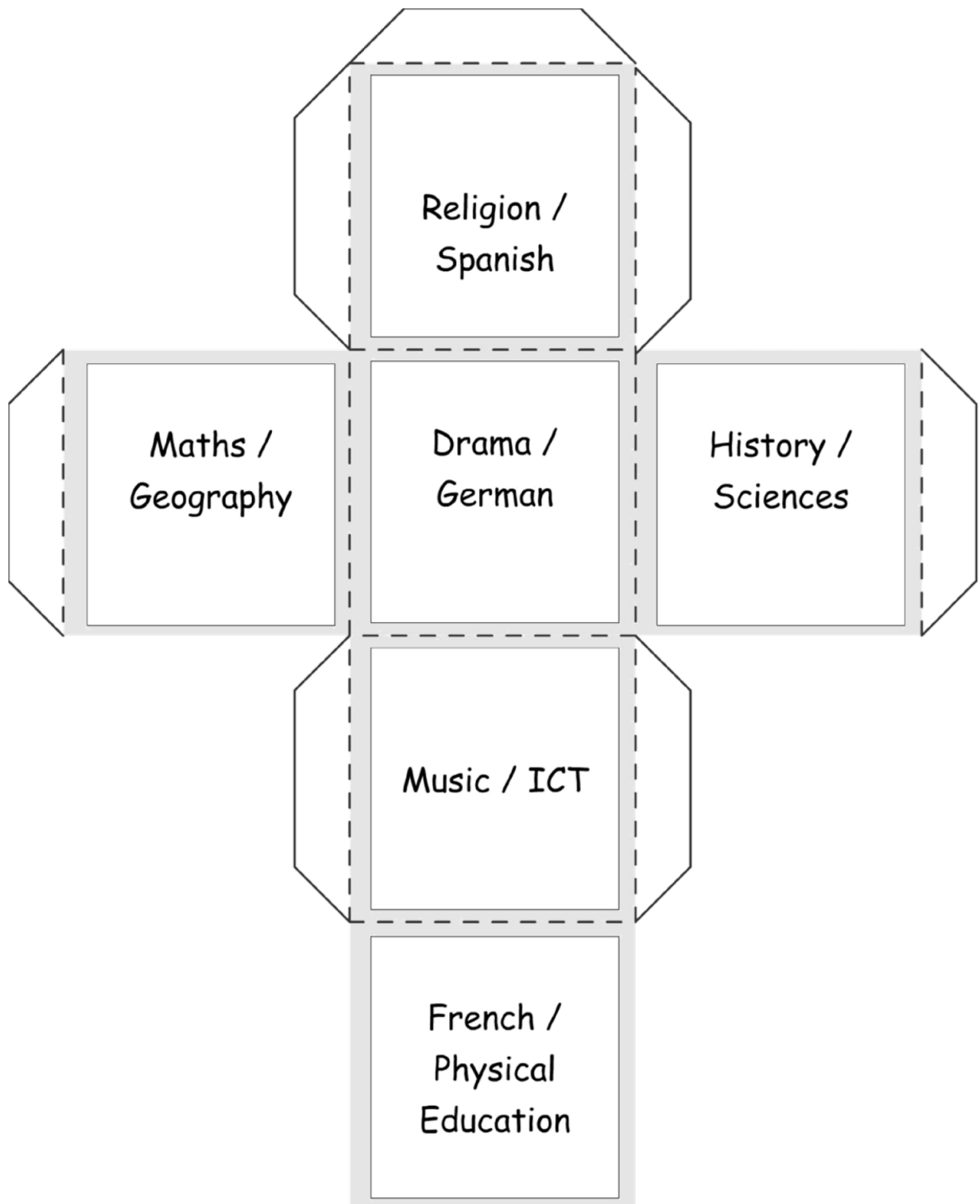
Una variación de esta propuesta consiste en cambiar el **dado 3** (expresiones de tiempo) por el **dado 6** (tiempos verbales). En este caso, los alumnos practicarán de manera más consciente el tiempo verbal, centrándose más en el lenguaje que en el significado. Puede utilizarse con alumnos que tengan un nivel más bajo, para que practiquen la conjugación de los verbos de una forma consciente. En este caso, una vez completadas las frases, se pedirá a los alumnos que mencionen expresiones de tiempo que se pueden utilizar con ese tiempo verbal. Si vemos que los alumnos son capaces de asociar las expresiones con el tiempo, se puede sustituir el **dado 6** por el **dado 3** y seguir con la propuesta 2.

Ampliación

Para terminar, y según el nivel de motivación de los alumnos, se puede hacer la siguiente actividad:

1. Se divide la clase en dos grupos.
2. Cada grupo deberá escribir en varias hojas de papel una expresión de tiempo, una actividad y un pronombre. Cada hoja de papel del grupo deberá contener los tres elementos. Se recomienda que cada grupo escriba al menos una hoja por miembro del grupo.
3. Los grupos se intercambian las hojas.
4. Cada grupo deberá hacer frases con los elementos que han escrito los miembros del otro grupo.
5. Por turnos, cada grupo escribirá en la pizarra una frase, y el equipo contrario corregirá los fallos.
6. Gana el grupo que menos fallos acumule.

