

Primer Cuatrimestre

GUÍA DIDÁCTICA

MIS UNIDADES DE ESPAÑOL

Unidades 1, 2 y 3



Serie Sol

MIS UNIDADES DE ESPAÑOL

PRIMER CUATRIMESTRE

Unidades 1, 2 y 3

GUÍA DIDÁCTICA



Serie Sol

Catálogo de publicaciones del Ministerio: <https://librería.educacion.gob.es>

Catálogo general de publicaciones oficiales: <https://cpage.mpr.gob.es/>

Guía Didáctica. Mis unidades de español. Primer Cuatrimestre A2. Serie Sol

Autores:

De la Peña Flores, Emma

Díaz Pazos, Encarnación

García Martínez, Sara

Mellado Benito, Jorge

Serrano de Haro Soriano, María Fuencisla

Vacas Lobato, Teresa

Coordinación del Proyecto:

García Martínez, Sara

Serrano de Haro Soriano, María Fuencisla

Dirección del Proyecto:

CIDEAD



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Secretaría General Técnica de Formación Profesional

Subdirección General de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones

Edición: 2024

NIPO (IBD): 164-24-054-2

Índice

U1 Español para empezar

- 1 Objetivos didácticos
- 2 Mapa de contenidos
- 6 Destrezas y componentes curriculares
- 8 Explotación didáctica y soluciones
- 15 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 15 Criterios de evaluación

U2 ¡Ven a jugar conmigo!

- 17 Objetivos didácticos
- 18 Mapa de contenidos
- 22 Destrezas y componentes curriculares
- 24 Explotación didáctica y soluciones
- 32 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 32 Criterios de evaluación

U3 Familia y amigos

- 33 Objetivos didácticos
- 34 Mapa de contenidos
- 38 Destrezas y componentes curriculares
- 40 Explotación didáctica y soluciones
- 46 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 46 Criterios de evaluación

ANEXO

- 48 Español para empezar
- 51 ¡Ven a jugar conmigo!
- 52 Familia y amigos

GUÍA DIDÁCTICA

U1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Al término de la unidad, se espera que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Saludar y despedirse.
2. Preguntar y decir el nombre.
3. Utilizar el orden alfabético.
4. Distinguir vocales y consonantes en el alfabeto español.
5. Utilizar el vocabulario de clase y las asignaturas.
6. Usar un, una, unos, unas.
7. Decir cómo está.
8. Distinguir la r y la rr.
9. Utilizar los números ordinales y cardinales.
10. Decir lo que le gusta.
11. Reconocer los colores.
12. Reconocer los verbos en -ar, -er, -ir.
13. Rellenar la ficha de lectura.
14. Reconocer los meses del año.
15. Escribir un correo.
16. Participar en clase.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. Dar y pedir información
 - 1.1. Identificar. *Me llamo Toni.*
 - 1.2. Pedir información. *¿Cuándo es tu cumpleaños?*
 - 1.3. Dar información. *Mi cumpleaños es el 12 de octubre.*
2. Expresar opiniones, actitudes y conocimientos
- 2.8. Expresar certeza y evidencia. *Voy a cumplir nueve años.*
3. Expresar gustos, deseos y sentimientos
 - 3.1. Preguntar por gustos e intereses. *¿Te gustan las construcciones?*
 - 3.2. Expresar gustos e intereses. *A nosotros nos gusta tu vídeo.*
 - 3.8. Preguntar por el estado de ánimo. *¿Cómo estás, Toni?*
 - 3.9. Expresar alegría, satisfacción y diversión. *Estoy contento.*
 - 3.10. Expresar tristeza y aflición. *Estoy triste.*
4. Influir en el interlocutor
 - 4.1. Dar una orden o instrucción. *Abrid los libros, por favor.*
 - 4.3. Responder a una orden o petición. *No puedo decírtelo.*
 - 4.4. Pedir permiso. *¿Puedo ir al baño?*
 - 4.10. Ofrecer e invitar. *Te invito a mi fiesta.*
5. Relacionarse socialmente
 - 5.1. Saludar. *Hola.*
 - 5.2. Responder a un saludo. *Buenos días.*
 - 5.3. Dirigirse a alguien. *¡Hola, Gus!*
 - 5.4. Presentar a alguien. *Se llama Luz del Castillo Soriano.*
 - 5.10. Agradecer. *Gracias.*
 - 5.14. Despedirse. *¡Hasta mañana!*
6. Estructurar el discurso
 - 6.1. Establecer la comunicación y reaccionar. *Y tú, ¿cómo te llamas?*
 - 6.8. Organizar la información y conectar elementos. *Y: Rita Lobato y Raúl García viven en Madrid y son amigos.*

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. Construcción e interpretación del discurso
 - 1.1. Mantenimiento del referente y del hilo discursivo. Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *Tengo nueve años.*
 - 1.2. Marcadores del discurso. Conectores. Aditivos. *Y: Gus y Gas estudian Español.*
 - 1.4. Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales. Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Soy Toni.*
 - 1.6. Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos. Petición de permiso: *¿Puedo ir al baño?* Saludo: *¿Qué tal?*
2. Modalización
- 2.3. Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales. Entonación. Interrogación: *¿Y qué tenemos que hacer?*

NOCIONES GENERALES

1. **Nociones existenciales**
 - 1.1. **Existencia, inexistencia.** *Toni es un animal.*
 - 1.3. **Disponibilidad, no disponibilidad.** *En mi mochila tengo unas gafas.*
2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.1. **Cantidad numérica.** Números ordinales y números cardinales:
Tengo nueve años. Es la segunda vez.
 - 2.2. **Cantidad relativa.** Más, menos, muy, mucho: *Me gusta mucho.*
3. **Nociones espaciales**
 - 3.6. **Orden.** Ordinales hasta el 10: *Uno, dos, tres...*
Cardinales: *Eres el primero de tu clase en Mates.*
4. **Nociones temporales**
 - 4.1. **Referencias generales.** Cuándo: *¿Cuándo es tu cumpleaños?*
 - 4.7. **Duración, transcurso.** Meses del año: *Enero.*
 - 4.8. **Frecuencia, repetición.** *Por quinta vez.*
5. **Nociones cualitativas**
 - 5.2. **Formas y figuras.** *Dibujar.*
 - 5.11. **Color.** Los colores: *Mochila roja.*
 - 5.12. **Edad.** *Voy a cumplir ocho años.*
6. **Nociones evaluativas**
 - 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
 - 6.3. **Adecuación, conformidad.** *Sí, claro.*
7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar, clasificar.*
 - 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, hacer una pregunta.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

3. **Identidad personal**
 - 3.1. **Datos personales.** Nombre / Edad: *Soy Toni, tengo nueve años.*
 - 3.3. **Objetos personales.** *Mochila, estuche, libro.*
4. **Relaciones personales**
 - 4.2. **Relaciones sociales.** *Invitar a alguien: Te invito a mi cumpleaños.*
 - 4.3. **Celebraciones y actos familiares y sociales.** *Fiesta de cumpleaños.*
5. **Alimentación**
 - 5.1. **Dieta y nutrición.** Como sano en el cole: *Nutritivo, grasiento, natural*
 - 5.2. **Bebidas.** *Zumo.*
 - 5.3. **Alimentos.** *Frutos secos, sándwich, bolsa de patatas.*
6. **Educación**
 - 6.1. **Sistema educativo.** *Asignaturas, clase de Español.*
 - 6.3. **Lenguaje de aula.** *En parejas, en grupo, preguntar, responder, entender.*
 - 6.4. **Material educativo y mobiliario de aula.** *Pizarra, mesa, silla.*
8. **Ocio**
 - 8.4. **Juegos.** *Juego de la rana.*
9. **Información y medios de comunicación**
 - 9.1. **Información y comunicación.** *Correo electrónico.*
 - 9.2. **Correspondencia escrita.** *Enviar un mensaje electrónico.*
16. **Ciencia y tecnología**
 - 16.3. **Matemáticas.** *Sumar: Números.*
18. **Actividades artísticas**
 - 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Poesía.*
 - 18.2. **Música.** *Cantar.*

GRAMÁTICA

1. **El sustantivo**
- 1.1. **Clases de sustantivos.** Nombres propios: Nombre y apellidos. *Rita Lobato*.
2. **El adjetivo**
- 2.1. **Clases de adjetivos.** Adjetivos calificativos: *Los tomates son rojos*.
3. **El artículo**
- 3.2. **El artículo indefinido.** Paradigma regular: Uh, una, unos, unas: *Un lápiz*.
6. **Los cuantificadores**
- Cardinales: *Uno, dos*.
Ordinales: *El primero, la segunda vez*.
7. **El pronombre**
- 7.1. **El pronombre personal.**
- 7.1.1. **Pronombre sujeto.** Forma. Paradigma. Yo, tú, él/ella, nosotros/nosotras, vosotros/vosotras, ellos /ellas: *Él sopla las velas de la tarta*.
- 7.1.3. **Pronombres átonos de OI.** Me, te, le, nos, os, les: *Me gusta...*
- 7.1.5. **Pronombres tónicos complementos preposicionales:** A mí, a ti... *A ti te gusta jugar a la videoconsola*.
- 7.3. **Los interrogativos.** Qué: *¿Qué es? Cuántos: ¿Cuántos años tienes?*
9. **El verbo**
- 9.1. **Tiempos verbales de indicativo.** Presente regular en -ar, -er, -ir: *Viajan mucho. Toni come tarta de chocolate*.

ORTOGRAFÍA

1. **Ortografía de letras y palabras**
- 1.1. **Abecedario.** A, b, c, d,...
- 1.2. **Vocales.** A, e, i, o, u.
- 1.3. **Consonantes.** Letra ñ, r, dígrafo rr: *Niño, ordenador, marrón*.
- 1.4. **Letras mayúsculas iniciales.** *Rita Lobato*.
3. **Puntuación**
- 3.6. **Signos de interrogación (¿?) y de exclamación (!):** *¡Buenos días!*
4. **Los fonemas y sus variantes**
- 4.2. **Fonemas consonánticos.** Identificación y producción del sistema consonántico español. Consonantes.
Nasal palatal sonora "ñ": *Cumpleaños*.
Vibrante simple / vibrante doble: "r/rr": *Rabo / morro*.

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

COMPONENTE CULTURAL

CONTENIDOS DE CULTURA

1. **Referentes culturales**
 - 1.1. **Conocimientos generales.**
 - 1.1.1. **Geografía física.** Climas: *Lluvioso, nublado.* Estaciones: *Otoño, primavera, verano e invierno.*
 - 1.1.4. **Organización territorial y administrativa.** Ciudades con proyección internacional: *Bruselas, Madrid.*
 - 1.1.6. **Educación.** El colegio y la clase de primaria: *Asignaturas, Lengua, Matemáticas.*
 2. **Saberes y comportamientos socioculturales**
 - 2.1. **Condiciones de vida y organización social.**
 - 2.1.1. **Identificación personal.** Convenciones y comportamientos sociales. Nombres y dos apellidos: *Luz del Castillo.*
 - 2.1.3. **Calendario, días festivos, horarios y ritmos cotidianos.** Saludos según los momentos del día: *Buenos días, buenas tardes.*
- 2.1.5. **Educación.** Actividades escolares: las asignaturas y las oraciones para participar en clase: *Matemáticas. ¿Cómo se escribe?*
- 2.2. **Relaciones interpersonales.**
 - 2.2.1. **En el ámbito personal y público.** Convenciones sociales y fórmulas en encuentros, saludos y despedidas entre amigos y familiares. Fórmulas para saludar, para despedirse: *Dar la mano, besar, chocar las manos.*
 - 2.2.2. **En el ámbito educativo.** Convenciones sociales y normas de cortesía en las relaciones entre profesor y alumno. Concepción y uso del espacio, sistema paralingüístico: *Mirad la pizarra. Abrid los libros, por favor. Silencio.*
- 2.3. **Identidad colectiva y estilo de vida.**
 - 2.3.3. **Fiestas, ceremonias y celebraciones.** Celebraciones y actos conmemorativos: Convenciones sociales y comportamientos en la celebración del cumpleaños: *¡Feliz cumpleaños! Te espero con ilusión, ven a soplar las nueve velas conmigo.*

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES

En esta tabla aparecen cada una de las actividades y secciones presentes en los libros de A1 y A2. En ella quedan recogidas: las destrezas -comprensión y expresión orales y escritas-, los componentes curriculares -vocabulario, gramática y ortografía-, las competencias -uso de la lengua, aprender a aprender- y, por último, los aspectos socioculturales que se trabajan. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
1	1	x	x	x	x	x		x				
	2			x		x						
	3			x	x	x						
	4			x	x	x	x		x			
	5	x	x	x	x	x	x		x	x		
	6	x	x	x	x	x	x	x	x			
	7			x	x	x	x	x				
	8	x	x	x	x	x	x	x	x			
	9			x	x	x	x					
	10			x	x	x	x					
	T/G	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
3	1			x					x			
	2	x	x	x					x	x		
	3			x		x			x			
	4			x		x	x					
	5			x	x	x	x		x			
	6			x	x	x	x		x			
	7			x		x	x					
	8			x	x			x				
	9			x	x	x	x	x			x	x
	10	x	x	x		x	x		x			
	11			x	x	x	x		x			
	12			x	x	x	x		x			
	13			x	x	x	x					
	14			x		x	x					
	C/C			x	x	x					x	

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
5	1	X		X					X			
	2			X	X	X		X				
	3	X	X	X	X			X				
	4			X	X			X				
	F/L			X	X	X	X		X	X		
	5			X	X	X	X					
	6			X	X	X	X					
	7			X		X	X					
	8			X	X	X	X					
	9			X	X	X	X					
	10			X	X	X	X		X			
	ES/E			X	X	X	X	X	X	X		
	T/G	X	X	X		X			X	X	X	
7	1	X	X	X	X	X	X		X			
	2			X	X	X		X	X	X		
	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	Q/H	X	X	X		X	X		X	X		
	C/M	X	X	X		X			X	X		

LEYENDA			
DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES		APARTADOS	
CO: Comprensión Oral	EO: Expresión Oral	T/G: A todo Gas	C/C: Columpio Cultural
CE: Comprensión Escrita	EE: Expresión Escrita	F/L: Mi Ficha de Lectura	ES/E: Escribo en Español
V: Vocabulario	G: Gramática	Q/H: ¿Qué hace? ¿Qué hacen?	C/M: Con mis manos
O: Ortografía	U: Uso de la Lengua		
A: Aprender a Aprender	C: Cultura		
M: Multinivel			

UNIDAD 1

ESPAÑOL PARA EMPEZAR

El título de la unidad, “Español para empezar”, indica que se trabajarán aspectos básicos del Español a la vez que se presentan los personajes de la Serie Sol.

SESIÓN 1: ¡VEN A MI CLASE!

El título, “Ven a mi clase”, ayuda al alumnado a situarse en el espacio real en el que estudian Español, su clase. Se muestran las palabras más usuales del lenguaje de aula. Se puede aprovechar la primera sesión para presentar a algunos de los personajes que aparecen en la ilustración. A lo largo de la sesión se trabajan aspectos relacionados con el vocabulario y la competencia oral a través de la práctica de la conversación.

Apartados de la sesión: A todo Gas.

SOLUCIONARIO

1. **Solución:** Mesa / silla / estuche / libro / cuaderno / bolígrafo / lápiz / goma / pegamento / regla / tijeras / pizarra / rotulador / mapa / niño / mochila.

Nota para el profesorado: En este ejercicio se propone una lluvia de ideas, en sesión plenaria, para activar el vocabulario de la clase. Se completan, de forma conjunta, hasta dieciséis palabras relacionadas con la ilustración. Es importante que se escriban en la pizarra para que el alumnado pueda copiarlas correctamente.

Se pueden añadir palabras de objetos que aparezcan en el aula, así como otras palabras presentes en la sesión 1 (en papel) y 2 (en línea) como: sacapuntas, ordenador, diccionario, calculadora, agenda, escuadra, gafas, tiza, lápices de colores, celo, folio, archivador, teclado.

2. **Solución posible:** Mesa / goma / bolígrafo / lápiz / pizarra / cuaderno / estuche / mapa / regla / libro.

3. **Solución:** Archivador / diccionario / tijeras / rotulador / sacapuntas / mochila.

- 4.a **Solución:** 1b / 2a / 3d / 4c

- 4.b **Solución posible:** La mochila de Diego es verde.

5.a **Nota para el profesorado:** La finalidad de este ejercicio es que el alumnado practique expresiones y estructuras ligadas al vocabulario de la unidad. Para ello se ofrece una primera parte de ilustración y preguntas que, idealmente, se deben practicar por parejas.

- 5.b **Solución posible:** Hola, yo me llamo Pedro. Tengo 8 años. Vivo en Teruel y me gusta la clase de Español.

Nota para el profesorado: En este apartado, el/la alumno/a rellena el cuadro, siguiendo las instrucciones, y recoge las estructuras lingüísticas utilizadas en la primera parte del ejercicio.

- 5.c **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la práctica por parejas.

- 6.a **Solución:** Hasta luego. / Bailando sin parar. / El finde llega ya. / Quiero ir a jugar. / Pronto nos vemos.

- 6.b **Solución posible:** Buenos días. / ¿Cómo estás? / Adiós.

7. Solución: ¡Hola! / ¿Cuántos años tienes? / ¿Qué tal? / ¡Hasta luego! / ¿Cómo estás?

8.a Solución: Derecha / quince / teclado / coquetas.

8.b Solución posible: Español / niña / años / cumpleaños.

9.a Solución: 1d / 1e / 1f / 1g / 2a / 2c / 3b / 3f / 4h

Nota para el profesorado: Se puede aprovechar la ocasión para hablar del sustantivo compuesto sacapuntas que siempre se nombra en plural aunque se use en singular.

9.b Solución: Unas / un / una / unos.

10. Solución: No. Es un sustantivo masculino que no termina en “o”. Hay dos palabras masculinas que no terminan ni en -o ni en -e: sacapuntas y archivador.

A TODO GAS

Ciudades

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Trabajar de forma lúdica el abecedario y ciudades del programa ALCE.

Instrucciones del juego: El/la profesor/a deletrea el nombre de las ciudades seleccionadas que tienen el programa ALCE de clases de Español y los/as alumnos/as las escriben. Puede hacerse a la vez en la pizarra para que las vean todos/as.

Solución: Madrid / Bruselas / Ginebra / Hamburgo / Sídney.

Dicto y Aprendo

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Repasar el vocabulario en parejas o gran grupo.

Instrucciones del juego: En parejas. Los/as estudiantes dictan palabras del vocabulario de esta sesión y las escriben en su cuaderno. En sesión plenaria. Las palabras de vocabulario que dicen los/as estudiantes, se escriben en la pizarra.

Palabras Encadenadas

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Revisar el vocabulario específico de la unidad.

Instrucciones del juego: Un/a alumno/a dice la primera oración empezando por “En mi clase hay...” y añadiendo palabras del vocabulario de la clase. El/la siguiente alumno/a la repite y le añade un elemento más, y así sucesivamente.

Solución posible: En mi clase hay una mesa. / En mi clase hay una mesa y una silla. / En mi clase hay una mesa, una silla y una pizarra.

Material extra: Juego de palabras

Materiales: Treinta y dos cartas para el alumnado. Dieciséis cartas para el/la profesor/a. Cartas incluidas en Anexos.

Objetivo del juego: Revisar el vocabulario específico de la unidad.

Instrucciones del juego: Se reparten las treinta y dos cartas. El/la profesor/a saca una carta de su baraja y dice la palabra en voz alta. Aquellos/as alumnos/as que tienen la carta correspondiente, se levantan y dicen “¡Soy yo!”

Se sientan y se repite hasta que todos/as los/as alumnos/as se han levantado al menos una vez, o se considera que se ha repasado el vocabulario.

También se puede ampliar el juego haciendo que los/as alumnos/as que se levanten, deletreen la palabra que les ha tocado.

SESIÓN 3: CONTAMOS HISTORIAS Y NÚMEROS

El título, “Contamos historias y números”, presenta el propósito de la sesión a través de un cómic, de forma que el alumnado retome el vocabulario aprendido y practique las estructuras y expresiones gramaticales que se abordan en la sesión. Asimismo se trabajan aspectos socioculturales en la sección “El columpio cultural”.

En esta sesión figura un ejercicio multinivel destinado al alumnado que tiene un mayor dominio del idioma.

Apartados de la sesión: El columpio cultural.

SOLUCIONARIO

- 1. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura.
- 2. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar el cómic. Lo ideal es trabajar por grupos pequeños y que cada grupo escoja una o varias viñetas para representar.
- 3. Solución:** 1b / 2b / 3b / 4a
- 4. Solución posible:** Un chiste malo / una profesora nueva / una anécdota graciosa.
- 5. Solución posible:** Un niño simpático / una amiga graciosa.
- 6.a Solución:** 1c / 2f / 3a / 4d / 5b / 6e
- 6.b Solución posible:** En la clase de Español me gusta cantar. / En mi tiempo libre me gusta patinar.
- 7. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones. Alguna oración se corresponde con más de una imagen.
- 8. Solución:** Q P I J K L N U G H M V Ñ W O T S X Y Z B C D A F E / Falta la R.
Nota para el profesorado: Algunas imágenes se corresponden con más de una letra, por ejemplo “I, J, L” pueden intercambiarse, pues su parte superior es idéntica.
- 9.a Solución:** Rita / Lobato / Raúl / García / Madrid / Viajan / Conocen / Europa / París / Londres / Roma / Hoy / Estados Unidos / Van / Nueva York / Washington / Les / Ya / México.
- 9.b Solución:**
A2.1
Países: Estados Unidos / México / España / Francia.
Nombre de personas: Rita / Raúl.
A2.2
Ciudades: Madrid / París / Londres / Nueva York.
Apellidos: Lobato / García.
Nota para el profesorado: En este apartado encontramos el ejercicio multinivel destinado al alumnado que tiene un mayor dominio en el idioma.
- 10. Solución:** 1b / 2c / 3e / 4a / 5d
- 11.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a indica al alumnado cómo realizar la copia teniendo especial cuidado con la escritura y ortografía.
- 11.b Solución:** Segunda / primero / quinta / sexto.

11.c Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía el ejercicio.

12. Solución posible: Mi cumpleaños es el cinco de agosto. Voy a cumplir nueve años.

13. Solución: Once / doce / trece / catorce / quince / dieciséis / diecisiete / dieciocho / diecinueve / veinte.

14. Solución: 1c / 2d / 3a / 4b

EL COLUMPIO CULTURAL

A) Solución: 5 / 2 / 1 / 4 / 3

B) Solución: Europa y América / los besos / diferencias / dándose la mano.

C) Solución: Las dos personas juntan sus manos... Tailandia / Las personas hacen una reverencia... Japón / Las dos personas se dan la mano... Cultura mahorí / Cuando, en ciertas circunstancias... Saludo entre políticos.

SESIÓN 5: LEO Y ESCRIBO

El título, “Leo y escribo”, inicia al alumnado en las habilidades básicas del estudio del Español relacionadas con el vocabulario trabajado. En esta sesión se tratan las competencias de comprensión y expresión escritas. Se trabajan, a través de actividades lúdicas, la gramática y la ortografía. Se propone un poema, así como una ficha de lectura que ayuda a reflexionar sobre el mismo.

Apartados de la sesión: Mi ficha de lectura, Escribo en Español, A todo Gas.

SOLUCIONARIO

1. Nota para el profesorado: El/la profesor/a puede leer el poema en voz alta para toda la clase. Luego pueden hacerlo los/as alumnos/as siguiendo las indicaciones del profesorado.

2. Nota para el profesorado: El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar las letras r y rr en el texto.

3. Solución: Regla ortográfica:

La r suave y la r fuerte.

Se pronuncia r suave en pera, cara, tijeras, libro.

Se pronuncia r fuerte en Ramón, regla, pizarra, perro, enredar.

4. Solución: Perro / ordenador / marrón / pizarra / correo / ratón / rotulador / torre / libro.

MI FICHA DE LECTURA

A) Solución: ¡Le duele la pata!

B) Solución posible: Animales.

Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.

C) Solución posible: Perro.

Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.

D) Solución posible: Raúl tiene un perro. / ¡Se pasó el dolor!

E) Solución: El perro.

F) Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.

5. Solución:

AR: Dibujar / invitar / saltar / bailar.

ER: Comer / beber.

IR: Cumplir / vivir.

6. Solución:

Infinitivo	dibujar	comer	vivir
Yo	dibujo	como	vivo
Ella	dibuja	come	vive
Nosotros	dibujamos	comemos	vivimos

7. Solución: Lee / nos llamamos / gusta / es / dibuja / estudia.

8. Solución: ¿Te gusta ver la tele? / La profesora se llama Luz. / Mi cumpleaños es el 18 de enero.

9. Solución: Come / leéis / escribes / vivimos.

10. Solución posible: La fiesta de cumpleaños es el 14 de abril. / Me gusta hablar español. / Vivimos en Madrid.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

1. Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía la lectura.