Dado 1. Asignaturas



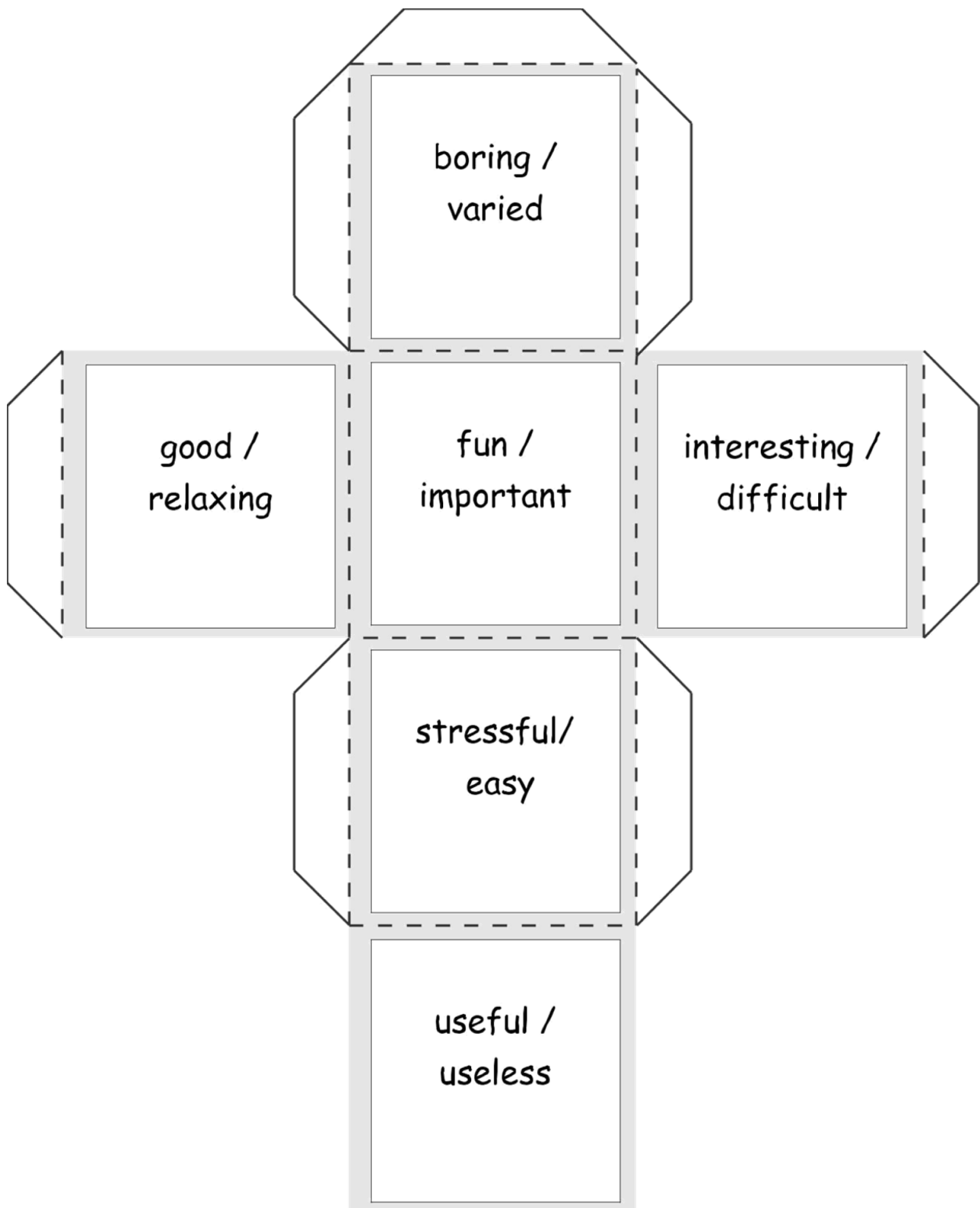
nivel

A

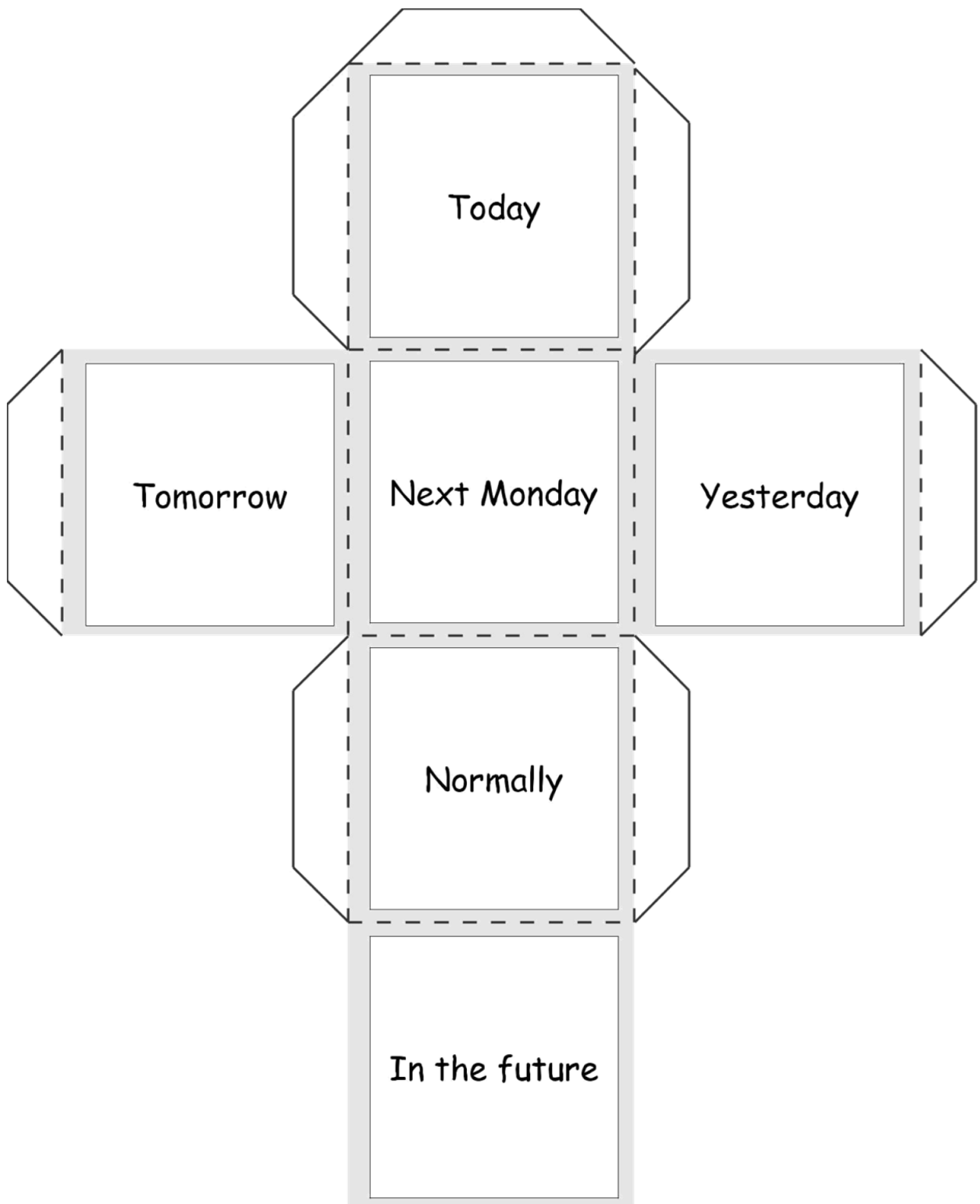
Dado 2. Adjetivos

nivel

A



Dado 3. Expresiones de tiempo



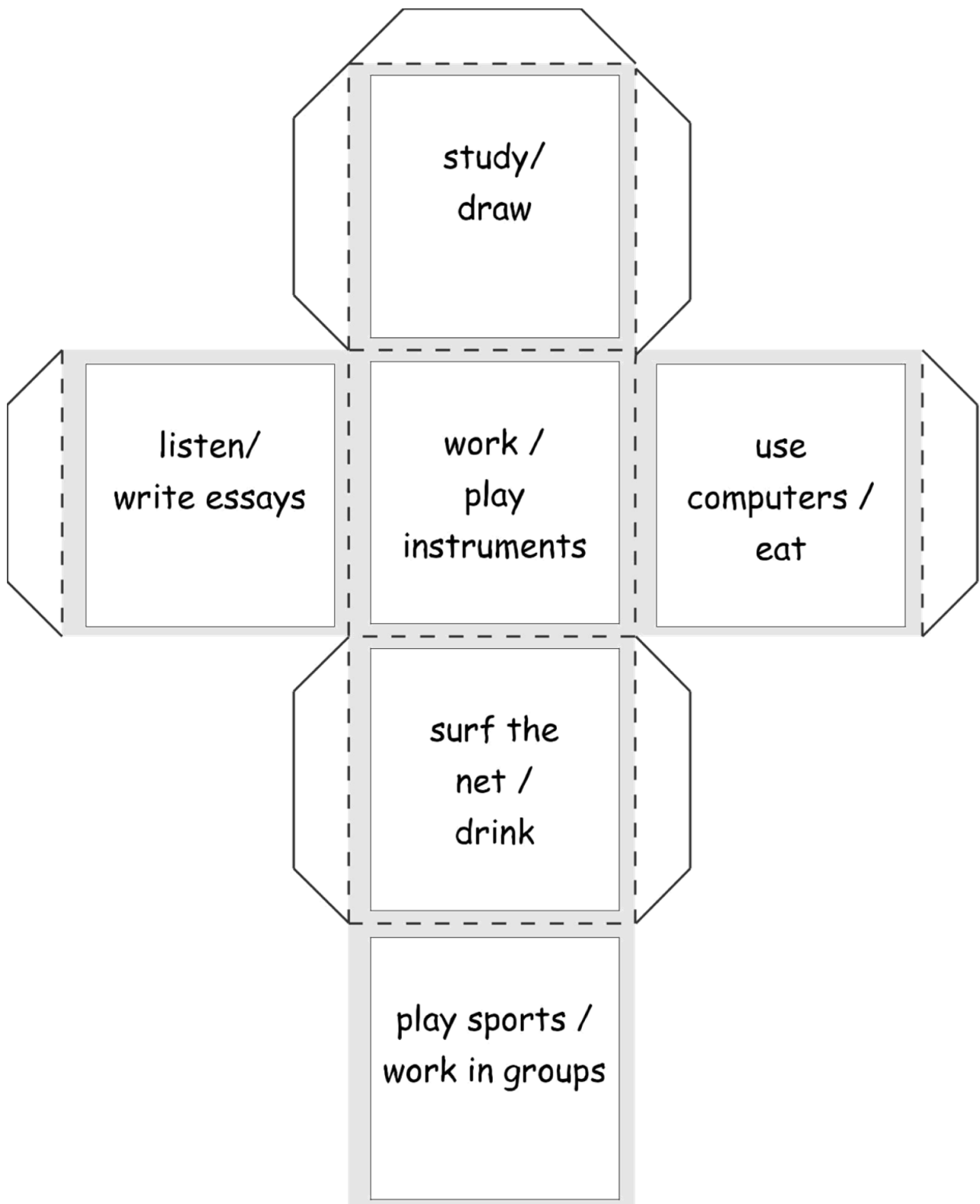
nivel

A

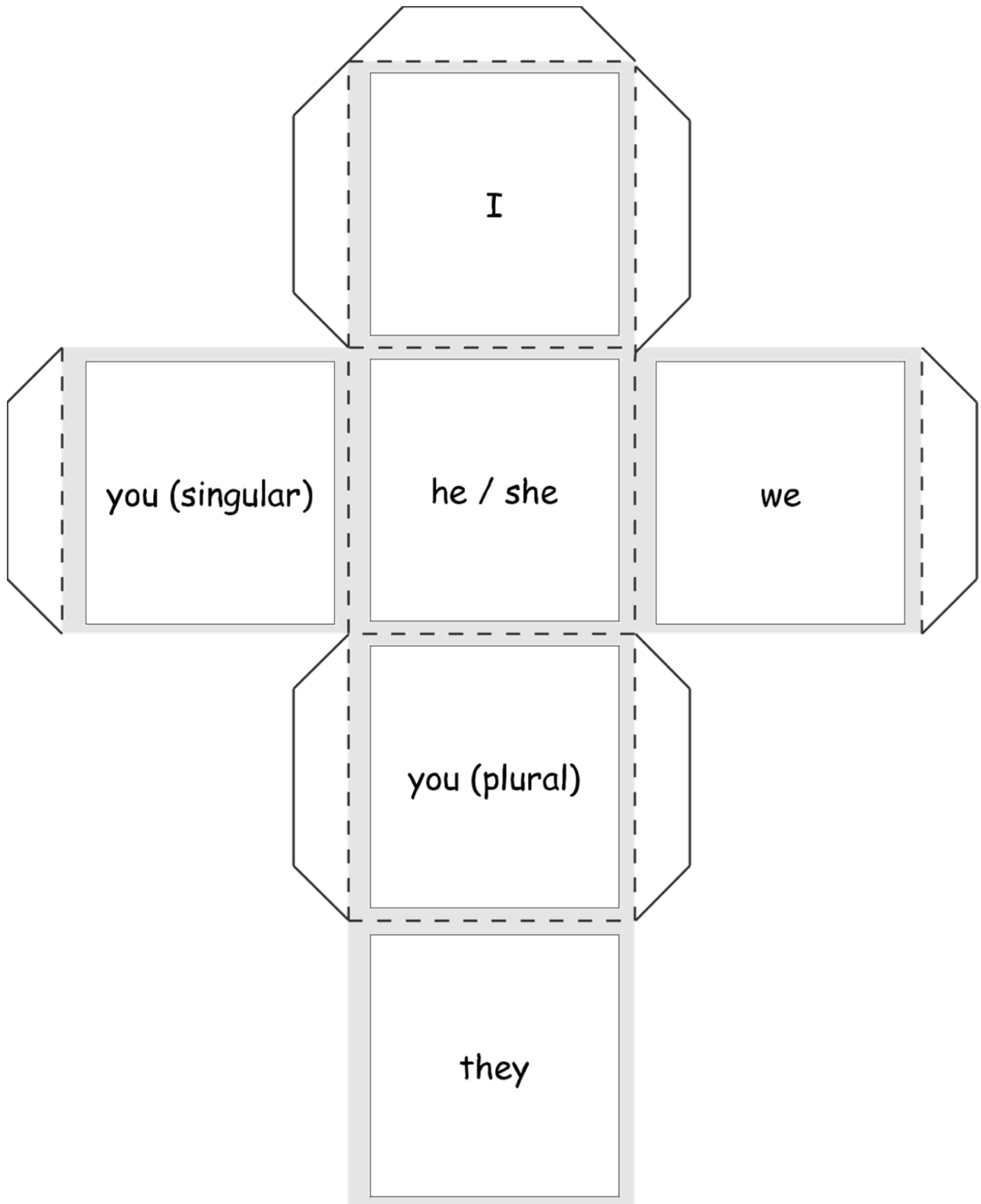
Dado 4. Verbos

nivel

A



Dado 5. Pronombres



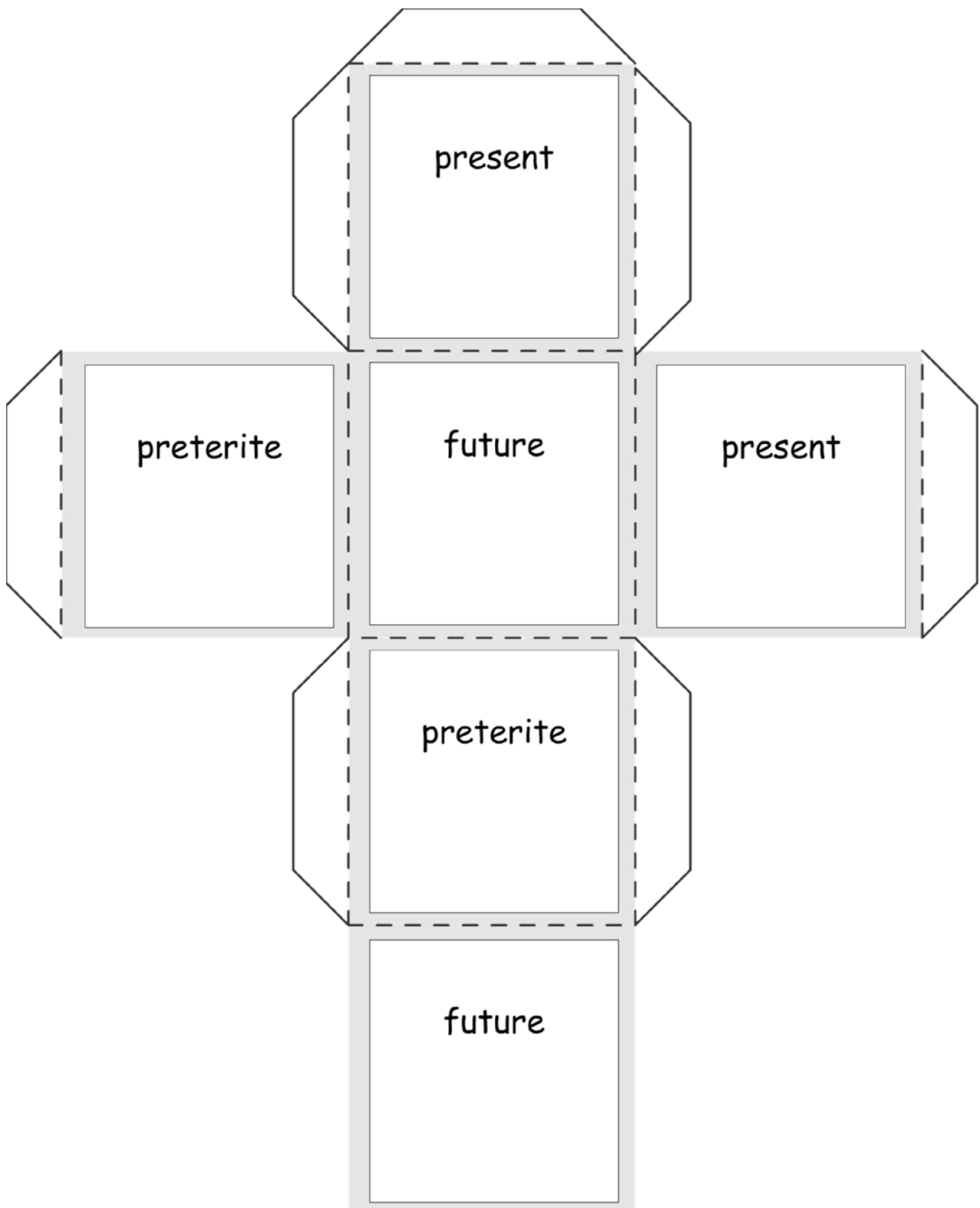
nivel

A

Dado 6. Tiempos verbales

nivel

A



Una Celestina moderna



María Amparo Fernández Mocholí

TIEMPO:

45 minutos.

OBJETIVOS:

- Consolidar los adjetivos de personalidad y características físicas.
- Reconocer descripciones.
- Poner en práctica las descripciones personales.
- Conocer la obra literaria *La Celestina* y sus personajes principales mediante una sencilla introducción.
- Trabajo en equipo y puesta en común de conocimientos lingüísticos.

DESTREZAS:

Mediante esta actividad los alumnos afianzan las descripciones personales a través de las comprensiones oral y escrita y las producciones escrita y oral.

MATERIALES:

- Una diapositiva con la imagen inicial de *La Celestina*.
- Cuatro diapositivas con las descripciones de los personajes.
- Una ficha con los anuncios para cada alumno.
- Una ficha para las respuestas para cada grupo.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad pretende utilizar información muy básica sobre *La Celestina* para motivar a los alumnos a trabajar con el tema de las relaciones personales, especialmente con las descripciones y para introducir este clásico de la literatura española en la clase de ELE.

La actividad debe ser desarrollada una vez los alumnos han trabajado en sesiones previas los adjetivos de descripción tanto física como de personalidad, así pues, en la actividad pueden poner en práctica aquello que saben. Cabe destacar que los contenidos pueden adaptarse al nivel de los alumnos. Además, el momento perfecto para llevarla a cabo es entorno al día de San Valentín.

Los alumnos se agruparán en equipos de 3 personas, aunque la agrupación se puede modificar dependiendo de la cantidad de alumnos en clase; también se podría hacer individualmente.

Al principio de la actividad se muestra una imagen (anexo I) en la pizarra digital, donde aparecen Celestina, Calisto y Melibea. Los alumnos deben describir la imagen contestando oralmente:

- ¿Cuántos personajes hay?
- ¿Qué ocurre en la imagen?
- ¿Quiénes crees que son Calisto, Melibea y la Celestina?

Una vez respondidas las preguntas, en la pizarra digital, aparece una definición sencilla de la novela, y unas características muy sencillas de sus personajes principales (anexo II), que deberán ser leídas en

nivel

B1

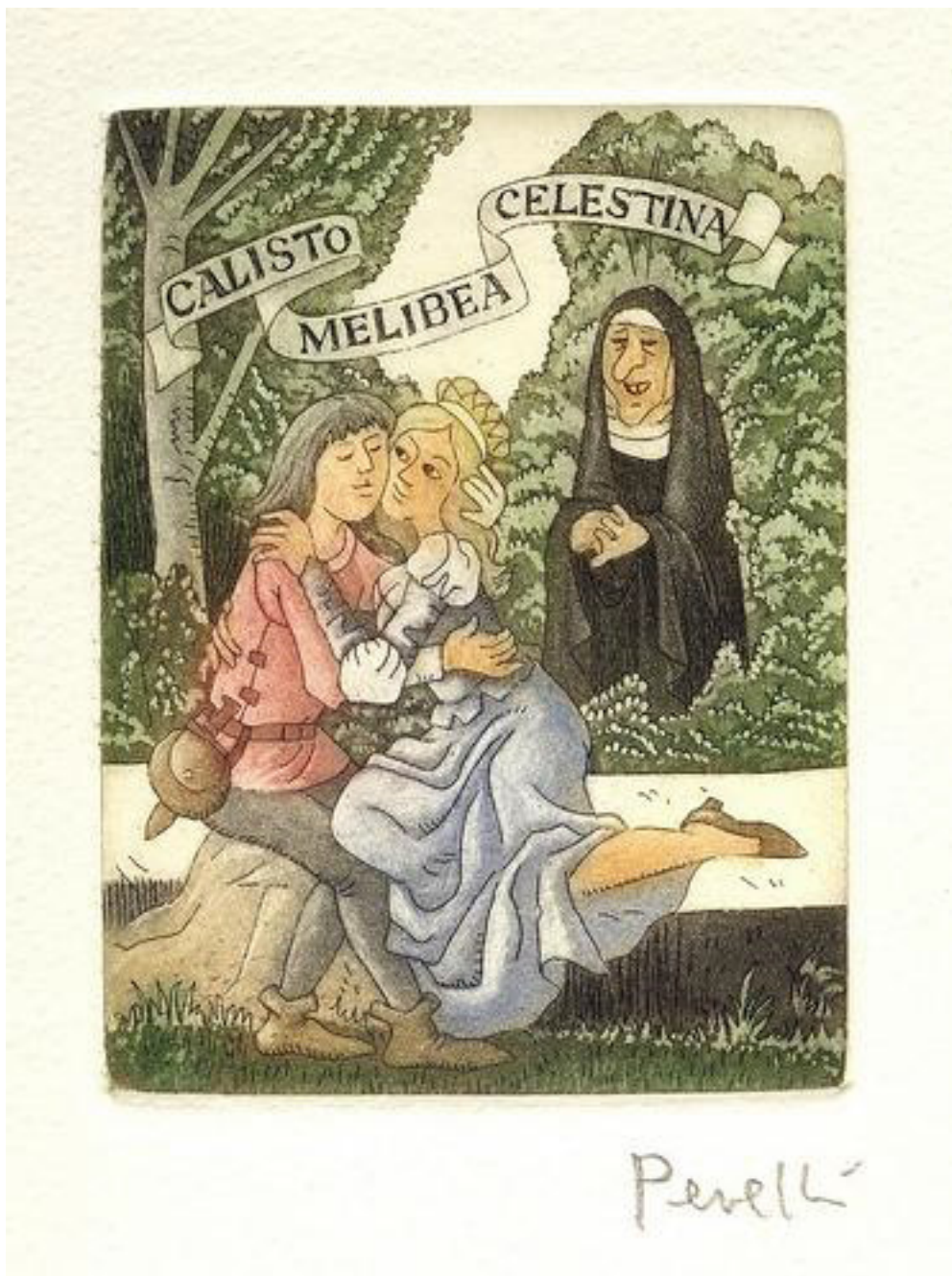
voz alta. También se enfatiza el papel de la Celestina, como persona que facilita un romance entre dos personas.

A continuación, como los alumnos ya saben quién es la Celestina, todos los alumnos se convierten en "Celestinas modernas" y, por tanto, cada grupo recibe seis descripciones de personas que buscan pareja (anexo III), estos han de elegir una de las opciones y crear su media naranja describiendo aspectos físicos, cualidades personales y aficiones. Estas descripciones se harán en una hoja especial (anexo IV). Después cada equipo lee su respuesta original y los demás equipos deben adivinar a cuál de los seis anuncios corresponde. El grupo que más parejas haya adivinado gana.

Finalmente, todas las creaciones serán colgadas en el panel de la clase.

Anexo I

Imagen inicial



nivel

B1

Anexo II

Información breve sobre la obra literaria y sus personajes

Personajes principales




CELESTINA: Es vieja, inteligente, hedonista, avara y manipuladora. Ayuda a Melibea y a Calisto con su amor.



CALISTO: Es rico, enamorado, egoísta y impulsivo.



MELIBEA: Es rica e impaciente.



ALISA: Es la madre de Melibea y es muy mandona.

PLEBERIO: Se lleva muy bien con su hija Melibea.

La Celestina

Es una importante novela dramática española del siglo XV escrita por Fernando Rojas.

Trata diferentes tipos de amor:

- Amor paternal
- Amor pasional
- Amor platónico
- Amor no correspondido
- Amistad



SEMPRONIO: Es el criado de Calisto, es egoísta y avaro



AREUSA: Es la criada de Calisto, es egoísta y avaro



PÁRMENO: Es indeciso



ELICIA Y AREUSA: Son prostitutas que odian a los hombres. Son rencorosas, egoístas y envidiosas.

Anexo III

Anuncios buscando su media naranja

Ayúdame Celestina!