2.a Solución: Para. d / Asunto. c / Texto. a / Firma. b.

2.b Solución: Cuaderno.

2.c Solución: 4 / 1 / 3 / 2

3. Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado escribir su correo electrónico (puede seguir como modelo el ejercicio 1).

A TODO GAS

Juego de la rana

Materiales: Tablero, dado y fichas.

Objetivo del juego: El juego de la rana es muy similar al juego de la oca. En este caso, la protagonista es una rana, y todos los objetos y animales que aparecen en el juego, incluyen una o dos 'r', bien al principio, en medio o al final de la palabra.

Instrucciones del juego: Los/as jugadores/as avanzan por el tablero y gana el que primero alcance la casilla de LLEGADA. Existen ciertas casillas que harán el juego más entretenido. Ten en cuenta todas estas indicaciones:

- Cada vez que uno/a de los/as jugadores/as cae en cualquier casilla, debe pronunciar en alto, dos veces, la palabra (acción, objeto o animal) correspondiente a la imagen que aparece en ella. Si se olvida de decirlo, pierde un turno sin jugar.
- Cuando un/a jugador/a cae en las casillas 9, 24 y 27 "rana", avanza hasta la siguiente "rana" y dice en voz alta: "¡De rana a rana y tiro porque me da la gana!"
- El/la jugador/a que cae en la casilla 4, "robar" o "ladrón", desplaza su ficha hasta la casilla 8 "cárcel" o "rejas" y permanece una jugada sin tirar.
- El/la jugador/a que cae en la casilla 5, "rey", se desplaza hasta la casilla 10, "torre".
- El/la jugador/a que cae en la casilla 7, "río", debe comenzar la partida desde la SALIDA.
- El/la jugador/a que cae en la casilla 14, "rueda", rueda por la escalera hasta la casilla de LLEGADA, y gana el juego.
- El/la jugador/a que cae en la casilla 18, "cangrejo", tiene que retroceder hasta la casilla 6, "semáforo".
- El/la jugador/a que cae a la casilla 27 "rana", salta directamente a la casilla LLEGADA y gana la partida. Al llegar dice: "De rana a rana, y gano con muchas ganas".
- A partir de la casilla 25, si la puntuación obtenida es igual o superior a las casillas que faltan para alcanzar la casilla 30, la ficha se coloca en la LLEGADA y gana la partida.

SESIÓN 7: LA PANDILLA DE CLASE

El título, “La pandilla de clase”, nos permite conocer a los protagonistas de la Serie Sol en su ámbito escolar. La sesión siete se inicia con el ejercicio “La clave está en la imagen”, que pretende despertar la capacidad de observación del alumnado. Asimismo se trabaja, fomentando la interacción oral, manualidades y actividades para afianzar lo aprendido. Por último, hay un apartado de autoevaluación.

Apartados de la sesión: ¿Qué hace? ¿Qué hacen?, Con mis manos, Ya sé.

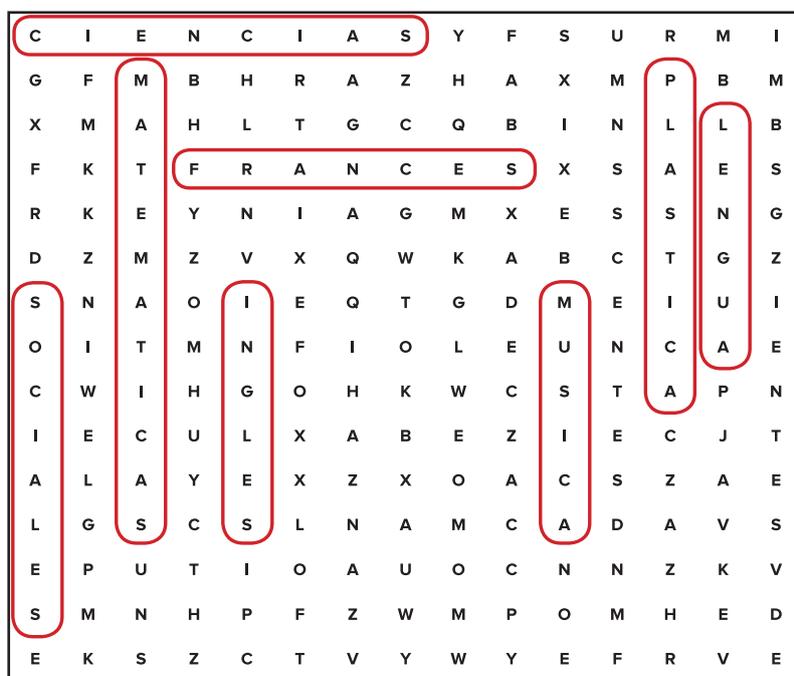
SOLUCIONARIO

1.a Nota para el profesorado: El/la profesor/a puede guiar el análisis de la imagen y trabajar de forma oral lo que ven en ella. Después, puede ofrecer a cada alumno/a la lectura de un bocadillo.

1.b Solución: Ainara / Beatriz / Diego / Luz / Raúl / Rita.

1.c Solución: Alfabético.

2.a Solución:



2.b Solución: Ciencias / Francés / Inglés / Lengua / Matemáticas / Música / Plástica / Sociales.

3.a. Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía la lectura. Los/as alumnos/as pueden hacer carteles con el contenido de los bocadillos y colgarlos por el aula para practicar. El/la profesor/a ayuda para activar el uso de estas oraciones en clase.

3.b Solución:

Profesor/a: ¡Levanta la mano! / Abrid los libros, por favor. / Voy a pasar lista. / ¿Comprendido? / ¡Levántate! / ¿Has hecho los deberes? / Mirad la pizarra.

Alumnos/as: Tengo una pregunta. / Quiero ir al baño. / ¿Qué página? / ¿Cómo se escribe? / ¡No lo sé! / No entiendo. / ¿Cómo se dice?

Nota para el profesorado: Alguna de las expresiones de los alumnos puede decirla también el/la profesor/a.

3.c Solución: Soy Toni. / ¿Cómo te llamas? / ¡El finde llega ya!

3.d Solución: Abrid los libros, por favor. / Mirad la pizarra. / ¿Has hecho los deberes? / ¿Cómo se escribe? / ¡Levanta la mano! / Voy a pasar lista.

3.e Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.

¿QUÉ HACE? ¿QUÉ HACEN?

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía a los alumnos/as en esta actividad.

2. **Solución:** 1e / 2d / 3a / 4c / 5f / 6b

3. **Respuesta libre.**

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar. Una vez organizados los grupos para representar con mímica cualquiera de las imágenes, los/as alumnos/as preguntan al equipo: ¿Qué hace? / ¿Qué hacen?, y tratan de adivinar de qué foto se trata.

CON MIS MANOS

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía a los/as alumnos/as en esta manualidad. Esta guirnalda en forma de abanico puede valer como adorno para una fiesta de cumpleaños o para cualquier fiesta que quieran decorar.

YA SÉ...

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía esta autoevaluación, para que los/as alumnos/as revisen el contenido de la unidad y así se pueda determinar el grado de consecución de los objetivos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
EVALUACIÓN FINAL	Cuestionario final en sesión 8 del curso en línea. Ficha de autoevaluación Ya sé en el libro del alumno/a.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	GRADO DE CONSECUCCIÓN		
1 Conoce diferentes maneras de saludar y despedirse.	IN	EP	C
2 Sabe preguntar y decir el nombre.	IN	EP	C
3 Conoce el alfabeto español.	IN	EP	C
4 Conoce el vocabulario de clase y las asignaturas.	IN	EP	C
5 Usa un, una, unos, unas.	IN	EP	C
6 Sabe decir cómo está.	IN	EP	C
7 Distingue la r y la rr.	IN	EP	C
8 Conoce y utiliza los ordinales y cardinales.	IN	EP	C
9 Sabe expresar lo que le gusta.	IN	EP	C
10 Conoce los colores.	IN	EP	C
11 Sabe diferenciar los verbos en -ar, -er, -ir.	IN	EP	C
12 Sabe rellenar la ficha de lectura.	IN	EP	C
13 Reconoce los meses del año.	IN	EP	C
14 Sabe escribir un correo.	IN	EP	C
15 Es capaz de participar en clase.	IN	EP	C

LEYENDA:	IN: Insuficiente	EP: En Proceso	C: Conseguido
-----------------	-------------------------	-----------------------	----------------------

GUÍA DIDÁCTICA

U2

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Al término de la unidad, se espera que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Utilizar vocabulario de juegos y juguetes.
2. Distinguir género y número.
3. Jugar a un juego de patio y a un juego de mesa.
4. Distinguir “juego al” de “juego a la”.
5. Utilizar vocabulario sobre el tiempo atmosférico.
6. Preguntar ¿Dónde está? y ¿Dónde están?
7. Rellenar la ficha de lectura.
8. Identificar las preposiciones y los adverbios de lugar.
9. Pronunciar la g suave.
10. Reconocer los verbos irregulares en -ar, -er, -ir.
11. Escribir un diario.
12. Participar en un debate.
13. Decir qué juego prefiere.
14. Identificar personajes tradicionales.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** *Es otoño.*
 - 1.2. **Pedir información.** Persona: *¿De quién son? Cosa: ¿Qué ves? Clase o tipo: ¿A qué juega cada niño? Lugar: ¿Dónde están las canicas?*
 - 1.3. **Dar información.** Cosa: *¿A qué juegan los amigos? A las cartas.*
Lugar: Adv. lugar, locución preposicional: *¿Dónde está? Está a la derecha del columpio.* Cantidad: *¿Cuántas cartas tienen Gus y Gas? Veinte.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.4. **Valorar.** *Jugar al escondite es genial.*
 - 2.7. **Expresar acuerdo y desacuerdo.** Expresar acuerdo: *¿Quieres jugar conmigo al escondite? Vale. ¡Vale!* Expresar desacuerdo: *No, yo no juego.*
- 2.10. **Expresar obligación y necesidad.** Tengo que + inf: *Tengo que estudiar.*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *Me gusta jugar a los dardos.*
4. **Influir en el interlocutor**
 - 4.10. **Ofrecer e invitar.** *¿Jugamos a Veo, veo? ¿Vamos al parque a jugar?*
 - 4.11. **Aceptar una propuesta, ofrecimiento o invitación.** *¡Genial!*
 - 4.12. **Rechazar una propuesta, ofrecimiento o invitación.** *¿Jugamos a la pelota? No, yo no juego. No me gusta la pelota.*
5. **Relacionarse socialmente**
 - 5.3. **Dirigirse a alguien.** ¡Me toca! (en juegos); ¡Me toca!

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
 - 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.** Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *¿Qué haces?*
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores. Aditivos: *Y: Una aguja y un dedal.*
 - 1.3. **La deixis.** Espacial. Adverbios deíticos: *Debajo del estuche, dentro de la mochila.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posición del sujeto o del atributo: *Es perfecto.*
 - 1.6. **Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos.** Ofrecimiento: *¿Jugamos a Veo, veo?*
 - 1.7. **La expresión de la negación.** *Nooooo, tienes un cero en Español.*
2. **Modalización**
 - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Entonación. Interrogación: *¿A qué juegas los sábados?*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
- 1.1. **Existencia, inexistencia.** Ser: *Soy un animal, pequeño y recojo dientes.*
- 1.2. **Presencia, ausencia.** Estar: *Beatriz está detrás del árbol.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
- 2.5. **Medidas.** Temperatura: *Hace frío/Hace mucho calor.*
- 3. **Nociones espaciales**
- 3.2. **Posición.** *Fuera (de), dentro (de), a la derecha (de), a la izquierda (de).*
- 4. **Nociones temporales**
- 4.7. **Duración, transcurso.** *¿En qué estación se reúne la pandilla?*
- 5. **Nociones cualitativas**
- 5.11. **Color.** *Las cartas son azules.*
- 6. **Nociones evaluativas**
- 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular, fácil, difícil.*
- 7. **Nociones mentales**
- 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar, clasificar.*
- 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, preguntar, responder, decir.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
- 2.3. **Sensaciones y percepciones físicas.** *Tener calor/frío. Hace frío.*
- 3. **Identidad personal**
- 3.3. **Objetos personales.** *Videoconsola, peluche, cometa, joyó.*
- 4. **Relaciones personales**
- 4.2. **Relaciones sociales.** *Saludar, despedirse: ¡Hola!*
- 5. **Alimentación**
- 5.1. **Dieta y nutrición.** *Merienda, alimento saludable.*
- 5.2. **Bebidas.** *Agua.*
- 5.3. **Alimentos.** *Verduras, legumbres, frutas.*
- 5.3. **Recetas y platos.** *Gazpacho, lentejas, ensalada.*
- 8. **Ocio**
- 8.4. **Juegos.** *Juego de mesa/de palma/de patio. Jugar a la combar/al escondite, compañero (de juego). Montar en los columpios/en el tobogán.*
- 18. **Actividades artísticas**
- 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Escribir, leer.*
- 18.2. **Música.** *Cantar.*
- 19. **Geografía y naturaleza**
- 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Parque, calle.*
- 19.4. **Clima y tiempo atmosférico.** *Primavera, verano, otoño, invierno. Llover, nevar. Hacer: frío/calor/solviento.*

GRAMÁTICA

1. **El sustantivo**
- 1.2. **El género y el número de los sustantivos.** Género. Masculino en -o y femenino en -a: *Muñeco, muñeca*. Género expresado con una terminación diferente: *Peluche*. Número. Terminación en vocal: plural -s: *Canica / canicas*. Terminación en consonante: plural -es: *Tobogán / toboganes*.