Hola! Me llamo Macarena. Soy una chica de 25 años. Soy bajita, delgada, tengo el pelo rizado y pelirrojo. Soy muy simpática y me gusta mucho contar chistes y hablar con la gente. Me encanta salir de fiesta los fines de semana y viajar mucho. Busco una persona que le guste cocinar, porque soy muy mala cocinera y me encantan los chicos altos, morenos y con los ojos verdes. Mi chico ideal tiene que ser jugador de baloncesto porque me fascina ese deporte. Bombon@jmail.com

¿Qué tal? Soy Antonio un chico de 22 años. Estudio veterinaria porque me encantan los animales. Soy de estatura media y estoy en forma porque voy al gimnasio todos los días. Mi pelo es castaño y bastante corto. Me encanta leer libros y relajarme en casa los fines de semana. Mi media naranja debe ser rubia con los ojos oscuros, me gustan las chicas que les encanta la música jazz ya que dos veces al mes voy a conciertos de jazz con mis amigos, es mi gran pasión! Guapito@jmail.com

Buenas tardes! Me llamo Nieves, tengo 23 años, ojos negros, pelo negro y una piel bronceada ya que voy todas las semanas a la playa, me fascina el mar! También practico vela en mi tiempo libre. Detesto ir de compras, pero me encanta salir a comer comida italiana los viernes por la noche con mis amigas. Me encantaría encontrar un chico que le guste correr y comer tapas españolas. También debe gustarle la pesca ya que mi familia y yo somos pescadores. Morena@jmail.com

Hola! Mi nombre es José y soy castaño con los ojos verdes. Tengo 26 años, soy maestro y me encantan los niños! En mi tiempo libre juego a videojuegos con mis amigos y también monto a caballo cuatro veces por semana. Mi plato favorito es la paella y a mi pareja ideal le tiene que gustar salir a comer a restaurantes. A esa persona especial le tiene que encantar las series porque verlas es mi gran pasión. No me importan las características físicas solo quiero que sea amable y buena persona. Paellero@jmail.com

Buenas días! Me llamo Pablo soy un chico muy majo. Tengo 25 años, soy pelirrojo con los ojos azules. Me encanta aprender idiomas, hablo francés, chino e inglés. Mi pareja ideal debe hablar uno de esos idiomas y jugar a tenis, porque es mi deporte favorito. Me fascina viajar. Mi media naranja debe bailar salsa y salir todos los sábados a la discoteca con mis amigos. También debe ser alta, morena y muy trabajadora, además debe tener menos años que yo. Majete@jmail.com

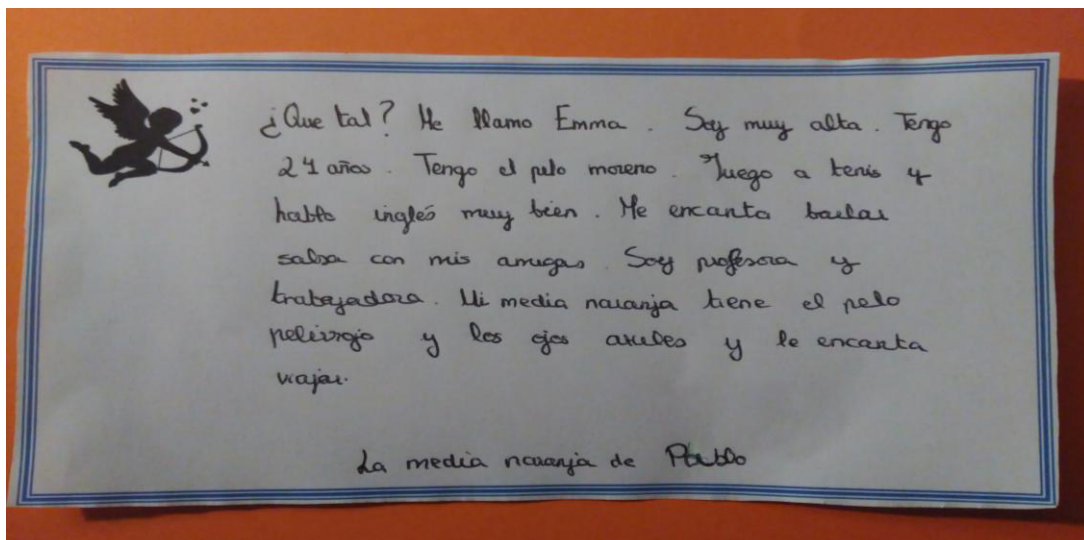
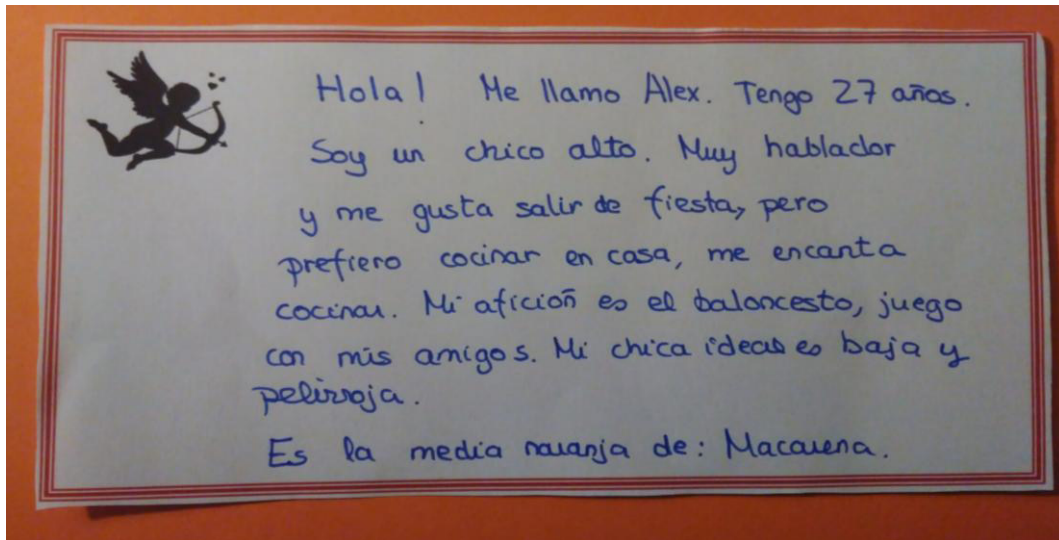
¿Qué tal? Soy Pilar una chica de 28 años trabajo de enfermera en un hospital y me encanta ayudar a los demás. Soy rubia, con los ojos negros y tengo una gran sonrisa. Tengo poco tiempo para practicar deportes y prefiero ver películas en el cine o salir de compras. Soy muy trabajadora y ordenada, detesto el desorden! Mi pareja perfecta es ordenado, y extrovertido porque soy muy introvertida, y le tienen que gustar los animales. Todoorden@jmail.com

nivel

B1

Anexo III

Ejemplos de respuestas creadas por alumnos



nivel

B1

2

Y antes, ¿cómo era?

Ana Karen Galindo Rodríguez

TIEMPO:

35 minutos.

OBJETIVOS:

- Fortalecer la competencia comunicativa del idioma español en los alumnos mediante el empleo de juegos didácticos.
- Repasar y consolidar el vocabulario y expresiones del pasado acerca de su barrio, pueblo o ciudad.
- Expresar opiniones y problemas acerca de su barrio, pueblo o ciudad.
- Practicar la conjugación de algunos verbos irregulares y regulares para expresar una acción del pasado.

DESTREZAS:

- Comprensión auditiva.
- Interacción y expresión oral.

MATERIALES:

- Tablero con la descripción de cómo era su barrio (dibujos, palabras y expresiones)
- Dados.
- Fichas de colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El desarrollo de la actividad tiene la intención de motivar a los alumnos para expresar oralmente como era su pueblo, barrio o ciudad. Se hace un repaso de lo que se trabajó en clase con el título *Mi barrio, pueblo o ciudad*. Los alumnos tendrán la oportunidad de crear oraciones sobre este tema.

1. Antes de la actividad el profesor repasa algunos adjetivos y lugares relacionados con la descripción de su barrio, pueblo o ciudad. Se hace énfasis en:
 - expresiones para hablar del pasado: *antes, en el pasado, cuando era niño, cuando era joven, hace 20 años, en 1950.*
 - verbos: *(no) había, (no) era y (no) tenía.*
 - lugares: *mezquita, museo, centro comercial, parque, río, polideportivo, museo, etc.*
 - problemas: *contaminación, basura, mucha gente, transporte público, delincuencia.*
2. Una vez que los alumnos estén sentados en parejas, se proyecta en la pizarra la ficha para que los alumnos puedan entender mejor la actividad. El profesor le pedirá a un alumno que comience leyendo el título del juego.

nivel

B1

3. Se explican las reglas del juego. Un jugador lanza el dado dos veces, la primera vez colocará una ficha de forma horizontal, la segunda vez de forma vertical. Y cuando se tengan los dos números se colocará la ficha de acuerdo con la intersección de los números, por ejemplo 5 y 3.
4. Por turnos, los alumnos moverán sus fichas para mencionar cómo era su pueblo. La persona que no está jugando, hará la siguiente pregunta a su compañero ¿Y antes, cómo era? Los alumnos observarán la casilla, es posible que haya una imagen, palabra o expresiones. Por ejemplo:

En el pasado, mi pueblo era pequeño y aburrido.

Hace 20 años mi pueblo no tenía un cine.

Cuando era niño, en mi pueblo no había mucha contaminación.

5. Si alguien no sabe expresar la respuesta, el compañero puede tomar el turno. El ganador es quien complete más casillas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Una vez que los alumnos hayan podido decir algunas oraciones sobre como era su barrio, pueblo o ciudad, escribirán un párrafo donde se utilice el vocabulario y las expresiones del pasado.


















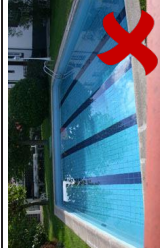








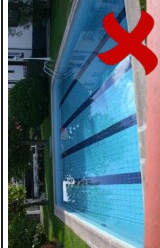

Al final, los alumnos pegarán sus trabajos en las paredes de la clase y tendrán 10 minutos para leer los escritos de sus compañeros. Podrán también decidir cuáles son los tres mejores escritos. Puede hacerse una votación y premiar a los alumnos.

Si es posible, se colocará el trabajo ganador en el mural de español con la finalidad de motivar a los alumnos a escribir en español.

nivel

B1

Y antes, ¿cómo era?

	1	2	3	4	5	6
	Antes	En el pasado	Cuando yo era niño	En 1950	Cuando yo era joven	Hace 20 años
1		Histórico (a) 	 Lo malo es que...  	Animado (a) y concurrido (a) 		Aburrido (a) 
2	Bonito(a) 	Grande 	 Desafortunadamente 	Pequeño (a) 	Lo mejor es que...  	Industrial 
3		Limpio (a) y tranquilo (a) 	Lo bueno es que...  	Cultural 	Lo peor es que...  	Importante 
4	Feo (a) y sucio (a) 	Moderno (a) 	Lo malo es que... 	Lo bueno es que... 		

¡Bingo imperfectamente indefinido!



Margarita Jares García

TIEMPO:

60 minutos.

OBJETIVOS:

- Mediante el juego del bingo, repasar la formación de dos tiempos verbales: el pretérito imperfecto y el pretérito indefinido, empleando diferentes sujetos.
- Diferenciar y hacer buen uso de ambos tiempos verbales en la narración de historias.
- Adquirir nuevo vocabulario.
- Incrementar motivación de los alumnos.
- Fomentar la creatividad y el trabajo cooperativo de los alumnos.

DESTREZAS:

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

MATERIALES:

Para una clase de 20 alumnos:

- Una serie de 10 cartones de bingo “Imperfecto” (color amarillo), con 3 filas y 3 columnas cada uno, y una caja que hará de bombo del bingo “imperfecto” con 15 fichas amarillas con los verbos que se jugará.
- Una serie de 10 cartones de bingo “Indefinido” (color verde), con 3 filas y 3 columnas cada uno, y una caja que hará de bombo del bingo “indefinido” con 15 fichas verdes con los verbos con los que se jugará.
- Un folio para escribir la historia.
- Bolígrafos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad es de repaso de los tiempos verbales pretérito imperfecto e indefinido, que han sido previamente estudiados en sesiones anteriores.

La actividad se divide en tres partes:

Primera parte:

Se trabaja con toda la clase, juntando las mesas de dos en dos para formar parejas. Se explica a los alumnos que vamos a jugar al Bingo, pero con reglas un poco especiales. En vez de tachar números, tendrán que conjugar los tiempos verbales correctamente en cada casilla para poder ganar.

nivel

B1

Cada alumno recibirá un cartón distinto compuesto de 9 casillas, 3 filas por 3 columnas (Ver anexo1). En cada casilla estará escrito un verbo y un sujeto de la acción (pronombre personal/nombre...), y, cada vez que los alumnos oigan un verbo de su cartón, tendrán que conjugarlo en la persona indicada y escribirlo en su cartón. Cada miembro de la pareja tendrá que conjugar un tiempo distinto, uno jugará al bingo "imperfecto" y el otro al bingo "indefinido". El profesor será el encargado de cantar las fichas de los verbos. Para ello, dispondrá de dos bombos de la suerte, uno para el bingo imperfecto y otro para el bingo indefinido, e irá sacando alternativamente una ficha de cada bombo.

Es importante que desde el principio del juego cada pareja se conciencie de que están trabajando en equipo y de que podrán interactuar y ayudarse entre sí, ya que, en cuanto un miembro de la pareja cante bingo, los dos serán proclamados ganadores de la partida. Para poder cantar bingo tienen que haber salido los 9 verbos del cartón. Si tras cantar bingo se comprueba el cartón y hubiera algún verbo mal conjugado, se invalidará el cartón y se seguiría la partida hasta que salga algún bingo correcto. Dependiendo de la agilidad con que se canten los bingos, se podrán jugar varias partidas. Aproximadamente se emplearán 20 minutos en esta primera parte.

Segunda parte:

En esta parte el profesor pedirá a cada pareja que inventen una historia usando al menos 3 verbos en pretérito indefinido de los que hay en su cartón del pretérito indefinido y otros 3 verbos en pretérito imperfecto de los que hay en su cartón del pretérito imperfecto. Para ello, tendrán la libertad de usar como sujeto de la acción de cada verbo cualquier pronombre personal o nombre de los que aparecen en cualquiera de sus dos cartones, por lo que, en algunos casos, cada pareja tendrá que consensuar y volver a conjugar los verbos en la persona adecuada para formar su propia historia, tratando de dar sentido y originalidad a la narración. Cada pareja plasmará su escrito en un folio y le dará un título (ver ejemplo en anexo1).

En esta segunda parte se emplearán 20 minutos.

Tercera parte:

En los últimos 20 minutos de clase, un representante de cada pareja leerá la historia creada por ellos. Al final de la clase se votará entre todos cuál es la mejor historia, tanto por originalidad, como por precisión gramatical, y la que obtenga más votos será la ganadora.

nivel

B1

Anexo I

Cartones de bingo imperfecto

1.BINGO IMPERFECTO		
COMER Ellos	HABLAR Yo	VIVIR Nosotros
PASAR Mi tía	BEBER Juan	TENER Ustedes
SER Marta	IR Nosotros	VER Mi hermano

2.BINGO IMPERFECTO		
ENCONTRARSE Él	PENSAR yo	VIVIR Nosotras
PASAR El médico	BEBER Antonio	TENER Usted
SER Ella	IR Nosotros	VER Mi prima

3.BINGO IMPERFECTO		
ENCONTRARSE Nosotras	PENSAR Yo	TOCAR Los niños
BAILAR Tú	BEBER La profesora	TENER Usted
SER Ella	IR Yo	VER Nadie

nivel

B1

4.BINGO IMPERFECTO		
ENCONTRARSE Ella	PENSAR yo	TOCAR Yo
BAILAR Tú	OLER Ellos	LLORAR Ana
SER Ustedes	IR Nosotros	VER Mi prima

5.BINGO IMPERFECTO		
ENCONTRARSE Él	PENSAR Ellos	TOCAR Yo
BAILAR Yo	OLER Javier	LLORAR Usted
COMER Ellos	HABLAR Nosotros	VER Mi prima

6.BINGO IMPERFECTO		
PASAR Yo	PENSAR yo	TOCAR Nosotros
BAILAR Mi madre	OLER Ellos	LLORAR Alguien
COMER Mi abuela	HABLAR Nosotros	VIVIR Mi prima

nivel

B1

7.BINGO IMPERFECTO		
PASAR Yo	BEBER Nosotros	TENER Vosotros
BAILAR Ustedes	OLER Ana	LLORAR Él
COMER Ella	HABLAR Nosotros	VIVIR El doctor

8.BINGO IMPERFECTO		
PASAR Ella	BEBER yo	TENER El camarero
SER Tú	IR Ellos	LLORAR Usted
COMER Ella	HABLAR Usted	VIVIR La profesora

9.BINGO IMPERFECTO		
PASAR El estudiante	BEBER yo	TENER Nosotros
SER El niño	IR Ella	VER Yo
ENCONTRARSE Ella	HABLAR Nosotros	VIVIR Ellos

nivel

B1

10.BINGO IMPERFECTO		
PASAR	BEBER	TENER
Nosotros	yo	El camarero
SER	IR	VER
Ellos	Nadie	Él
ENCONTRARSE	PENSAR	TOCAR
Tú	Ella	Mi prima

nivel

B1

Cartones de bingo indefinido

1.BINGO INDEFINIDO		
LLEGAR Él	EMPEZAR Ellos	DECIR El conductor
LLAMAR Mi prima	ESTAR Adrián	DESPERTARSE Usted
PODER Marta	CAERSE Nosotros	ROMPER Yo

2.BINGO INDEFINIDO		
CONOCER Él	TERMINAR Yo	DECIR Mi vecina
LLAMAR La enfermera	ESTAR Ellos	DESPERTARSE Usted
PODER Vosotros	CAERSE Nosotros	ROMPER Tú

3.BINGO INDEFINIDO		
CONOCER Nadie	TERMINAR Ellos	VENIR Mi vecina
VISITAR Mi tía	ESTAR Ella	DESPERTARSE Usted
PODER Yo	CAERSE Nosotros	ROMPER El niño

nivel

B1

4.BINGO INDEFINIDO

CONOCER	TERMINAR	VENIR
Yo	Ellos	Ella
VISITAR	DAR	LLEVAR
Mi padre	Juan	Usted
PODER	CAERSE	ROMPER
Marta	Usted	Tú

5.BINGO INDEFINIDO

CONOCER	TERMINAR	VENIR
Él	Yo	Mi vecina
VISITAR	DAR	LLEVAR
Mi tía	Vosotros	Ella
LLEGAR	EMPEZAR	ROMPER
Mi hermana	Nosotros	Tú

6.BINGO INDEFINIDO

LLAMAR	TERMINAR	VENIR
Él	Tú	Mi vecina
VISITAR	DAR	LLEVAR
Mi tía	Juan	Ellos
LLEGAR	EMPEZAR	DECIR
Usted	Ella	Yo

nivel

B1

7.BINGO INDEFINIDO		
LLAMAR Él	ESTAR Ellos	DESPERTARSE El niño
VISITAR yo	DAR Ella	LLEVAR Usted
LLEGAR Mis amigos	EMPEZAR Nosotros	DECIR Tú

8.BINGO INDEFINIDO		
LLAMAR Él	ESTAR Vosotros	DESPERTARSE La niña
PODER Mi tía	CAERSE Ella	LLEVAR Usted
LLEGAR Marta	EMPEZAR Ellos	DECIR Tú

9.BINGO INDEFINIDO		
LLAMAR Él	ESTAR Ella	DESPERTARSE Mi vecina
PODER Yo	CAERSE El perro	ROMPER Usted
CONOCER Marta	EMPEZAR Ellos	DECIR Vosotros

nivel

B1

10.BINGO INDEFINIDO		
<p>LLAMAR</p> <p>Yo</p>	<p>ESTAR</p> <p>Ella</p>	<p>DESPERTARSE</p> <p>Mi vecina</p>
<p>PODER</p> <p>Mi tía</p>	<p>CAERSE</p> <p>Yo</p>	<p>ROMPER</p> <p>Usted</p>
<p>CONOCER</p> <p>Mi compañera</p>	<p>TERMINAR</p> <p>Nosotros</p>	<p>VENIR</p> <p>Ella</p>

nivel

B1

Caja (bombo) del bingo imperfecto

PRETÉRITO IMPERFECTO

- COMER
- HABLAR
- VIVIR
- PASAR
- BEBER
- TENER
- SER
- IR

- VER
- ENCONTRARSE
- PENSAR
- TOCAR
- BAILAR
- OLER
- LLORAR

Caja (bombo) del bingo indefinido

PRETÉRITO INDEFINIDO

- LLEGAR
- EMPEZAR
- DECIR
- LLAMAR
- ESTAR
- DESPERTARSE
- PODER
- CAERSE

- ROMPER
- CONOCER
- TERMINAR
- VENIR
- VISITAR
- DAR
- LLEVAR

Ejemplo de historia:

Pareja 1 (cartón bingo imperfecto 1 y cartón bingo indefinido 1)

UNA SORPRESA ACCIDENTADA

Ayer por la tarde en mi casa, mientras yo comía un bocadillo, Juan bebía un zumo y mi hermano veía la televisión. De repente mi prima llamó por teléfono y nos dijo que mi tía no vendría a la fiesta sorpresa que estábamos organizando a mi madre, porque mi tío Adrián se rompió el brazo izquierdo al caerse por las escaleras el jueves pasado .

1.BINGO IMPERFECTO		
COMER	HABLAR	VIVIR
Ellos	Yo	Nosotros
PASAR	BEBER	TENER
Mi tía	Juan	Ustedes
SER	IR	VER
Marta	Nosotros	Mi hermano

1.BINGO INDEFINIDO		
LLEGAR	EMPEZAR	DECIR
Él	Ellos	El conductor
LLAMAR	ESTAR	DESPERTARSE
Mi prima	Adrián	Usted
PODER	CAERSE	ROMPER
Marta	Nosotros	Yo

Las frases hechas no volverán a dar la lata



Noelia Navarrete Moreno

TIEMPO:

Una sesión de 60 minutos.

En los primeros 30 minutos (o en sesiones anteriores) deben repasarse o estudiarse las frases hechas que se van a tratar. En los siguientes 30 minutos se procederá a realizar la actividad.

OBJETIVOS:

- Repasar y aprender expresiones idiomáticas en español.
- Conocer aspectos sobre la cultura española.
- Dar a conocer el vocabulario utilizado en un juego de mesa.

DESTREZAS:

- Expresión verbal y no verbal.
- Capacidad de improvisación.
- Cooperación e interacción en grupo.