3. **El artículo**

- 3.1. **El artículo definido.** Forma. Paradigma regular. El, la, los, las: *El juguete*.

7.3 **El pronombre.** Los interrogativos. Qué: *¿A qué juega cada niño?* Quién: *¿De quién es la muñeca?*

8. **El adverbio y las locuciones adverbiales**

De lugar: *Dentro, fuera, encima, debajo, delante, detrás*. Interrogativos. Dónde: *¿Dónde está?*

9. **El verbo**9.1. **Tiempos verbales de indicativo. Presente.**

Paradigma de verbos regulares: *Elas suben al tobogán*. Irregularidades de verbos frecuentes: *Yo hago*.

9.4. **Formas no personales del verbo. Infinitivo.**

Infinitivo simple: *Ver, correr*.

ORTOGRAFÍA

4. **Los fonemas y sus variantes**

- 4.2. **Los fonemas consonánticos.** Identificación y reproducción del sistema consonántico español. Consonante oclusiva, velar, sonora. Sonido de “g” suave. *Gas*.

1.3. **Consonantes**

- 1.3.3 **Letra g.** Representación gráfica del fonema velar sonoro /g/, delante de a, o, u y consonante: *Gus*. Representación gráfica del fonema /g/. Dígrafo gu delante de e, i: *Guitarra*.

CONTENIDOS DE CULTURA

1. **Referentes culturales**
- 1.1. **Conocimientos generales.**
- 1.1.1. **Geografía física.** Climas: *Lluvioso, nublado*. Estaciones: *Primavera, verano, otoño, invierno*.
- 1.3.1. **Literatura y pensamiento.** Personajes tradicionales: *El coco, el Olentzero*.
2. **Saberes y comportamientos socioculturales**
- 2.1. **Condiciones de vida y organización social.**
- 2.1.4. **Comidas y bebidas.** Alimentos de la merienda “Como sano en cada estación”: *Saludables: Fresa, sandía, manzana, calabaza*.
- 2.1.7. **Actividades de ocio, hábitos y aficiones.** Hábitos y aficiones. Actividades más frecuentes realizadas por los niños durante el tiempo de ocio. *Juegos en el parque con los amigos, Juegos de mesa: Bingo, cartas, ajedrez*.
- 2.3. **Identidad colectiva y estilo de vida.**
- 2.3.2. **Tradición y cambio social.** Signos, símbolos y objetos relacionados con costumbres y tradiciones. *Personajes tradicionales: El ratoncito Pérez, el hombre del saco, la gallina Turuleca*.

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES

En esta tabla aparecen cada una de las actividades y secciones presentes en los libros de A1 y A2. En ella quedan recogidas: las destrezas -comprensión y expresión orales y escritas-, los componentes curriculares -vocabulario, gramática y ortografía-, las competencias -uso de la lengua, aprender a aprender- y, por último, los aspectos socioculturales que se trabajan. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
1	1	x	x	x	x	x		x				
	2			x		x						
	3			x	x	x		x				
	4			x	x	x	x		x			
	5	x	x	x	x	x	x		x	x		
	6	x	x	x	x	x		x	x			
	7			x	x	x	x					
	8			x		x	x					
	9			x	x	x	x		x			
	10	x	x	x	x	x	x		x			
	T/G	x	x	x		x			x	x	x	
3	1			x					x			
	2	x	x	x					x	x		
	3			x		x			x			
	4			x	x	x	x	x				
	5			x	x	x	x		x			
	6			x	x	x						
	7			x	x	x			x			
	8	x	x	x	x	x	x					
	9			x	x	x	x					
	10			x	x	x	x		x			x
	11	x	x	x	x	x	x		x			
	12			x	x	x	x		x			
	13			x	x	x	x	x				
	14			x	x	x	x					
	15			x	x	x	x		x	x		
C/C	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
5	1	X		X	X			X	X			
	2			X		X		X				
	3	X	X	X	X			X				
	4			X	X	X		X	X			
	F/L			X	X	X	X		X	X		
	5			X	X	X	X					
	6			X		X	X					
	7			X	X	X	X					
	8			X	X	X	X					
	ES/E			X	X	X	X	X	X	X		
	T/G	X	X	X	X	X			X	X		
7	1	X	X	X	X	X	X	X	X			
	2	X	X	X		X			X	X		
	3	X	X	X	X	X		X	X	X		
	4	X	X	X	X	X			X	X		
	Q/H	X	X	X		X	X		X	X		
	C/M	X	X	X		X			X	X		

LEYENDA

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES		APARTADOS	
CO: Comprensión Oral	EO: Expresión Oral	T/G: A todo Gas	C/C: Columpio Cultural
CE: Comprensión Escrita	EE: Expresión Escrita	F/L: Mi Ficha de Lectura	ES/E: Escribo en Español
V: Vocabulario	G: Gramática	Q/H: ¿Qué hace? ¿Qué hacen?	C/M: Con mis manos
O: Ortografía	U: Uso de la Lengua		
A: Aprender a Aprender	C: Cultura		
M: Multinivel			

UNIDAD 2.

¡VEN A JUGAR CONMIGO!

El título de la unidad, “¡Ven a jugar conmigo!”, indica que se trabajarán aspectos relacionados con los juguetes y los juegos de mesa y de patio.

SESIÓN 1: ¡A JUGAR!

El título, “¡A jugar!”, centra al alumnado en la temática de la sesión, guiándolo en el aprendizaje de vocabulario de los juegos y juguetes. Se puede aprovechar la primera sesión para introducir algunas palabras de vocabulario que aparecen en la ilustración. A lo largo de la sesión se trabajan aspectos relacionados con el vocabulario y la competencia oral a través de la práctica de la conversación.

Apartados de la sesión: A todo Gas.

SOLUCIONARIO

- Solución:** Construcciones / tobogán / columpio / canicas / ajedrez / peonza / comba / videoconsola / coches / muñeca / karaoke / Gas / Gus / Toni / cometa / cartas.
Nota para el profesorado: En este ejercicio se propone una lluvia de ideas, en sesión plenaria, para activar el vocabulario de los juegos y juguetes. Se completan, de forma conjunta, hasta dieciséis palabras relacionadas con la ilustración. Es importante que se escriban en la pizarra para que el alumnado pueda copiarlas correctamente.
- Solución posible:** Canicas / peonza / marionetas / construcciones / coches / cartas / videoconsola / puzle / yoyó / rayuela.
- Solución:** Columpio / muñeca / rayuela / peluche / canicas / construcciones.
- 4.a Solución:** 1d / 2c / 3b / 4a
- 4.b Solución posible:** Un niño disfrazado de bruja juega en el columpio.
- 5.a Nota para el profesorado:** La finalidad de este ejercicio es que el alumnado practique expresiones y estructuras ligadas al vocabulario de la unidad. Para ello se ofrece una primera parte de ilustración y preguntas que, idealmente, se deben practicar por parejas.
- 5.b Solución posible:** Estoy muy contento. / Me gusta jugar al ajedrez. / Mis amigos se llaman Laura y Juan. / Los sábados juego a la pelota en el parque.
Nota para el profesorado: El/la alumno/a rellena el cuadro, siguiendo las instrucciones, y recoge las estructuras lingüísticas utilizadas en la primera parte del ejercicio.
- 5.c Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la práctica por parejas utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.

6.a Solución posible: Karaoke / balón / muñecas / dados / peonza / comba / columpio / tobogán / cometa / disfraz / ajedrez / jugar.

6.b Solución posible: Muñecas / tobogán / peonza / canicas.

7. Solución posible:

Femenino: La rayuela / la peonza / la cometa.

Masculino: El tobogán / el puzle / el karaoke.

Singular: La canica / la carta / el dado.

Plural: Las canicas / las cartas / los dados.

8. Solución: El canica / las libros / el videoconsola.

9.a Solución: Las / los / el / la.

9.b Respuesta libre.

10.a Solución: Toni. videoconsola / Ainara. pelota / Raúl. cometa / Gas. construcciones / Gus. comba.

Nota para el profesorado: Cada alumno/a sigue el hilo del personaje que se vaya mencionando; el/la profesor/a pregunta: ¿A qué juega Toni / Ainara / Raúl / Gas / Gus? y levanta la mano el/la alumno/a que lo sepa. Si alguno/a se equivoca, se pasa al siguiente. Se repite el proceso con cada personaje.

10.b Solución: Ainara juega con la pelota. / Raúl juega con la cometa. / Gas juega con las construcciones. / Gus juega con la comba.

A TODO GAS

Piedra, papel o tijera

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: El juego de *Piedra, papel o tijera* es un juego de manos.

Instrucciones del juego:

- En parejas.
- Los/as jugadores/as se ponen uno/a frente al/a la otro/a con una mano a la espalda.
- Dicen, a la vez, en alto: ¡Piedra, papel o tijera! mientras, colocan la mano en forma de piedra (puño), forma de tijera (dos dedos en uve) o forma de papel (mano abierta).
- Justo al acabar la frase, muestran las manos y ven quién gana, siguiendo las indicaciones que aparecen en su libro, junto al dibujo del juego.
- Si los/as dos jugadores/as sacan la misma figura hay empate, tablas, no gana nadie.
- Se puede ampliar el juego, si cada uno/a de los/as ganadores/as de cada pareja juega con otro de los/as ganadores/as, hasta que después de varias combinaciones, quede solo uno/a de la clase.

Veo, veo

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Con una de las palabras del vocabulario de la sesión, se recita la retahíla del “veo, veo” y el resto tiene que adivinar la palabra.

Instrucciones del juego: Se elige al azar un/a alumno/a para comenzar. Este/a debe elegir una palabra para que el resto la adivine. Si se puede, por seguir la lógica del juego, es mejor que la palabra designe algo que tengamos en clase y puedan ver, por ejemplo, algún juego o juguete, algo que se pueda ver por la ventana o alguna ilustración de la lección del libro relacionada con los juegos.

- En grupo.
- El que elige la palabra, dice en voz alta: “Veo, veo”.

- El resto de los/las jugadores/as preguntan: “¿Qué ves?”
- El/la primer/a jugador/a contesta: “Una cosita...”
- Los/las demás le preguntan: “¿Qué cosita es?”
- El/la primer/a jugador/a dice: “Empieza por la letra...” y dice la letra inicial de la palabra elegida (la a, la d, la t...).
- El resto de los/las participantes tiene que adivinar la palabra.
- Cuando aciertan, responde “sí”, cuando fallan responde “no”.
- El/la alumno/a que adivina la palabra elige la siguiente.

Gallinita ciega

Materiales: Venda para tapar los ojos.

Objetivo del juego: En el juego de la Gallinita ciega, un/a jugador/a, con los ojos vendados, debe atrapar a alguno/a de los/as participantes y adivinar quién es.

Instrucciones del juego:

- En primer lugar, se elige quien llevará la venda, que hará el papel de gallinita ciega. Una vez elegido/a le ponemos un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
- El resto de niños/as se pone en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos/as de las manos.
- La gallinita da tres vueltas sobre sí misma, para que no sepa dónde está, y luego empieza a buscar.
- La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno/a de los/las niños/as, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos.
- Cuando la gallinita encuentre a un/a niño/a, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

SESIÓN 3: JUGAMOS EN EL PARQUE

El título, “Jugamos en el parque”, presenta el propósito de la sesión a través de un cómic, de forma que el alumnado retome el vocabulario aprendido y practique las estructuras y expresiones gramaticales que se abordan en la sesión. Asimismo se trabajan aspectos socioculturales en la sección “El columpio cultural”.

En esta sesión figura un ejercicio multinivel destinado al alumnado que tiene un mayor dominio del idioma.

Apartados de la sesión: El columpio cultural.

SOLUCIONARIO

- 1. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura.
- 2. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar el cómic. Lo ideal es trabajar por grupos pequeños y que cada grupo escoja una o varias viñetas para representar.
- 3. Solución:** 1a / 2c / 3c / 4a
- 4. Solución:** Parque / pelota / escondite / árbol / cometa.
- 5.a Solución:** La cometa tiene cuatro colores. / El escondite es un juego divertido. / Las cartas son azules.
- 5.b Solución posible:** La pandilla va al parque.

6. **Solución:** Primavera / verano / otoño / invierno.

7. **Solución:** Otoño.

8. **Solución:**

Está: Nublado / lloviendo / granizando / nevando.

Hace: Viento / frío / calor / sol.

9. **Solución:** Calor / lloviendo / nevando / viento / nublado / frío.

10. **Solución:**

A 2.1

Está a la derecha de la mochila.

Está encima del banco.

Está delante del banco.

Está dentro del estuche.

A 2.2

Están a la izquierda de la mochila.

Están dentro de los estuches.

Están debajo del árbol.

Están encima de las sillas.

Nota para el profesorado: En este apartado encontramos el ejercicio multinivel destinado al alumno que tiene un mayor dominio en el idioma.

11. **Solución posible:** ¿Dónde está el ordenador? El ordenador está encima de la mesa.

12.a **Solución:** V / F / F / V

12.b **Solución posible:** El yoyó está debajo del banco. (V) / El cómic está encima de la mochila. (F)

13. **Solución:** Delante / detrás / encima / debajo.

14. **Solución:** La marioneta está a la izquierda del árbol. / La muñeca y el peluche están encima de los columpios. / El disfraz está dentro de la mochila.

15.a **Solución:** Tiempo / parque / toca / letra / banco / cero / Español / derecha / negra / videoconsola / debajo.

15.b **Solución:** Al Veo, veo / videoconsola / debajo del tobogán.

15.c **Nota para el profesorado:** Se puede utilizar la actividad para trabajar oralmente el vocabulario de los juegos y juguetes.

EL COLUMPIO CULTURAL

A) **Solución:** 1 / 4 / 5 / 3 / 6 / 2

B) **Solución:** Personajes / historia / ratoncito / coco / Zorro / Olentzero / gallina / hombre.

C) **Respuesta libre.**

Nota para el profesorado: Esta actividad se hace en clase, en dos fases, una individual en la que cada alumno/a, le da puntos a los seis personajes del cuadro. Posteriormente, en sesión plenaria, se suman los puntos que se le han dado a cada personaje. Se puede trabajar de forma oral para reflexionar sobre las elecciones personales y el personaje favorito del grupo.

SESIÓN 5: JUEGO CON LETRAS Y VERBOS

El título, “Juego con letras y verbos”, inicia al alumnado en las habilidades básicas del estudio del Español relacionadas con el vocabulario trabajado. En esta sesión se tratan las competencias de comprensión y expresión escritas. Se trabajan, a través de actividades lúdicas, la gramática y la ortografía. Se propone un texto al que le faltan letras, así como una ficha de lectura que ayuda a reflexionar sobre el mismo.

Apartados de la sesión: Mi ficha de lectura, Escribo en español, A todo Gas.

SOLUCIONARIO

- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a completar las palabras del texto con las letras que faltan. Después, se lee el texto.
- Solución:** Siete palabras. Juego / juguetes / juguete / tobogán / gallinita / gol / gris.
- Solución:** Regla ortográfica:
El sonido g suave.
Las palabras Gas, jugar, juguete, guepardo, guisante, siguiente, juego, Diego, Gus, gustar, suenan con g suave.
Recuerda que las sílabas gue y gui necesitan escribirse con una u para que la g suene suave.
¡No te olvides de escribir la u!
- Solución posible:** Juego / juguete / gol.

MI FICHA DE LECTURA

- Solución:** El juego de letras y juguetes.
 - Solución posible:** Letras.
Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
 - Solución posible:** Vocales.
Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
 - Solución posible:** En este juego hemos escondido dos letras: la e y la i. / ¿Eres un buen detective? / En juguete hay dos.
 - Solución:** Gris.
 - Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.
- Solución:**
Jugar: Juegas / juega.
Hacer: Hago / Tú haces / Él/Ella hace.
Salir: Salgo / Tú sales / Él/Ella sale.
Nota para el profesorado: El alumnado puede señalar: En las tres primeras personas de *jugar*, aparece una -e- en la raíz del verbo: *juego/juegas/juega*. En la primera persona de *hacer*, la raíz es diferente, se cambia la -c- por la -g-: *yo hago*. Igualmente en el verbo *salir*, en la primera persona, se añade una -g- en la raíz del verbo: *yo salgo*.
 - Solución:** Juega / gustan / hago / sale / vivimos.
 - Solución:** Salen / juegan / haces / juego.

8. Solución:

Verbos en -ar	Jugar a la pelota	Saltar a la comba	Montar en bicicleta
Nosotros/as	jugamos	saltamos	montamos
Vosotros/as	jugáis	saltáis	montáis
Ellos/as	juegan	saltan	montan

Verbos en -er	Ver la televisión	Correr tras una cometa	Hacer un puzle
Nosotros/as	vemos	corremos	hacemos
Vosotros/as	veis	corréis	hacéis
Ellos/as	ven	corren	hacen

Verbos en -ir	Escribir un cuento	Subir al tobogán	Salir a la calle
Nosotros/as	escribimos	subimos	salimos
Vosotros/as	escribís	subís	salís
Ellos/as	escriben	suben	salen

ESCRIBO EN ESPAÑOL

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura.

2.a **Solución:** Lunes 2 de noviembre / Martes 3 de noviembre / Miércoles 4 de noviembre / Jueves 5 de noviembre.

2.b **Solución:** Gas / Matemáticas / tengo / lloviendo / apellido / hace / secos / juego / hago / Zorro.

2.c **Solución:** Paraguas / pereza / traviesa.

2.d **Respuesta libre.**

3. **Respuesta libre.**

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado escribir su propio diario (puede seguir como modelo el ejercicio 1).

A TODO GAS

Juego del bingo

Materiales: Cartón de bingo, seis garbanzos y palabras de vocabulario.

Objetivo del juego: El juego del bingo es un juego de azar para practicar el vocabulario. En este caso, los dibujos de juguetes sustituyen a los números del bingo tradicional. Gana un punto el/la que consigue cantar LÍNEA y dos el/la que consigue BINGO.

Instrucciones del juego: Los/as jugadores/as marcan con un garbanzo, en el cartón, la palabra de vocabulario que dice el/la profesor/a si coincide con lo que han dibujado. Gana el/la que primero marque todas las palabras.

- Cada alumno/a dibuja seis juguetes, de los incluidos en el vocabulario de la unidad, uno en cada casilla del cartón.

Escriben el nombre de cada juguete debajo.

- El/la profesor/a, con su lista de vocabulario, saca una palabra al azar.
- Aquellos/as que en su cartón tienen la palabra, la marcan con un garbanzo.
- Si un/una alumno/a consigue marcar una fila horizontal de palabras, grita: ¡LÍNEA! y consigue

un punto.

- El/la alumno/a que logra marcar todos los juguetes de su cartón, grita: ¡BINGO! y consigue dos puntos.
- Se puede repetir el bingo para ver quién consigue más puntos al final.

Variación del juego: Si solo se quiere jugar una vez, el/la alumno/a que logre cantar ¡BINGO! gana el juego.

SESIÓN 7: ¿DE QUIÉN ES?

El título, “¿De quién es?”, nos permite conocer los nombres de distintos juguetes, interactuando con los protagonistas de la Serie Sol en su habitación.

La sesión siete se inicia con el ejercicio “La clave está en la imagen”, que pretende despertar la capacidad de observación del alumnado. Asimismo se trabaja, fomentando la interacción oral, manualidades y actividades para afianzar lo aprendido. Por último, hay un apartado de autoevaluación.

Apartados de la sesión: ¿Qué hace? ¿Qué hacen?, Con mis manos, Ya sé.

SOLUCIONARIO

1.a Nota para el profesorado: El/la profesor/a puede guiar el análisis de la imagen y trabajar, de forma oral, lo que ven en ella. Después, puede ofrecer a cada alumno/a la lectura de un bocadillo.

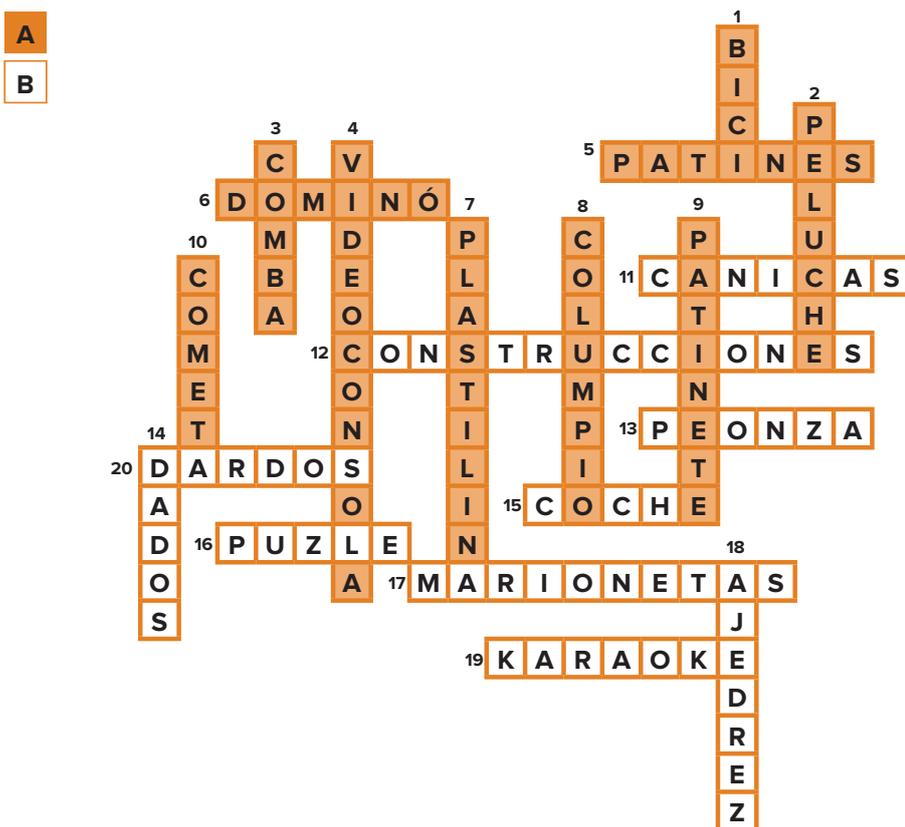
1.b Solución: La bici / los dardos / las construcciones / las muñecas / los collares / el juego de Ciencias.

1.c Solución posible: La plastilina está delante del oso.

2 Solución posible: ¿Dónde está el dardo? / ¿De qué color es el patinete?

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía esta actividad para ayudar a formular preguntas relacionadas con la ilustración.

3. Solución:



4.a Respuesta libre.

Nota para el profesorado: Esta actividad se hace en clase, en sesión plenaria. Se deciden cinco juguetes y se vota (levantando la mano) qué juguete es el preferido. Luego se ordenan de mayor a menor puntuación, según la cantidad de manos levantadas.

4.b Nota para el profesorado: El profesor/a ayuda en esta actividad para activar el uso de estas oraciones en el debate.

4.c Solución posible: Primero: El parchís, con 10 puntos.

¿QUÉ HACE? ¿QUÉ HACEN?

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía a los alumnos/as en esta actividad.

2. **Solución:** 1e / 2c / 3b / 4f / 5a / 6d

3. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar. Una vez organizados los grupos para representar con mímica cualquiera de las imágenes, los/as alumnos/as preguntan al equipo: ¿Qué hace? / ¿Qué hacen?, y tratan de adivinar de qué foto se trata.

CON MIS MANOS

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía a los alumnos en esta manualidad. En este caso, pueden utilizar el recortable incluido en el Anexo de la unidad para montar las marionetas de los personajes de la Serie Sol, así se familiarizan con ellos y los integran en sus juegos y diálogos.

YA SÉ...

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía esta autoevaluación, para que los alumnos/as revisen el contenido de la unidad y así se pueda determinar el grado de consecución de los objetivos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
EVALUACIÓN FINAL	Cuestionario final en sesión 8 del curso en línea. Ficha de autoevaluación Ya sé en el libro del alumno/a.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	GRADO DE CONSECUCCIÓN		
1 Conoce el vocabulario de juegos y juguetes.	IN	EP	C
2 Es capaz de distinguir el género y el número.	IN	EP	C
3 Es capaz de seguir las instrucciones dadas para jugar a un juego de patio.	IN	EP	C
4 Comprende las reglas de un juego de mesa y es capaz de jugar correctamente.	IN	EP	C
5 Distingue y usa correctamente las expresiones “juego al” y “juego a la”.	IN	EP	C
6 Conoce el vocabulario sobre el tiempo atmosférico.	IN	EP	C
7 Comprende y usa correctamente las preguntas ¿Dónde está...? y ¿Dónde están...?	IN	EP	C
8 Rellena correctamente la ficha de lectura.	IN	EP	C
9 Identifica y usa correctamente las preposiciones y adverbios de lugar.	IN	EP	C
10 Pronuncia la g suave.	IN	EP	C
11 Identifica los verbos irregulares en -ar, -er, -ir.	IN	EP	C
12 Practica la escritura a través de un diario.	IN	EP	C
13 Es capaz de participar en un debate respetando los turnos de palabra.	IN	EP	C
14 Se expresa correctamente para señalar la preferencia sobre un juego.	IN	EP	C
15 Identifica los personajes tradicionales vistos en la unidad.	IN	EP	C

LEYENDA:	IN: Insuficiente	EP: En Proceso	C: Conseguido
-----------------	-------------------------	-----------------------	----------------------

GUÍA DIDÁCTICA

U3

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Al término de la unidad, se espera que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Utilizar el vocabulario de la familia.
2. Hacer un árbol genealógico.
3. Utilizar el vocabulario sobre la Navidad.
4. Identificar y decir qué hora es.
5. Usar los posesivos de uno y varios poseedores.
6. Jugar a las cartas de las familias.
7. Preguntar con quién vives.
8. Distinguir la b y la v.
9. Escribir en un padlet.
10. Rellenar una ficha de lectura.
11. Reconocer los verbos reflexivos en -ar, -ir.
12. Utilizar el vocabulario sobre las comidas del día.
13. Identificar y expresar las rutinas diarias.
14. Identificar platos típicos de la cocina española.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** Nuestro/vuestro/suyo + sust.: ¡Vuestra familia!
 - 1.2. **Pedir información.** Persona: ¿Cómo se llaman los bisabuelos?
¿Quién se come la merienda? Cosa: ¿A qué juega Gas con su vecino? Tiempo: ¿A qué hora se levanta Gus? Hora: ¿Qué hora es? Actividad: ¿Qué haces? Cantidad: ¿Cuántos miembros de la familia viven en casa?
 - 1.3. **Dar información.** Persona. Enunciado declarativo: Mi abuelos viven en España.
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.8. **Expresar certeza y evidencia.** Nuestro autobús es amarillo.
3. **Expresar gustos, deseos y preferencias**
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses.** Sus aficiones son... Me gusta merendar a las cinco y media. Me gusta dibujar mangas.
4. **Influir en el interlocutor**
 - 4.1. **Dar una orden o instrucción.** De forma directa. Imperativo: ¡Termina de vestírte y ven a desayunar!
 - 4.2. **Pedir ayuda, favores y objetos.** ¿Tienes a la "tía Teresa"?
 - 4.3. **Responder a una orden o petición.** Accediendo a su cumplimiento: Vale, mamá.
5. **Relacionarse socialmente**
 - 5.4. **Presentar a alguien.** Presentaciones informales: Te presento a mi madre. Se llama...
 - 5.12. **Felicitar y formular buenos deseos.** En fiestas y celebraciones: ¡Próspero Año Nuevo! ¡Feliz Navidad!
 - 5.14. **Despedirse.** Hasta pronto.

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
 - 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.**
Recursos gramaticales. Sustitución por pronombre personal, demostrativo, posesivo, adverbio, cuantificador, con función anafórica: ¡No la tengo! Elipsis del sujeto: ¿Qué haces?
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores. Aditivos. Y: Se hace con *judías y se come en invierno.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.**
Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Es la ciudad de mis abuelos.*
 - 1.6. **Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos.** Pregunta real: ¿Tienes a la "tía Teresa"?
 - 1.7. **La expresión de la negación.** ¡No la tengo!
2. **Modalización**
 - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Tonema descendente (↓) en interrogaciones parciales, para solicitar información: ¿Qué hora es?

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
 - 1.1. **Existencia, inexistencia.** *Vivo en la capital de Europa, Bruselas.*
 - 1.2. **Presencia, ausencia.** *Hay... miembros de la familia en la imagen.*
 - 1.4. **Acontecimiento.** *Es Navidad: 25 de diciembre.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.5. **Medidas.** *Temperatura: En invierno hace mucho frío.*
- 3. **Nociones espaciales**
 - 3.1. **Localización.** *Lugar: Marsella, Francia.*
- 4. **Nociones temporales**
 - 4.1. **Referencias generales.** *¿Qué hora es? Son las siete menos veinte. En Navidad...*
 - 4.4. **Anticipación, puntualidad, retraso.** *Yo soy muy puntual.*
 - 4.5. **Inicio, finalización.** *Las clases empiezan a las ocho y media.*
 - 4.7. **Duración, transcurso.** *Horas, minutos.*
 - 4.8. **Frecuencia, repetición.** *Voy todos los lunes a la academia de circo.*
- 5. **Nociones cualitativas**
 - 5.12. **Edad, vejez.** *Su cumpleaños es...*
- 6. **Nociones evaluativas**
 - 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
 - 6.3. **Adecuación, conformidad.** *Sí.*
- 7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar, clasificar, adivinar.*
 - 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, hacer una pregunta.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 2. **Individuo: dimensión física**
- 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** *Levantarse, acostarse.*
- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y animica**
 - 2.2. **Sentimientos y estados de ánimo.** *Me encantan las acrobacias.*
- 4. **Relaciones personales**
 - 4.1. **Relaciones familiares.** *Bisabuelo, gemelos, novia.*
 - 4.3. **Celebraciones y actos familiares y sociales.** *Es Navidad.*
- 5. **Alimentación**
 - 5.1. **Dieta y nutrición.** *Desayuno, comida, merienda, cena: Desayunar, comer, merendar, cenar.*
 - 5.3. **Alimentos.** *Arroz, gambas, verdura, uvas.*
 - 5.4. **Recetas y platos.** *Fabada, cocido, croquetas, roscón de Reyes, pavo.*
- 8. **Ocio**
 - 8.4. **Juegos.** *Jugar a las cartas, juego de las familias.*
- 13. **Salud e higiene**
 - 13.3. **Higiene y estética.** *Ducharse, peinarse, cepillarse los dientes.*
- 18. **Actividades artísticas**
 - 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Escribir, leer.*
 - 18.2. **Música.** *Cantar.*
- 19. **Geografía y naturaleza**
 - 19.2. **Geografía.** *Ciudades y países: Vivo en la capital de Europa, Bruselas.*
 - 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Vivo con mis padres y mi hermana gemela en Montreal.*
 - 19.4. **Clima y tiempo atmosférico.** *En invierno hay nieve.*

GRAMÁTICA

1. El sustantivo**1.2. Clases de sustantivos.** Nombres propios.

Topónimos: *Montreal, Bélgica, Europa.*

5. Los posesivos

Formas átonas: Mi, tu, su, mis, tus, sus, nuestro/s, vuestro/s: *Mi madre.*

7. El pronombre**71.2. Pronombre átono de OD.** Me, te, se, lo, la (...):

Me levanto.

71.4. Valores de se. Reflexivo: *Levantarse, peinarse.***7.3. Los interrogativos.** Qué, quién: *¿En qué país está tu ciudad? ¿Quién se come la merienda?***9. El verbo****9.1. Tiempos verbales de indicativo.** Presente.

Verbos pronominales: *Yo me peino.*

13. La oración simple**13.2. Tipos de oraciones simples.** Según la naturaleza del predicado. Reflexivas: *Gus se peina por la mañana.*

ORTOGRAFÍA

1. Ortografía de letras y palabras**1.3. Consonantes.****1.3.1. Letras b, v.** Representación gráfica del fonema labial, sonoro /b/: *Vacas, cabras.***4. Los fonemas y sus variantes****4.2. Fonemas consonánticos.** Identificación y re-

producción del sistema consonántico español.

Consonante labial, sonora: [b]: *Vivo, bailo.*

2. Saberes y comportamientos socioculturales

2.1.2. La unidad familiar: concepto y estructura. Miembros de la familia: *Gemelos, bisabuelos, novia, pareja.*

2.1.3. Calendario: días festivos, horarios y ritmos cotidianos. Fiestas y festividades: *Año Nuevo, Día de Reyes, Navidad, Nochebuena, Nochevieja.*

2.1.4. Comidas y bebidas. Cocina y alimentos. Horarios de las comidas principales y alimentos asociados a cada comida: *Desayuno, almuerzo, merienda, cena.* Convenciones sociales relacionadas con la organización del menú, los alimentos que se asocian a cada plato y el orden de consumo de los alimentos: *Entrantes, primeros, segundos y postre.*

2.3.2. Tradición y cambio social. Épocas y días del año en los que suelen aflorar las manifestaciones populares y tradicionales: *Navidad.* Signos, símbolos y objetos relacionados con costumbres y tradiciones: *Adornos, villancicos, tomar doce uvas la noche de fin de año, las campanadas de fin de año.*

2.3.3. Fiestas, ceremonias y celebraciones. Fiestas populares. Principales fiestas populares: *Navidad.* Celebraciones y actos conmemorativos. Convenciones sociales y comportamientos: *Comer doce uvas con las campanadas, felicitar la Navidad y el Año Nuevo.*

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES

En esta tabla aparecen cada una de las actividades y secciones presentes en los libros de A1 y A2. En ella quedan recogidas: las destrezas -comprensión y expresión orales y escritas-, los componentes curriculares -vocabulario, gramática y ortografía-, las competencias -uso de la lengua, aprender a aprender- y, por último, los aspectos socioculturales que se trabajan. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
1	1	x	x	x	x	x		x				
	2			x		x						
	3			x	x	x		x				
	4			x	x	x	x		x			
	5			x	x	x			x			
	6	x	x	x	x	x	x		x	x		
	7			x	x	x	x					
	8			x	x	x	x					
	9			x	x	x			x	x		
	10	x	x	x	x	x	x		x	x		
	T/G	x	x	x		x	x		x	x		
3	1			x					x			
	2	x	x	x					x	x		
	3			x		x			x			
	4	x	x	x	x	x			x			
	5			x		x			x			
	6	x	x	x	x	x	x		x	x		
	7			x		x	x		x	x		
	8			x	x	x	x		x	x		x
	9			x	x	x	x					
	10			x	x	x	x		x	x		
	11	x	x	x		x			x		x	
	12			x		x						
	13			x	x	x			x			
C/C			x	x	x			x		x		

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES										
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C	M
5	1	X		X					X			
	2			X	X	X		X				
	3			X	X	X		X				
	4	X	X	X	X			X				
	F/L			X	X	X	X		X	X		
	5			X	X	X	X					
	6			X		X	X					
	7			X	X	X	X					
	8			X	X	X	X		X			
	9			X	X	X	X		X	X		
	ES/E			X	X	X	X	X	X	X		
	T/G	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
7	1			X	X	X		X	X		X	
	2	X	X	X		X			X	X		
	3	X	X	X	X	X			X		X	
	4			X	X	X			X		X	
	Q/H	X	X	X		X	X		X	X		
	C/M	X	X	X		X			X	X		

LEYENDA

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES	APARTADOS
CO: Comprensión Oral CE: Comprensión Escrita V: Vocabulario O: Ortografía A: Aprender a Aprender M: Multinivel	EO: Expresión Oral EE: Expresión Escrita G: Gramática U: Uso de la Lengua C: Cultura T/G: A todo Gas F/L: Mi Ficha de Lectura Q/H: ¿Qué hace? ¿Qué hacen? C/C: Columpio Cultural ES/E: Escribo en Español C/M: Con mis manos

UNIDAD 3. FAMILIA Y AMIGOS

El título de la unidad, “Familia y amigos”, indica que se trabajarán aspectos relacionados con la familia, las relaciones de parentesco y los amigos.

SESIÓN 1: TE PRESENTO A MI FAMILIA

El título, “Te presento a mi familia”, muestra al alumnado la temática de la sesión y les guía para conocer a los personajes de la familia de Gas y su parentesco. Se puede aprovechar la primera sesión para introducir algunas palabras de vocabulario que aparecen en la ilustración. A lo largo de la sesión se trabajan aspectos relacionados con el vocabulario y la competencia oral a través de la práctica de la conversación.

Apartados de la sesión: A todo Gas.

SOLUCIONARIO

- Solución:** Primo / prima / vecino / bisabuelo / bisabuela / gemelos / bebé / tía Belén / novio / novia / marido / mujer / hijo / nieta / madre / padre.
Nota para el profesorado: En este ejercicio se propone una lluvia de ideas, en sesión plenaria, para activar el vocabulario de la familia. Se completan, de forma conjunta, hasta dieciséis palabras relacionadas con la ilustración. Lo importante es que se escriban en la pizarra para que el alumnado pueda copiarlas correctamente.
En la ilustración aparece la familia de Gas: Sus padres -David e Isabel-, su hermano -Alberto-, sus abuelos -Venancia y Sebastián-, su tía -Belén-, sus primos gemelos -Blas y Víctor-, sus bisabuelos -Bartolomé y Bárbara- en la foto, la novia de su hermano -Begoña- y su mascota -la gata Alba-. También está su vecino, Gus.
- Solución posible:** Bebé / tía / hijo / padre / madre / nieto / abuelo / vecino / novia / bisabuela.
- Solución:** Marido / vecino / bisabuela / hermano / gemelos / novio.
- 4.a Solución:** 1e / 2c / 3d / 4a / 5b
- 4.b Solución:** Doce / Bartolomé y Bárbara / Al ajedrez.
Nota para el profesorado: En la ilustración aparecen once personajes de la familia de Gas y su mascota, que en este caso, se considera un miembro más de la familia.
- Respuesta libre.**
- 6.a Nota para el profesorado:** La finalidad de este ejercicio es que el alumnado practique expresiones y estructuras ligadas al vocabulario de la unidad. Para ello se ofrece una primera parte de ilustración y preguntas que se pueden practicar por parejas.

6.b Solución posible: El hijo de mi tía es mi primo. / El padre de mi abuelo es mi bisabuelo. / La madre de mi madre es mi abuela. / La hermana de mi madre es mi tía.

6.c Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía la práctica por parejas utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.

7. Solución: Mis hermanos / tus primos / sus mascotas / nuestros amigos / vuestras profesoras.

8. Solución: Nuestro / su / vuestra / mis.

9.a Respuesta libre.

9.b Respuesta libre.

10.a Solución posible: Se llama Pedro. / Es mi padre. / Su cumpleaños es el 4 de abril. / Su color favorito es el rojo. / Sus aficiones son montar en bici y tocar la guitarra.

10.b Respuesta libre.

A TODO GAS

El detective

Materiales: Tablero, palabras de vocabulario.

Objetivo del juego: El juego del detective consiste en seguir las pistas dadas por el/la profesor/a para adivinar de quién es la familia que aparece en cada árbol genealógico.

Instrucciones del juego: El/la profesor/a da pistas siguiendo el modelo con información del árbol genealógico de un/a alumno/a y la clase tiene que adivinar qué compañero/a es. El/la profesor/a tiene que mirar los cuadernos con los árboles genealógicos de los/as alumnos/as o tomar nota cuando leen sus presentaciones.

Juego de las familias

Materiales: Las dieciséis cartas que forman esta baraja se han de fotocopiar y recortar dos veces, para tener dos copias de cada familia (treinta y dos cartas en total). Cartas incluidas en Anexos.

Objetivo del juego: Reunir el mayor número de familias.

Instrucciones del juego: Cada familia está compuesta por cuatro cartas con diferentes personajes de la familias de Toni, Gus, Gas y Ainara.

Se juega en grupos de cuatro jugadores/as, aunque se puede jugar también con tres jugadores/as.

Es aconsejable que una fotocopia de todas las familias (en un folio) permanezca junto al mazo para ayudar a los/as jugadores/as a reconocer los personajes/miembros de cada familia.

Se reparten seis cartas a cada jugador/a (si el grupo es de tres jugadores/as se reparte una carta más). El resto de cartas se coloca boca abajo en un montón para robar.

- Los/as jugadores/as agrupan sus cartas por familias.
- Comienza el/la jugador/a más joven.
- Cada uno/a de los/as jugadores/as, en su turno, pide al jugador/a que quiera un personaje de una familia (para ello deberá tener al menos una carta de esa familia).
- Si obtiene la carta que ha pedido, continúa jugando. Si no la obtiene, roba y pasa el turno al siguiente jugador/a (al último/a que ha pedido una carta).
- Cuando un/a jugador/a consiga reunir cuatro cartas de una misma familia, dirá “¡familia!” y pondrá las cuatro cartas boca arriba delante de él/ella. A continuación seguirá jugando, pidiendo otra carta.
- El juego finaliza cuando se hayan reunido todas las familias. Y ganará el/la que más familias haya hecho.

SESIÓN 3: UNA MAÑANA CON GUS

El título, “Una mañana con Gus”, presenta el propósito de la sesión a través de un cómic, de forma que el alumnado retome el vocabulario aprendido y practique las estructuras y expresiones gramaticales que se abordan en la sesión. Asimismo, se trabajan aspectos socioculturales en la sección “El columpio cultural”.

En esta sesión figura un ejercicio multinivel destinado al alumnado que tiene un mayor dominio del idioma.

Apartados de la sesión: El columpio cultural.

SOLUCIONARIO

- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar el cómic. Lo ideal es trabajar por grupos pequeños y que cada grupo escoja una o varias viñetas para representar.
- Solución:** V / V / V / F / F
- Solución posible:** La mascota de Gus es marrón y blanca. / Bigotes.
- 5.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar los relojes que hay en las viñetas del cómic.
- 5.b Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- 5.c Respuesta libre.**
- Respuesta libre.**
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a colocar correctamente las agujas en los relojes.
- Solución:**
A 2.1
Son las siete en punto.
Son las nueve y media.
A 2.2
Son las tres y veinticinco de la tarde.
Son las ocho menos diez de la noche.
Nota para el profesorado: En este apartado encontramos el ejercicio multinivel destinado al alumnado que tiene un mayor dominio en el idioma.
- Solución:** Mañana / llega / puntual / tarde / tarde / noche / hora / reloj.
- 10.a Solución:** Bigotes desayuna a las siete y cuarto. / Gus se lava la cara a las siete y media. / La madre de Gus le da un bocadillo a las ocho menos cuarto. / Las clases empiezan a las ocho y media.
- 10.b Nota para el profesorado:** El/La profesor/a ayuda a la clase a colocar correctamente las agujas en los relojes.
- 10.c Solución posible:** Gus desayuna a las ocho menos cuarto. / Gus corre detrás del autobús a las ocho y cinco. / Gus se despierta a las siete en punto.
- 10.d Solución:** A. Viñeta inferior central / B. Viñeta izquierda / C. Viñeta derecha.
- Nota para el profesorado:** Se puede aprovechar la canción para profundizar en el vocabulario de la unidad.

12. **Solución:** Sopa / pollo / patatas.

13. **Respuesta libre.**

EL COLUMPIO CULTURAL

A) **Solución:** 2 / 5 / 6 / 1 / 4 / 3

B) **Solución:** Cocido / tortilla de patatas / croquetas / gazpacho / fabada / paella.

C) **Respuesta libre.**

SESIÓN 5: LEO Y ESCRIBO

El título, “Familia y aficiones”, inicia al alumnado en las habilidades básicas del estudio del Español relacionadas con el vocabulario trabajado. En esta sesión se tratan las competencias de comprensión y expresión escritas. Se trabajan, a través de actividades lúdicas, la gramática y la ortografía. Se propone un texto narrativo, así como una ficha de lectura que ayuda a reflexionar sobre el mismo.

Apartados de la sesión: Mi ficha de lectura, Escribo en Español, A todo Gas.

SOLUCIONARIO

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura. Lo ideal es utilizar una imagen digital de las ilustraciones para visualizar las palabras escondidas que están sobre el sombrero de Diego.

2. **Solución:** Viena / invierno / abuelo / sábado.

3. **Solución:** Abuelo / invierno / sábado / Viena.

4. **Solución:** Regla ortográfica:

La b y la v. En español, las letras b y v suenan igual.

Fíjate cómo se escriben y suenan estas palabras que llevan las letras b y v.

Bigotes, bebé, suave, adivinanza, abuela, bicicleta, Venancia, pavo, Blas, bilingüe, verde, nueve, Sebastián, divertido.

MI FICHA DE LECTURA

A) **Respuesta libre.**

B) **Solución posible:** Aficiones.

Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.

C) **Solución posible:** Familia.

Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.

D) **Solución posible:** Tengo dos hermanos. / Por la noche ceno a las nueve.

E) **Solución:** Y marrón.

F) **Respuesta libre.**

Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.

5.a **Solución:**

Infinitivo	cepillarse	acostarse	vestirse
Yo	me cepillo	me acuesto	me visto
Tú	te cepillas	te acuestas	te vistes
Él/ Ella	se cepilla	se acuesta	se viste
Nosotros/as	nos cepillamos	nos acostamos	nos vestimos
Vosotros/as	os cepilláis	os acostáis	os vestís
Ellos/Ellas	se cepillan	se acuestan	se visten

5.b Solución posible: Peinarse / lavarse / bañarse / despertarse / acostarse.

6. Solución: Ducharse 5ª / lavarse 4ª / cepillarse 1ª / peinarse 2ª / acostarse 3ª.

7. Solución: Lavo / llaman / cepilla / ducháis / despiertan / acuestas.

8. Solución posible: Yo me acuesto pronto. / Mi hermano se peina hacia atrás. / Ellos solo se duchan con agua caliente.

9. Respuesta libre.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

1. Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía la lectura.

2.a Solución: Montpellier. Francia. sol / Bruselas. Bélgica. lluvia / Montreal. Canadá. frío.

2.b Respuesta libre.

3. Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado que escriba su ficha personal (puede seguir como modelo el ejercicio 1).

A TODO GAS

Palabras encadenadas

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Revisar el vocabulario de la unidad.

Instrucciones del juego: Un/a alumno/a inventa la primera oración empezando por “Yo vivo con...” y añade palabras del vocabulario de la familia. El/la siguiente alumno/a la repite y le añade un elemento más, y así sucesivamente.

Solución posible: Yo vivo con mi abuela. / Yo vivo con mi abuela y mi madre. / Yo vivo con mi abuela, mi madre y mi hermano.

El panda manda

Materiales: No necesita material específico.

Objetivo del juego: Revisar el vocabulario de acciones, trabajar la comprensión oral de forma lúdica.

Instrucciones del juego:

- Cada alumno/a hace una lista con diez verbos y la esconde.
- El/la profesor/a escoge a un/a alumno/a para ser el panda.
- Los/las demás tienen que hacer lo que dice el panda.
- Si “El panda” dice: “El panda manda: peinarse”, todos/as los/as jugadores/as deben hacer el gesto de peinarse. Los/las que no lo hagan, quedan eliminados/as.
- Si el panda dice solo: “Peinarse”, no se debe hacer ningún gesto, ya que falta la instrucción completa. El/la que haga el gesto de peinarse queda eliminado/a.

Juego del ahorcado

Materiales: Lápiz y papel.

Objetivo del juego: Adivinar cuantas más palabras mejor.

Instrucciones del juego: Un/una alumno/a escoge una palabra del vocabulario aprendido. En un papel escribe la primera y la última letra además de unas líneas que darán pistas sobre el número de letras que tiene la palabra elegida. El/la compañero/a tiene que adivinar diciendo una letra cada vez. Si la letra está en la palabra se escribe en su línea correspondiente; si la letra no está, vamos dibujando el muñeco, una parte por cada error. Gana el/la que más palabras acierta. Se pierde el juego si se completa el dibujo del muñeco, sin adivinar la palabra.

SESIÓN 7: ¡QUÉ LÍO DE NAVIDAD!

El título, “¡Qué lío de Navidad!”, nos permite conocer las costumbres navideñas de la familia de Gas, interactuando con los protagonistas de la Serie Sol. La sesión siete se inicia con el ejercicio “La clave está en la imagen”, que pretende despertar la capacidad de observación del alumnado. Asimismo se trabaja, fomentando la interacción oral, manualidades y actividades para afianzar lo aprendido. Por último, hay un apartado de autoevaluación.

Apartados de la sesión: ¿Qué hace? ¿Qué hacen?, Con mis manos, Ya sé.

SOLUCIONARIO

1.a Nota para el profesorado: El/la profesor/a puede guiar el análisis de la imagen y trabajar de forma oral lo que ven en ella. Después, pueden imaginar y compartir lo que cada personaje está diciendo.

1.b Solución: F / F / V / F / V / V

1.c Solución: Navidad / Año Nuevo.

2. Solución posible: ¿Qué están escribiendo Gus y Gas en la pared? / ¿De qué color es el balón de Rita?

3.a Solución: Brindar / cantar / cenar / bailar / empezar / celebrar / Reyes.

3.b Solución: Nochebuena. ¡Hay un gran pavo para la cena! 24 de diciembre / Navidad. ¡Feliz Navidad! 25 de diciembre / Año nuevo. ¡Próspero año nuevo! 1 de enero / Reyes. ¡Cuántos regalos nos han traído! 6 de enero.

4.a Solución posible: Doce / Reyes / villancico / familia / Nochevieja / pavo.

4.b Solución: De arriba a abajo y de izquierda a derecha: estrella / bola / guirnalda / campana / vela.

¿QUÉ HACE? ¿QUÉ HACEN?

1. Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía a los alumnos/as en esta actividad.

2. Solución: 1a / 2c / 3e / 4f / 5d / 6b

3. Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía y ayuda a teatralizar. Una vez organizados los grupos para representar con mímica cualquiera de las imágenes, los/as alumnos/as preguntan al equipo: ¿Qué hace? / ¿Qué hacen?, y tratan de adivinar de qué foto se trata.

CON MIS MANOS

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía a los/as alumnos/as en esta manualidad. La actividad consiste en construir un reloj para practicar posteriormente el vocabulario de las horas y de los elementos de decoración navideña.

YA SÉ...

Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía esta autoevaluación, para que los/as alumnos/as revisen el contenido de la unidad y así se pueda determinar el grado de consecución de los objetivos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
EVALUACIÓN FINAL	Cuestionario final en sesión 8 del curso en línea. Ficha de autoevaluación <i>Ya sé</i> en el libro del alumno/a.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	GRADO DE CONSECUCCIÓN		
1 Conoce el vocabulario de la familia.	IN	EP	C
2 Realiza un árbol genealógico con los miembros de su familia.	IN	EP	C
3 Conoce el vocabulario de Navidad.	IN	EP	C
4 Sabe identificar y decir las horas y los minutos.	IN	EP	C
5 Usa correctamente los posesivos de uno o varios poseedores.	IN	EP	C
6 Identifica los diferentes miembros de la familia a través del juego de cartas de las familias.	IN	EP	C
7 Pregunta con quién vives.	IN	EP	C
8 Distingue la b y la v, y las usa correctamente al escribir.	IN	EP	C
9 Escribe en un padlet.	IN	EP	C
10 Rellena correctamente la ficha de lectura.	IN	EP	C
11 Identifica y utiliza verbos reflexivos terminados en -ar e -ir.	IN	EP	C
12 Identifica las diferentes comidas del día.	IN	EP	C
13 Conoce diferentes rutinas diarias.	IN	EP	C
14 Identifica diferentes platos típicos de la cocina española.	IN	EP	C

LEYENDA:

IN: Insuficiente

EP: En Proceso

C: Conseguido

ANEXOS

U1-U3

U1 · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

U2 · ¡VEN A JUGAR CONMIGO!

U3 · FAMILIA Y AMIGOS

ANEXO · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



ANEXO · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



escuadra

sacapuntas

ordenador

lápices de colores

calculadora

gafas

tiza

celo

folio

diccionario

agenda

archivador

mochila

estuche

teclado

pantalla

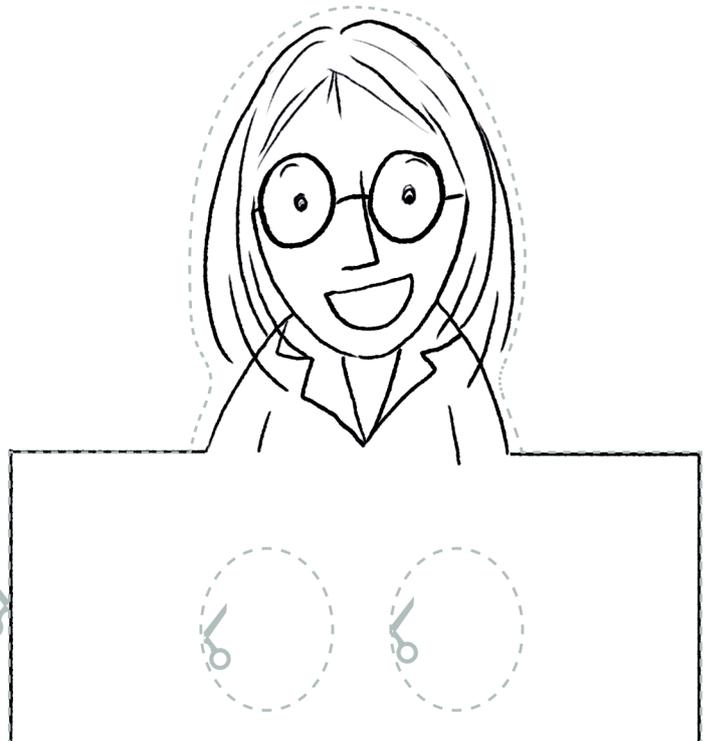
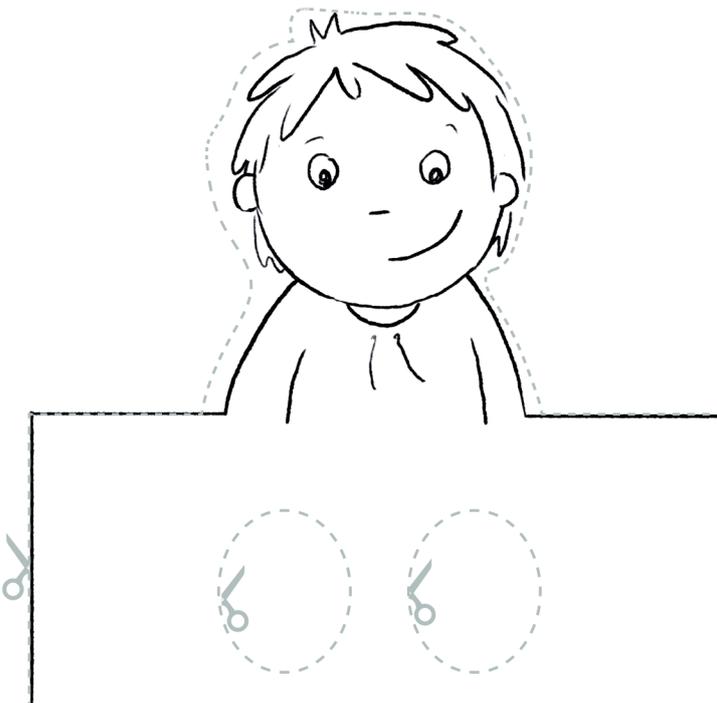
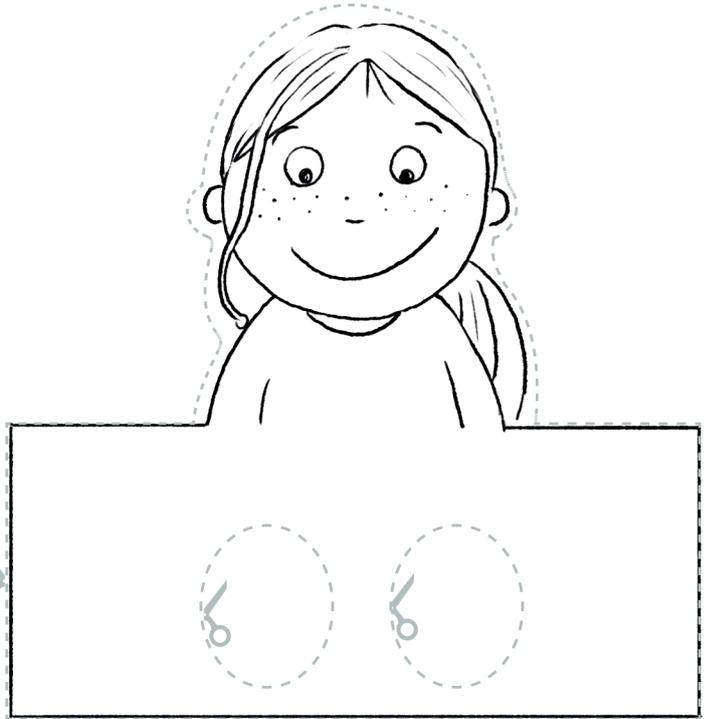
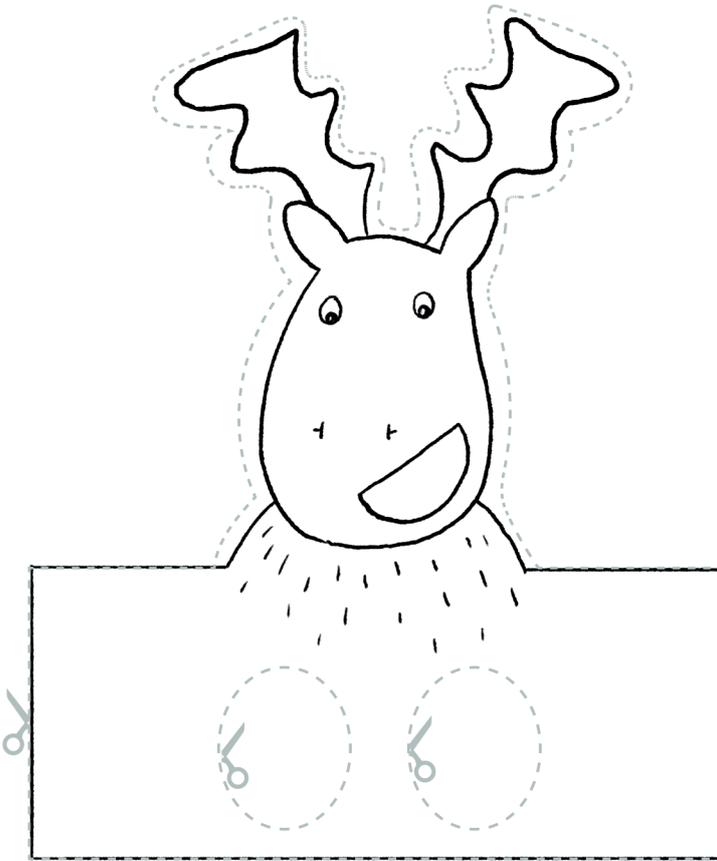
ANEXO · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



ANEXO · ¡VEN A JUGAR CONMIGO!

Recortar las marionetas por la línea discontinua.



ANEXO · FAMILIA Y AMIGOS

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



A TODOS GAS

Familia de Gas

hija



Gas

A TODOS GAS

Familia de Gas

gata



Alba

A TODOS GAS

Familia de Gas

madre

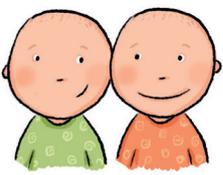


Isabel

A TODOS GAS

Familia de Gas

gemelos



Blas y Víctor

A TODOS GAS

Familia de Gus

hijo



Gus

A TODOS GAS

Familia de Gus

padre



Antonio

A TODOS GAS

Familia de Gus

abuelo



Pedro

A TODOS GAS

Familia de Gus

hermana



Sofía

A TODOS GAS

Familia de Toni

mascota



Toni

A TODOS GAS

Familia de Toni

tía



Teresa

A TODOS GAS

Familia de Toni

bisabuela



Lucía

A TODOS GAS

Familia de Toni

bebé



Rafa

A TODOS GAS

Familia de Ainara

hija



Ainara

A TODOS GAS

Familia de Ainara

hermana



Beatriz

A TODOS GAS

Familia de Ainara

prima



Nuria

A TODOS GAS

Familia de Ainara

madre



Marta



cidead
Centro para la Innovación y Desarrollo
de la Educación a Distancia