MATERIALES:

- Tablero de juego diseñado para la actividad (*anexo 1*).
- Un dado.
- Tarjetas con frases hechas (*anexo 2*).
- Guía de ayuda (*anexo 3*).
- Una ficha por equipo.
- Mini pizarra o papel y lápiz.
- Cronómetro o reloj para contar el tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se dividirá la clase en equipos de 4 o 5 alumnos (se puede jugar con un mínimo de 2 equipos, con dos alumnos cada uno).
2. Para empezar a jugar cada equipo lanza el dado. Comenzará el equipo que obtenga mayor puntuación, colocando su ficha en la casilla: "Salida", seguido del equipo que esté a su derecha.
3. El objetivo del juego es conseguir adivinar la frase hecha que corresponda, mediante la explicación de uno de los miembros del equipo a través de distintos recursos que indica el tablero (se ampliará esta información a continuación).
4. Una vez que comienza el juego, el primer equipo tira el dado, se avanzan las posiciones correspondientes y uno de los jugadores del equipo coge una tarjeta del mazo "frases hechas". Dependiendo del número obtenido en el dado, se caerá en uno de los 5 tipos de casillas existentes en el tablero, actuando de la siguiente forma:

nivel

B2

- *Dibuja*: Un jugador debe transmitir a su equipo la frase hecha que les haya tocado, a través de dibujos.
- *Explica*: un jugador tendrá que explicar a sus compañeros la frase hecha correspondiente con sus propias palabras y sin utilizar ninguna de las palabras incluidas en la frase hecha.
- *Mímica*: a través de gestos un jugador representa la frase hecha que corresponda a los demás miembros de su equipo.
- *Retrocede dos casillas*. Se cambia la ficha de posición, dos casillas atrás.
- *Vuelve a "salida"*. Se coloca la ficha en la casilla "salida".
- *Pierde turno*. Se permanece un turno sin jugar.
- En caso de que el jugador no comprenda la frase hecha que tiene que representar, podrá utilizar la "Guía de ayuda" y contará con el apoyo de su profesor y/o auxiliar de conversación.

5. Cada vez que un equipo tira el dado, un miembro diferente comunica la frase hecha a sus compañeros.
6. El equipo tiene un minuto para adivinar la frase hecha. Si se acierta, se permanece en el mismo lugar y continua jugando el siguiente equipo. Sin embargo, si el equipo que está jugando en ese momento ejemplifica correctamente la frase hecha en una oración (supervisado por el profesor o el auxiliar de conversación), avanzará 2 casillas (además de lo que ya había avanzado al tirar el dado previamente). Si no se acierta la frase hecha, se retroceden 2 casillas y se pasa el turno al siguiente equipo. En todo momento el profesor controla la evolución de la actividad, para determinar si se acierta o no.
7. Gana el equipo que alcanza primero la casilla "llegada" siempre y cuando al lanzar el dado se obtenga el número exacto de puntos. Si le sobran puntos retrocederá el número de puntos que le sobran. Si el juego se alargase demasiado, gana el equipo que queda más cerca de la casilla "llegada".

Posibles adaptaciones

El juego puede adaptarse al nivel B1 (KS4). Para ello se selecciona un número más reducido de tarjetas de frases hechas, y se repasan o estudian en la sesión anterior. Además pueden cambiarse las frases hechas que se consideren más difíciles, por otras más sencillas que los alumnos tengan más asimiladas. Otra opción es mantener o ampliar las 32 tarjetas de frases hechas, pero permitir a los jugadores tener una lista con todas ellas.

Si se quieren incluir nuevas frases hechas, solo habría que crear nuevas tarjetas.

Anexo 1

Tablero

25	24	23	22	21	20	19	18	17
DIBUJA	PIERDE TURNO	EXPLICA	MÍMICA	DIBUJA	EXPLICA	EXPLICA	RETR. 2 CASILLAS	EXPLICA
26								16
VUELVE A SALIDA								MÍMICA
27		45	44	43	42	41		15
MÍMICA		MÍMICA	DIBUJA	PIERDE TURNO	EXPLICA	RETR. 2 CASILLAS		VUELVE A SALIDA
28		46				40		14
EXPLICA		DIBUJA				DIBUJA		DIBUJA
29		47	48	LLEGADA		39		13
PIERDE TURNO		EXPLICA	MÍMICA			PIERDE TURNO		MÍMICA
30						38		12
MÍMICA						MÍMICA		PIERDE TURNO
31	32	33	34	35	36	37		11
DIBUJA	PIERDE TURNO	MÍMICA	EXPLICA	DIBUJA	DIBUJA	EXPLICA		EXPLICA
1	2	3	4	5	6	7	8	9
SALIDA	EXPLICA	MÍMICA	DIBUJA	PIERDE TURNO	EXPLICA	MÍMICA	DIBUJA	MÍMICA

nivel

B2

Anexo 2

Tarjetas

A buenas
horas,
mangas
verdes

A la
tercera va
la vencida

A ojo de
buen
cubero

A palo
seco

A tontas
y a locas

Apaga y
vámonos

Arrimar
el ascua
a su
sardina

Cantar
las
cuarenta

Como
Pedro por
su casa

Cortar el
bacalao

Dar la lata

Dársela a
uno con
queso

Dormirse
en los
laureles

Despedirse
a la
francesa

Estar a
dos velas

Hablar en
plata

nivel

B2

Hablar en
cristiano

Hay gato
encerrado

Ir al grano

Irse por
los cerros
de Úbeda

Lágrimas
de
cocodrilo

Las
paredes
oyen

Más claro
que el
agua

Morder el
polvo

Ni pincha,
ni corta

Pasar la
noche en
blanco

Poner la
mano en
el fuego

Poner los
puntos
sobre las
íes

Ponerse
las botas

Ser un
pedazo
de pan

Tener
muchos
humos

Tirar la
casa por
la
ventana

nivel

B2

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

**FRASES
HECHAS**

nivel

B2

Anexo 3

Guía de ayuda

A buenas horas, mangas verdes.

Alguien o algo llega fuera de oportunidad para resolver un conflicto ya solucionado. Origen español: En tiempos de los Reyes Católicos existía un tribunal de justicia llamado la Santa Hermandad, cuyo uniforme era amarillo con las mangas verdes. Debían vigilar los caminos para evitar robos, pero eran muy lentos y siempre llegaban cuando los ladrones habían huido. De ahí, que los aldeanos les dijeran: ¡A buenas horas, mangas verdes!

A la tercera va la vencida.

Frase empleada cuando después de un par de intentos, alguien tiene dificultades en conseguir un objetivo. Origen: en las antiguas luchas cuerpo a cuerpo en las que el triunfo se lograba al derribar tres veces al oponente, por eso la tercera victoria era la vencida.

A ojo de buen cubero.

Usada para decir que se ha hecho algo sin una medida precisa. Origen: antiguamente, en los diferentes reinos no existía un sistema de medidas. Los líquidos venían contenidos en “cubas”. Cada cuba era fabricada una a una por un cubero, y su capacidad determinada por cada reino.

A palo seco.

Sin complementos, adornos o artificios. Origen: forma de navegación en días de tormenta fuerte. Se recogen todas las velas, para que no se rompan. Al navegar sin velas, se navega “a palo seco” es decir, con los mástiles desnudos.

A tontas y a locas.

Hacer algo sin orden ni concierto. Origen: al parecer, esta frase aparece ya en El culto sevillano, obra del siglo XVII, “Pero al fin, hoy predicaremos a tontas y a locas, como pudiéramos”.

Apaga y vámonos.

Frase empleada para indicar que algo ha llegado a su fin o al oír algo disparatado. Tiene su origen en Pitres. Dos clérigos de este municipio competían por la plaza de capellán y decidieron apostar quién daría la misa más rápido. Uno de los curas dijo: “Ite, Missa est”, es decir, la bendición final. . El otro, se giró hacia el monaguillo que sujetaba la vela y exclamó: “¡Apaga y vámonos!, que ya está dicha la misa”.

Arrimar el ascua a su sardina.

Aprovecharse de circunstancias favorables. Antaño solían dar sardinas a los trabajadores de los cortijos, pero cuando cada uno cogía ascuas para arrimarlas a su sardina la candela se apagaba, con lo cual tuvieron que prohibir el uso de ese pescado.

Cantar las cuarenta.

Indica que se va a explicar algo con claridad; también se utiliza para regañar a alguien por hacer algo que nos desagrada. Origen: juego de naipes: tute. Cuando un jugador tiene el caballo y el rey del palo que pinte tiene que cantar las cuarenta y decirlo en alto.

Como Pedro por su casa.

Persona que se mueve con desenvoltura en un lugar que no le es propio. Se utiliza el nombre de Pedro para referirse a una persona en general, por ser un hombre muy común antiguamente, al igual que ahora.

Cortar el bacalao.

Tener el mando, el control, ser quien decide. Origen: una de las formas de conservar los alimentos antiguamente era usando sal. En el siglo XVI, el bacalao en salazón se puso de moda, siendo usado también en el nuevo mundo para alimentar a los esclavos. El capataz se encargaba de cortar los pedazos de bacalao y de él dependía que fuesen más o menos grandes.

Dar la lata.

Molestar y fastidiar a otros con asuntos inoportunos. No existe un origen claro, pero parece ser que para festejar las segundas nupcias de una viuda/o se golpeaban instrumentos como palos o zambombas. Al aparecer en el mercado la hoja de lata (luego, hojalata), los recipientes se hicieron muy comunes y fueron incorporados al equipo sonoro.

Dársela a uno con queso.

Expresión usada para indicar que alguien es estafado o engañado. En la Edad Media, La Mancha ya era famosa por sus vinos. Los taberneros de toda España se desplazaban allí para comprarlos, no sin antes probarlos. Los dueños de las bodegas, para vender el vino picado o de muy mala calidad agasajaban a los compradores novatos con un plato de queso manchego en aceite, para que su fuerte sabor impidiera distinguir al comprador que se trataba de un vino echado a perder.

Despedirse a la francesa.

Reprobación ante el comportamiento de alguien que se marcha de una reunión sin despedirse. Durante el siglo XIII, se puso de moda en la alta sociedad francesa retirarse de una velada sin despedirse de nadie. A esa costumbre en francés se le llamó sans adieu (sin adiós), y en español “despedirse a la francesa”.

Dormirse en los laureles.

Cesar en un esfuerzo después de haber conseguido un éxito. Antiguamente, a los poetas, emperadores y generales victoriosos, se les coronaba con guirnalda de hojas de laurel. Pero si después de haber conseguido el triunfo la persona dejaba de trabajar se decía que se “dormía en los laureles”.

Estar a dos velas.

Se usa para referirse a carecer de dinero y de recursos en general. Uno de los posibles orígenes ilustraría a las embarcaciones navegan solo con dos velas, sin usar todos sus recursos. También podría hacer referencia al gesto de meter las manos en los bolsillos y estirar los forros hacia afuera, para demostrar que no se tiene dinero.

Hablar en cristiano.

Hablar de forma clara y concisa para que todo el mundo lo entienda. Origen: Siglos atrás en España vivían musulmanes, judíos y cristianos. Los dos primeros tenían su propio idioma (árabe y hebreo) así que hablar en español significaba hablar en cristiano para ellos.

Hablar en plata.

Hablar con claridad y de forma directa. Origen: la expresión podría venir de la antigua costumbre de escribir en una lámina de plata los discursos de importancia.

Hay gato encerrado.

Usada para afirmar que hay una causa o razón oculta. Origen: durante el Siglo de Oro español era común usar bolsas de piel de gato para guardar el dinero. De ahí que los “gatos” encerraran riquezas desconocidas.

Ir al grano.

Dar directamente la información importante y esencial. Origen: la cosecha de cereales. Para los comerciantes, lo importante es el grano porque es lo que deja más beneficios. Los tallos (paja) se venden solo si se puede, ya que los beneficios son menores. Originariamente se decía: “déjate de paja y vete al grano”, para indicar a la persona que dejara de lado lo que no tenía importancia y se centrara en lo realmente importante.

Irse por los cerros de Úbeda.

Divagar, alejarse del tema central de la conversación. Origen: durante la Reconquista Española, cuando las tropas del rey Fernando III estaban a punto de atacar Úbeda uno de los capitanes del ejército desapareció antes de que empezase la lucha reapareció justo después de la conquista. Cuando le preguntaron que dónde había estado él alegó que se había perdido por los cerros de Úbeda. Desde entonces dicha frase se asoció a la cobardía, y más tarde a divagar o cambiar de tema.

Lágrimas de cocodrilo.

Llorar falsamente. Origen: Viene del antiguo Egipto donde se creía que los cocodrilos al comerse a sus presas lloraban. Por eso creían los egipcios que eran unos farsantes y mentirosos.

Las paredes oyen.

Prudencia con lo que decimos si puede comprometernos o involucrar a otras personas. La expresión tiene su origen en Francia, cuando la esposa de Enrique II, rey de Francia inventó un sistema de espionaje, debido a su desconfianza ante los enemigos. Mandó realizar una red de taladros disimulados en las paredes y techos del Palacio Real, para poder escuchar qué pasaba en la otra habitación.

Más claro que el agua.

Indica que las cosas no pueden estar más claras ni ser mejor explicadas. La expresión da al “agua” un valor para aclarar o limpiar cualquier otra sustancia. Probablemente se eligiera el agua para esta comparación porque es un elemento presente en nuestro día a día.

Morder el polvo.

Humillarse, darse por vencido. Origen: Cuando los caballeros de la Edad Media, se sentían mortalmente heridos, tomaban un puñado de tierra y lo mordían, como despedida a la madre Tierra, que los había sustentado y que ahora iba a recibirles en su seno.

Ni pincha, ni corta.

No decide, no tiene poder. La frase es la última parte de un dicho usado antiguamente en España: “como la espada de Bernardo, que ni pincha ni corta”.

Pasar la noche en blanco.

Se dice cuando una persona es incapaz de conciliar el sueño por algún motivo. Origen: antiguamente los aspirantes a caballeros tenían que velar las armas la noche previa a su nombramiento, llevando una vestimenta blanca. El color de la ropa y lo larga que se hacía la noche dieron lugar a esta expresión.

Poner la mano en el fuego.

Utilizada para manifestar un apoyo total a alguien o algo. Origen: la expresión se remonta a la época en la que se practicaba el "juicio de Dios". Ante el tribunal, el acusado debía de sujetar hierros candentes o introducir las manos en una hoguera. Si la persona salía de la prueba indemne o con pocas quemaduras significaba que Dios la consideraba inocente y, por tanto, no tenía que recibir ningún castigo.

Poner los puntos sobre las íes.

Dejar las cosas claras, concretar algo. Originariamente, la letra i en latín, no llevaba punto. Era común encontrar en los escritos palabras que tenían 2 íes seguidas y podían ser confundidas con una u. Por ello comenzó a ponerse una rayita sobre las íes, que se fue acortando hasta convertirse en un punto. De ahí que, para dejar muy claro el escrito se pidiese poner los puntos sobre las íes.

Ponerse las botas.

Expresa que una comida o un negocio han sido excelentes. Origen: en la antigüedad, los pobres iban descalzos o calzados con alpargatas, mientras que los ricos llevaban botas (para montar a caballo entre otras razones). De ahí que el hecho de ponerse las botas esté relacionado con asuntos provechosos.

Ser un pedazo de pan.

Buena persona, gentil y amable. Origen: como en muchas otras frases hechas, se utiliza el pan por ser un alimento conocido y diario.

Tener muchos humos.

Designa a las personas que se comportan de forma engreída o presuntuosa, o como reproche para los que aparentan un nivel social que no les corresponde. Origen: en la antigua Roma las familias distinguidas solían colocar en casa los bustos tallados en piedra de sus antepasados. Con el paso del tiempo las imágenes más antiguas iban adquiriendo un color más oscuro, debido a los humos y la contaminación. Así los bustos con más humos simbolizaban un mayor poderío familiar.

Tirar la casa por la ventana.

Usada cuando alguien realiza gastos superiores a los que acostumbra. El origen se encuentra en la costumbre que existía en el siglo XIX de tirar por la ventana, literalmente, los enseres de una casa cuando alguien ganaba la lotería nacional.

nivel

B2

¡Buscamos personas como tú!



Ana María Riquel García

TIEMPO:

35 minutos

OBJETIVOS:

- Adquisición de nuevo vocabulario relacionado con el empleo, las cualificaciones, el nivel educativo y la experiencia laboral
- Reflexionar sobre la discriminación positiva, sus ventajas y desventajas y expresar tanto opiniones personales como opiniones de la sociedad de hoy en día con respecto del tema tanto en Reino Unido como en Europa y otras partes del mundo
- Utilizar estructuras gramaticales adecuadas para defender qué candidatos son los indicados refiriéndose al input escrito y haciendo uso de sinónimos cuando sea necesario para no repetir la información de la ficha

DESTREZAS:

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

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad está diseñada para trabajar en parejas, grupos o individualmente. Con un grupo de 4-6 alumnos en parejas funciona muy bien.

Para introducir el tema, el profesor formulará una serie de preguntas sobre la discriminación positiva y el punto de vista de las empresas cuando contratan nuevos empleados. Se pueden formular preguntas similares a las siguientes durante unos 10 minutos:

1. ¿Qué es la discriminación?
2. ¿Qué tipos de discriminación se dan?
3. ¿Cuál es la diferencia entre la discriminación y la discriminación positiva?
4. ¿Te parece bien que las empresas deban reservar algunos puestos de trabajo solo para personas de minorías étnicas?
5. ¿Qué piensas que piensa la sociedad sobre este tema?
6. ¿Cuáles pueden ser las críticas más graves?
7. ¿Cuáles son los beneficios de la discriminación positiva?
8. ¿Te parece que la discriminación positiva ayuda a la integración?

nivel

B2

A continuación, el profesor presentará la ficha 1, donde se muestran dos anuncios de dos empresas que buscan nuevos empleados. Los estudiantes deberán elegir una de las empresas, ya que van a representarla, y leer la información en la tarjeta para comprender cuál es la tarea y responder a la pregunta final de la tarjeta: ¿emplear según beneficios o principios?

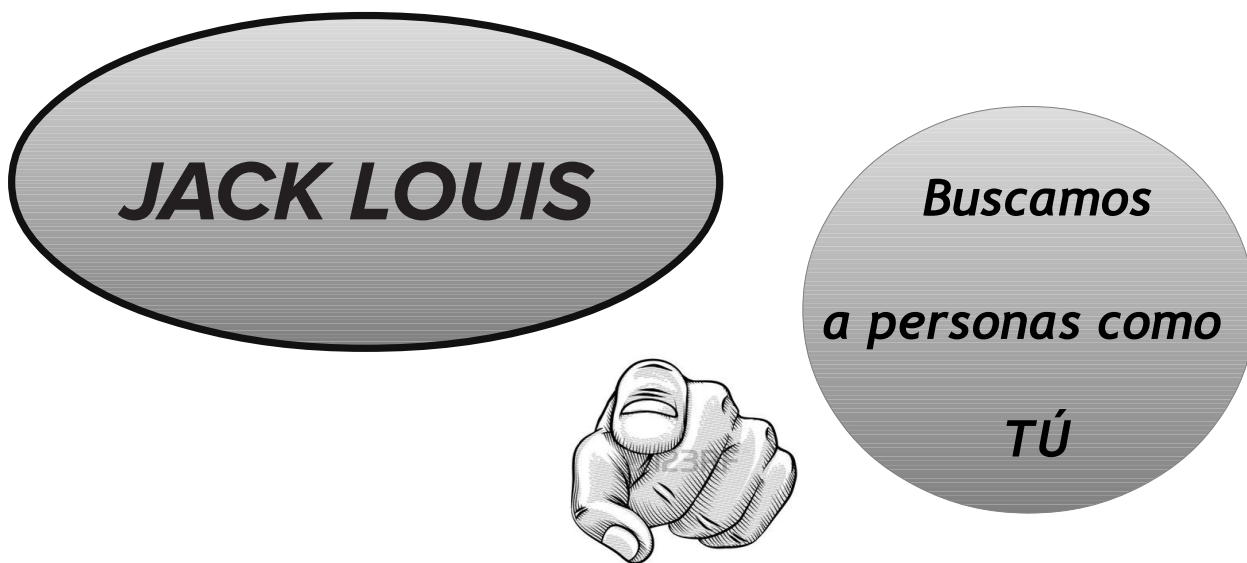
Una vez comprendido el objetivo de la tarea, el profesor presentará la ficha 2, donde los estudiantes tienen información sobre cuatro personas de diferente origen, cultura, edad y con distinto nivel educativo y experiencia laboral.

Los estudiantes deberán leer en parejas toda la información y elegir a los candidatos que son más adecuados para su empresa, teniendo en cuenta que primero deben decidir si lo más importante es obtener beneficios económicos o emplear según las cualificaciones.

Una vez elegidos sus candidatos, los estudiantes deberán exponer a los compañeros las razones por las cuáles piensan que sus candidatos son los adecuados para el puesto de trabajo, justificando cuáles son los puntos fuertes que les llevaron a elegirlos y argumentando por qué descartaron a los otros, sin olvidar dejar claro cuál es el beneficio para la empresa que representan.

Disponen de 15 minutos para leer y preparar su exposición y de otros 10 minutos para realizar la presentación.

Ficha 1



* Cuota de empleados pertenecientes a minorías:
30%

* Cuota ideal de empleados inmigrantes:
40%

* Beneficios:
por la contratación de inmigrantes, mujeres, discapacitados y empleados de más de 45 años la empresa recibirá un bonus económico mensual.

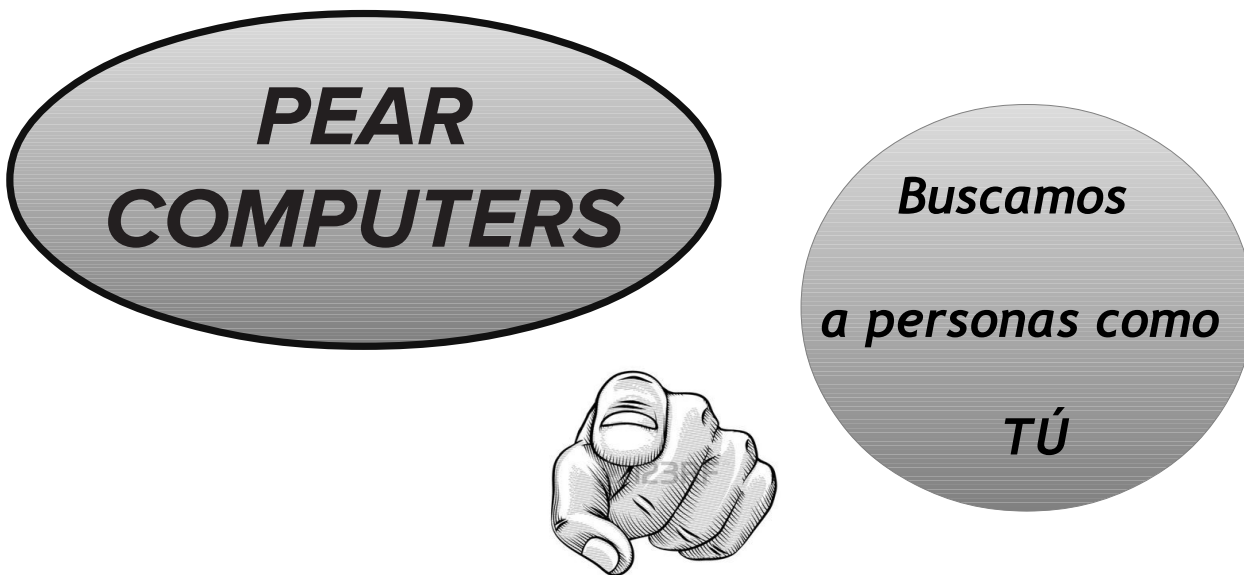
DECISIÓN DE LA EMPRESA:

¿EMPLEAR SEGÚN BENEFICIOS O PRINCIPIOS?

nivel

B2

Ficha 1



* Cuota de empleados pertenecientes a minorías:
15%

* Cuota ideal de empleados inmigrantes:
30%

* Beneficios:

por la contratación de inmigrantes, mujeres, discapacitados y empleados de más de 45 años la empresa recibirá un bonus económico mensual.

DECISIÓN DE LA EMPRESA:

¿EMPLEAR SEGÚN BENEFICIOS O PRINCIPIOS?

nivel

B2

Ficha 2

	<ul style="list-style-type: none"> * Nombre: Ben * Edad: 25 años * Estado Civil: Soltero; vive con sus padres * Nacionalidad: Británico * Educación: Nivel Secundaria, Bachillerato, Estudios Universitarios (Administración y Dirección de Empresas) * Experiencia profesional: Experiencia en el sector de ventas en distintas tiendas y comercios desempeñando tareas de consejero, vendedor, cajero durante más de 3 años. *Otros: Bueno en el trabajo en equipo, sabe defenderse en situación de estrés.
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> * Nombre: Jill * Edad: 47 años * Estado Civil: Casada; tiene dos hijos * Nacionalidad: Británica * Educación: Nivel Secundaria, Bachillerato * Experiencia profesional: Amplia experiencia en el sector de ventas. Ha trabajado sobre todo en el sector del hogar, inmobiliarias y tiendas de muebles durante más de 8 años. *Otros: ama de casa; habilidades sociales de cara al público.
---	---

nivel

B2



* **Nombre:** Amadou
* **Edad:** 49 años
* **Estado Civil:** Casado; tiene 4 hijos
* **Nacionalidad:** Senegalés

* **Educación:** Nivel Secundaria, Bachillerato, Estudios Universitarios (Comercio, empresariales y finanzas)

* **Experiencia profesional:** Trabajó durante varios años en distintos comercios para asentarse en el país y enviar dinero a su familia. Solo trabajó durante 2 años en el sector del comercio con un buen porcentaje de ventas.

* **Otros:** vive con su hijo mayor; su familia está en su país.



* **Nombre:** Rachel
* **Edad:** 30 años
* **Estado Civil:** Casada; tiene un hijo
* **Nacionalidad:** Palestina

* **Educación:** Nivel Primaria y Secundaria

* **Experiencia profesional:** 5 años en distintos trabajos temporales desde camarera a cajera, vendedora, niñera y limpiadora.

* **Otros:** Amplia experiencia de cara al público, buenas habilidades sociales, muy diligente.

nivel

B2

¿Subjuntivar o no subjuntivar?

Sofía Rubio Rocamora



TIEMPO:

Una sesión (30 minutos) o dos (60 minutos en total).

OBJETIVOS:

- Practicar el subjuntivo, y aprender las diferencias de su empleo en frases hechas y expresiones.
- Repasar, confirmando o desmintiendo, mitos y estereotipos sobre España y los españoles.
- Ampliar conocimientos sobre España y su cultura.
- Fomentar la competitividad sana y la motivación entre los alumnos.

DESTREZAS:

- Expresión oral
- Comprensión escrita.

MATERIALES:

- Tarjetas con cantidades numéricas positivas o negativas (+20, -50...) por una cara y expresiones de opinión, deseo o duda por la otra.
- Tarjetas con estereotipos, mitos o hechos sobre España escritos en una de sus caras.
- Una pizarra y un rotulador para escribir en ella.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Al principio de la actividad, hay dos tipos de tarjetas: unas, con cantidades numéricas, están esparcidas por una gran parte de la mesa, con esa cara hacia arriba, ocultando la cara que contiene las expresiones gramaticales. Por otro lado, el otro grupo de tarjetas permanece boca abajo en un montón, en el centro de la mesa.

La partida consta de entre 2 y 4 jugadores. Cuando empieza su turno, cada jugador escoge, primero, una de las tarjetas con cantidad numérica, ya sea positiva o negativa. Al levantarla, deberá leer en voz alta las expresiones que lleve escritas, por ejemplo: *Creo que/ No creo que...*

Inmediatamente después, levantará la primera tarjeta del otro montón, leyendo también en voz alta lo que lleve escrito, por ejemplo:

El pueblo más frío de España es Molina de Aragón, situado en Guadalajara, donde se alcanzan temperaturas de hasta -24°.

Una vez hecho esto, el alumno tiene 30 segundos para decidir si cree que ese hecho, estereotipo o curiosidad es verdadero o falso, y de usar la expresión correspondiente, incluida en la tarjeta anterior, para reformularlo. Por ejemplo:

- Si cree que es verdadero: *Creo que Molina de Aragón ES (indicativo) el pueblo más frío.*
- Si cree que es falso: *No creo que Molina de Aragón SEA (subjuntivo) el pueblo más frío.*

nivel

B2

La puntuación que gane dependerá de si la tarjeta escogida tiene una cantidad negativa o positiva:

- Si es positiva, y el alumno lo ha reformulado correctamente, ganará la cantidad que viene escrita en la tarjeta, y se añadirá a su marcador, indicado en la pizarra.
- Si es positiva, pero el alumno lo ha reformulado incorrectamente, el turno saltará a otro concursante, que tendrá una única oportunidad de acertar y ganar la mitad de la puntuación que indique la tarjeta. Si, aun así, nadie acierta, se comentará la respuesta correcta, pero nadie ganará ni perderá puntuación.
- Si es negativa y el alumno lo ha reformulado correctamente, el compañero que él elija perderá esa cantidad de su marcador.
- Si es negativa y él lo ha reformulado incorrectamente, se le restará a él mismo esa cantidad de su marcador.

Por otro lado, y como puntuación extra, se añadirán 10 puntos cada vez que el alumno responda correctamente a la cuestión gramatical y, además, acierte al afirmar la veracidad o falsedad de la información de la tarjeta.

Tarjetas A: cantidades (anverso)

+20

-60

+30

+10

-30

+60

-40

-60

+ 25

-35

-50

-70

-80

-120

+35

+ 10

+80

+120

nivel

B2

Tarjetas A: expresiones (reverso)

Es posible que...
Es imposible que...

Es probable que...
Es improbable que...

Es cierto que...
No es cierto que...

Creo que...
No creo que...

Espero que...
Espero que no...

Ojalá que...
Ojalá que no...

Deseo que...
No deseo que...

Quiero que...
No quiero que...

Es verdad que...
No es verdad que...

Me interesa que...
No me interesa
que...

Sería extraño que...
No sería extraño
que...

Dudo que...
No dudo que...

Ojalá que...
Ojalá que no...

Sería increíble que...
No sería increíble
que...

Es cierto que...
No es cierto que...

Seguro que...
Seguro que no...

En caso de que...
sería muy...

Aunque... (*whole
sentence*)

nivel

B2

Tarjetas B: estereotipos, mitos y hechos de España (anverso)

El baile regional tradicional de todas las regiones de España es el flamenco.	En las empresas, los trabajadores disponen de una hora de descanso cada día para dormir la siesta.	Las corridas de toros son el espectáculo más popular entre la población española.
Toda España dispone de un clima cálido y una temperatura media de 20° todo el año.	Cuando te presentan a alguien en España, la costumbre es darle dos besos (chico y chica) o la mano (chico y chico).	La gran mayoría de los españoles habla ruso con fluidez.
De estatura media los españoles son más altos que la gente de otros países europeos, como Holanda, Dinamarca o Noruega.	España recibe cada año más turistas que el número de habitantes que tiene el país.	La enseñanza en España es obligatoria hasta los 16 años.
En España comen y cenan más tarde que en el resto de Europa, y, en general, la gente se acuesta tardísimo.	En España el fútbol, para muchos no es un deporte, sino una pasión. Es, de lejos, el deporte más popular.	Menos del 20% de los españoles tiene el pelo de color claro.
Todos los españoles saben bailar flamenco y sevillanas muy bien.	Los españoles son muy religiosos y van a misa casi todos los domingos.	En España hay mariachis, se comen burritos como tapa y se cantan rancheras.

nivel

B2

La paella es originaria de un pueblo de Valencia.

Cristóbal Colón descubrió América en 1592.

El Acueducto de Segovia, construido por los romanos hace casi 2000 años, a día de hoy todavía transporta agua hasta la ciudad.

El único desierto de Europa está cerca de Almería.

La tercera ciudad más grande de España es Valencia.

El transporte público más caro de España lo tienen las islas Canarias.

La esperanza de vida en España es mayor de 82 años.

España tiene el mayor número de bares por habitante de toda la Unión Europea.

España posee más de 8000km de playa.

Gente de toda Europa va a la provincia de Cádiz a practicar el surf.

La selección española de fútbol ha ganado dos mundiales y tres Eurocopas.

Miguel de Cervantes, el autor del Quijote, nació en Alcalá de Guadaíra, Sevilla.

Las Islas Canarias tienen clima tropical.

El 80% de las familias españolas viven de alquiler.

En 2005 se legalizó el matrimonio entre personas del mismo sexo.

nivel

B2

Tarjetas B: estereotipos, mitos y hechos de España (reverso)

¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?
¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?
¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?
¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?
¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?	¿Subjuntivar o no subjuntivar?

nivel

B2



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA