

Segundo Cuatrimestre

# GUÍA DIDÁCTICA

## MIS UNIDADES DE ESPAÑOL

Unidades 4, 5 y 6



**Serie Sol**



# MIS UNIDADES DE ESPAÑOL

**SEGUNDO CUATRIMESTRE**

**Unidades 4, 5 y 6**

**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. Segundo Cuatrimestre A1. 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): 164-24-055-8

# Índice

## **U4 Mueve tu cuerpo**

- 51 Objetivos didácticos
- 52 Mapa de contenidos
- 56 Destrezas y componentes curriculares
- 58 Explotación didáctica y soluciones
- 64 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 64 Criterios de evaluación

## **U5 Los animales y su entorno**

- 65 Objetivos didácticos
- 66 Mapa de contenidos
- 70 Destrezas y componentes curriculares
- 72 Explotación didáctica y soluciones
- 79 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 79 Criterios de evaluación

## **U6 Nos vamos de viaje**

- 81 Objetivos didácticos
- 82 Mapa de contenidos
- 86 Destrezas y componentes curriculares
- 88 Explotación didáctica y soluciones
- 94 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 94 Criterios de evaluación

## **ANEXO**

- 96 Los animales y su entorno
- 98 Nos vamos de viaje

# GUÍA DIDÁCTICA

# U4

---

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

---

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

1. Utilizar el vocabulario de las partes del cuerpo.
2. Describir a una persona.
3. Utilizar el vocabulario de las características físicas, los estados de ánimo y la personalidad.
4. Identificar y usar los verbos ser, estar y tener.
5. Preguntar “¿Cómo estás?” y “¿Cómo eres?”
6. Distinguir palabras con: za, zo, zu, ce y ci.
7. Rellenar la ficha de lectura.
8. Identificar los verbos de acción con el cuerpo.
9. Jugar al juego del lince.
10. Contar de 1 a 50.
11. Identificar algunos bailes regionales de España.
12. Identificar los cinco sentidos.

## COMPONENTE FUNCIONAL

## CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
- 1.2. **Pedir información.** Persona: *¿Cómo eres? ¿Cómo estás?* Actividad: *¿Qué haces?* Cantidad: *¿Cuántos dedos tiene una mano?* Razón, causa: *¿Por qué grita Aihara?*
- 1.3. **Dar información.** Persona: *Soy alto, estoy cansado.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
- 2.3. **Pedir valoración.** *¿Te duele mucho o un poco?*
- 2.4. **Valorar.** Es muy / bastante / un poco + adj.: *Es muy divertido.*
- 2.5. **Expresar aprobación y desaprobación.** *Haces muy bien el pino.*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
- 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *No me gustan los aros.*  
*A mí me gusta la comba.*
- 3.5. **Expresar deseos.** *Yo quiero volver.*
- 3.8. **Preguntar por el estado de ánimo.** *¿Cómo estás?*
- 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *¡Genial! ¡Qué divertido!*
- 3.12. **Expresar enfado e indignación.** *Estoy enfadado.*
- 3.19. **Expresar sorpresa y extrañeza.** *¡Ohhh! ¡Halaaaa!*
- 3.21. **Expresar afecto.** *Te quiero.*
- 3.22. **Expresar sensaciones físicas.** *Estoy cansado.*
4. **Influir en el interlocutor**
- 4.1. **Dar una orden o instrucción.** De forma directa: *¡Caataambiooooo!*
5. **Relacionarse socialmente**
- 5.3. **Dirigirse a alguien.** Me toca: *¡Me toca bailar!*

## CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
- 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.** Recursos gramaticales. Sustitución del pronombre personal: *Tengo los dientes blancos porque me los cepillo muy bien.*
- 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores. Aditivos. Y: *Raúl gira la cabeza y levanta los brazos.* Justificativos. Porque: *Tengo los dientes blancos porque me los cepillo muy bien.* Controladores de contacto. Origen imperativo: *¡Mirad, Rita hace volteretas!*
- 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Son *unas manos.*
2. **Modalización**
- 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Entonación. Interrogación: *¿Te duele mucho o un poco?*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
  - 1.1. **Existencia, inexistencia.** Ser: Soy morena. Tener: Tengo el pelo rizado.
- 2. **Nociones cuantitativas**
  - 2.1. **Cantidad numérica.** Números del 1 al 50: Treinta y cinco.
  - 2.5. **Medidas.** Tamaño: Alto, bajo. Peso: Delgado, gordo. Superficie: Grande, pequeño.
- 3. **Nociones espaciales**
  - 3.4. **Movimiento, estabilidad.** Saltar, levantarse.
- 4. **Nociones temporales**
  - 4.9. **Cambio, permanencia.** ¡Caaaambiooooo!
- 5. **Nociones cualitativas**
  - 5.7. **Visibilidad, visión.** Ellos tienen los ojos negros.
  - 5.8. **Audibilidad, audición.** Ainara grita ¡Ahhhh!
  - 5.11. **Color.** Yo tengo el pelo rubio.
- 6. **Nociones evaluativas**
  - 6.1. **Evaluación general.** Bien, mal, regular.
- 7. **Nociones mentales**
  - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** Relacionar, ordenar.
  - 7.2. **Expresión verbal.** Hablar, escribir, preguntar, responder.

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 1. **Individuo: dimensión física**
  - 1.1. **Partes del cuerpo.** Cabeza, cara, brazos, manos.
  - 1.2. **Características físicas.** Ser alto / bajo / gordo / delgado: É es delgado.
  - 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** Sentarse, saltar, correr, subir, bajar: Gira tu cabeza.
- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
  - 2.1. **Carácter y personalidad.** Inteligente, cariñoso, alegre, simpático, trabajador: Es muy simpática y generosa con los amigos.
  - 2.2. **Sentimientos y estados de ánimo.** Estar triste, contento: Irene siempre está contenta.
  - 2.3. **Sensaciones y percepciones físicas.** Estar cansado/a: Irene, a veces, está cansada. Doler: ¿Te duele mucho o un poco?
- 5. **Alimentación**
  - 5.1. **Dieta y nutrición.** Desayunar fruta.
  - 5.2. **Bebidas.** Bebidas saludables. Agua.
  - 5.3. **Alimentos.** Queso, kiwi, pollo, ensalada, pescado.
- 6. **Educación**
  - 6.1. **Sistema educativo.** Clase, gimnasio.
  - 6.3. **Lenguaje de aula.** Ejercicio, actividad, profesor, compañero.
- 8. **Ocio**
  - 8.3. **Deportes.** Deporte, gimnasia, subir, bajar.
  - 8.4. **Juegos.** Jugar al juego del lince.
- 18. **Actividades artísticas**
  - 18.1. **Literatura y pensamiento.** Poesía, poema.
  - 18.2. **Música.** Cantar, crear un rap.



## COMPONENTE GRAMATICAL

### GRAMÁTICA

2. **El adjetivo**
  - 2.1. **Clases de adjetivos.** Adjetivos calificativos: *Él está contento.*
  - 2.2. **El género y el número del adjetivo.** Género. Masculino en -o y femenino en -a: *Yo soy alto/a.* Número. Terminados en vocal. Plural -s: *Cortos.* Terminados en consonantes. Plural -es: *Azules.*
6. **Los cuantificadores**

Cardinales. Números del 1 al 50: *Treinta días.*
7. **El pronombre**
  - 7.3. **Los interrogativos.**

Cuánto/a/os/as: *¿Cuántos tienes? Quién: ¿A quién le gusta correr en la pista?*

### 8. El adverbio y las locuciones adverbiales

Interrogativo. Cómo: *¿Cómo estás?*

### 9. El verbo

9.1. **Presente indicativo.** *Ella tiene el pelo rizado.*

### 12. El sintagma verbal

12.1. **El núcleo.** Verbos copulativos o atributivos.

Ser + adjetivo: *Son altas.* Estar + adjetivo: *Está contenta.*

### PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

4. **Los fonemas y sus variantes**
  - 4.2. **Fonemas consonánticos.** Identificación y producción del sistema consonántico español. Consonantes interdentalales. Sonido de “z”: *Zapato, pincel.*

### 1. Ortografía de letras y palabras

#### 1.3. Consonantes.

- 13.2. **Letras c y z.** Letra c. Representación gráfica del fonema fricativo, interdental sordo delante de e:i: *Pincel.* Letra z. Representación gráfica del fonema fricativo, interdental sordo delante de a, o, u, y en posición final de sílaba y de palabra: *Zapato, lápiz.* Plural de voces con singular final -z: *Luz, luces.*

### ORTOGRAFÍA

## COMPONENTE CULTURAL

### CONTENIDOS DE CULTURA

1. Referentes culturales
  - 1.1. Conocimientos generales.
  - 1.1.2. Población. Poblaciones y sus habitantes: *Andaluces, canarios, extremeños.*
  - 1.3. Productos y creaciones culturales. Bailes, ritmos y danzas representativos:  
*Chotis, sevillanas, candil.*
2. Saberes y comportamientos socioculturales
  - 2.1. Condiciones de vida y organización social.
    - 2.1.7. Actividades de ocio, hábitos y aficiones. Deportes y actividades al aire libre:  
*Actividades en el parque de aventuras.*
  - 2.2. Relaciones interpersonales.
    - 2.2.2. En el ámbito educativo. Actividades propias de las relaciones entre alumnos en la educación primaria: *Clase en el gimnasio.*

## 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.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES									
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C
1	1	x	x	x	x	x		x			
	2			x		x					
	3			x		x					
	4			x	x	x		x			
	5	x	x	x	x	x	x		x	x	
	6	x	x	x	x	x			x		
	7			x	x	x	x				
	8			x		x	x				
	9	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					
	4			x	x	x	x				
	5			x		x			x		
	6	x	x	x	x	x	x		x		
	7	x	x	x	x	x	x		x	x	
	8			x	x	x	x	x			
	9			x		x	x				
	10			x	x	x	x				
	11			x	x	x	x		x		
	12	x	x	x	x	x		x	x		
	13			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
5	1	X		X					X		
	2			X				X			
	3			X	X	X		X			
	4	X	X	X	X			X			
	F/L			X	X	X			X	X	
	5			X	X	X	X				
	6			X	X	X	X				
	7			X		X	X				
	ES/E			X	X	X	X	X	X	X	X
	T/G	X	X	X		X				X	X
7	1			X	X	X			X		
	2	X	X	X		X			X	X	
	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	4	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
<b>CO:</b> Comprensión Oral <b>CE:</b> Comprensión Escrita <b>V:</b> Vocabulario <b>O:</b> Ortografía <b>A:</b> Aprender a Aprender	<b>EO:</b> Expresión Oral <b>EE:</b> Expresión Escrita <b>G:</b> Gramática <b>U:</b> Uso de la Lengua <b>C:</b> Cultura
	<b>T/G:</b> A todo Gas <b>F/L:</b> Mi Ficha de Lectura <b>Q/H:</b> ¿Qué hace? ¿Qué hacen?
	<b>C/C:</b> Columpio Cultural <b>ES/E:</b> Escribo en Español <b>C/M:</b> Con mis manos

# UNIDAD 4. ASÍ SOY YO

El título de la unidad, “Así soy yo”, indica que se trabajarán aspectos relacionados con el cuerpo humano, los sentidos y la personalidad.

## SESIÓN 1: ¡QUÉ CARA TAN GRACIOSA!

El título, “¡Qué cara tan graciosa!”, centra al alumnado en la temática de la sesión, guiándolo en el aprendizaje de vocabulario de las partes del cuerpo humano. 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

1. **Solución:** Cabeza / cara / brazos / manos / dedos / piernas / pies / orejas / boca / dientes / garganta / espalda / barriga / pelo / ojos / nariz.

**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.

2. **Solución posible:** Cara / brazos / garganta / barriga / boca.

3. **Solución:** Comba / ventana.

**Nota para el profesorado:** Los/las alumnos/as han de encontrar un intruso en cada línea.

4. **Solución:** Barriga / cabeza / dientes / pies.

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:** ¡Hoy estoy muy mal! / Me duele todo el cuerpo.

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

6.a **Solución:** Mano / piernas / ojos / boca / dientes / orejas.

6.b **Solución posible:** Cabeza / codos / cintura / dientes.

7. **Solución:** Feo / corto.

**8. Solución:** Tú tienes el pelo largo. / Yo soy alta y un poco gorda. / Vosotras tenéis los ojos verdes. / Frankenstein es alto y feo.

**9.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a fomenta la interacción oral a partir de la asociación de las ilustraciones.

**9.b Solución:** Venancia tiene el pelo blanco. / Rita es alta. / Beatriz tiene el pelo rubio. / David es alto. / Víctor tiene la nariz pequeña.

## A TODO GAS

### Juego de la ruleta

**Materiales:** El círculo de la ruleta.

**Objetivo del juego:** En este juego de la ruleta se sustituyen las palabras o números que aparecen en otras ruletas por ilustraciones de partes del cuerpo. El juego consiste en inventar oraciones usando el vocabulario de la unidad.

**Instrucciones del juego:**

- Cada jugador/a coloca su dedo en el aire encima del círculo de la ruleta y luego cierra los ojos.
- Gira su dedo como si fuera la aguja de la ruleta y lo apoya, sin abrir los ojos, en el círculo.
- Cuenta hasta cinco y abre los ojos fijándose en qué parte del cuerpo tiene el dedo apoyado.
- A partir de la imagen, el/la jugador/a crea una oración.

## SESIÓN 3: ¡PREPARADOS, LISTOS, YA!

El título, “¡Preparados, listos, ya”, 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”.

**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. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.

**4.a Solución:** Manos / pies / brazo / cabeza.

**4.b Solución:** Pie / piernas / cabeza / brazos / ojos.

**5. Solución:** 1d / 2b / 3a / 4c

**6.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la escucha e interpretación posterior de la canción.

**6.b Solución:** Levanto / bajar / miro / leo / respiro / veo / paseo / silbar / tengo / comer / canto.

**7.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la actividad.

**7.b Solución posible:** Mirar, saltar, silbar / Mirar, saltar, silbar / ¡Me gusta cantar!

**8.a Solución:** Bailar / girar / correr / saltar / caminar / bajar.

**8.b Solución:** Saltar / escuchar / descansar / correr / mover / comer / bailar / bajar / pasear.

**9. Solución:** Subir / bajar / mover / correr / caminar / girar / bailar / tener / saltar / levantar / pasear.

**10. Solución:** Dieciocho / veintinueve / cuarenta y dos / veintiséis / catorce / treinta / treinta y cinco / veintidós / once / cuarenta / trece / treinta y siete.

**11. Solución:** Veinte / treinta / cuarenta y cinco / veinticuatro / treinta y uno / doce.

**12. Solución:** Quien mueve las piernas mueve el corazón.

**13. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la actividad.

### EL COLUMPIO CULTURAL

**A) Solución:**

Galicia	Madrid
Extremadura	Andalucía
Canarias	

**B) Solución:** Chotis / muñeira / sevillanas / sorondongo / candil.

**Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.

## SESIÓN 5: PINTANDO CON PALABRAS

El título, “Pintando con palabras”, 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 lee en voz alta y guía la lectura del alumnado.

**2. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar las sílabas za, zo, zu, ce y ci en el texto.

**3. Solución posible:** Zapatillas / abrazo / azul / lucero.

**4. Solución:** Regla ortográfica:

Para que suene za, zo, zu, ce, ci usa la z con las vocales -a, -o, -u y la c con -e, -i. Zapato, azúcar, zorro, se escriben con z, pero cebra o cisne se escriben con c. Fíjate cómo se escriben y suenan estas palabras que llevan las letras z y c. Azul, abrazo, zapato, erizo, zumo, brazo, corazón, adivinanza, cien, cintura, cebra, cerebro, piscina, cebolla, cejas, alce.

### MI FICHA DE LECTURA

**A) Solución:** Un poema.

**B) Solución posible:** Descripción.

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

C) **Solución:** Cara / ojos / nariz / boca / brazos / corazón.

D) **Solución posible:** Relleno una luna llena. / y ya tiene color tu piel.

E) **Solución:** Es simpático.

F) **Respuesta libre.**

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

5.a **Solución posible:** Yo estoy triste. / Ellos están contentos. / El/Ella está sorprendido/a.

5.b **Solución:** Eres / es / somos / sois / son.

6. **Solución:** Eres / son / es / son / es.

7. **Solución:**

**Estar:** Contenta / cansado / enfadado.

**Ser:** Simpática / coquetos / generosas.

## ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución posible:**

**Ser:** Irene es guapa. / Irene es alta y morena. / Irene es muy simpática y generosa.

**Tener:** Irene tiene el pelo largo y rizado. / Irene tiene los ojos verdes.

**Estar:** Irene siempre está contenta. / Irene está cansada, a veces. / Irene nunca está enfadada.

2.b **Solución:** Es pequeña. / Es muy simpática y generosa. / A veces, está cansada.

2.c **Respuesta libre.**

3. **Respuesta libre.**

**Nota para el profesorado:** El/la profesor/a propone al alumnado crear su propia descripción (puede seguir como modelo el ejercicio 1).

## A TODO GAS

### Juego del lince

**Materiales:** Tablero, lápiz y cuaderno.

**Objetivo del juego:** El juego del lince es un juego de escucha y observación, para trabajar la identificación de imágenes a partir de una palabra del vocabulario tratado en esta unidad.

**Instrucciones del juego:** Alrededor de cada círculo se colocan cuatro jugadores/as.

- El/la profesor/a dice una palabra y todos/as buscan la imagen correspondiente a esa palabra en el círculo.
- El/la que primero la localiza pone su dedo encima.
- Anota el nombre en su cuaderno.
- Gana el/la jugador/a que más imágenes haya localizado y que estén anotadas en su cuaderno.
- El/la profesor/a lo comprueba.

**Solución posible:** Ajedrez / marioneta / balón / cartas / libro / roscón / uvas / Beatriz / Toni / Gus / Gas / Luz / Diego / Ainara / canicas / sol / estrella / lápiz / micrófono / campanas / Rita / calabaza / comba / manzana / cerezas / nueces / puzle / bicicleta / peonza / abrazo / Raúl / tobogán / canasta / columpio / dado / banco / el Coco / guirnalda / tirolina / ensalada / sandía / fresa / fuente / nube / yoyó / papelería / lentejas / bolos / patinete / gusano.



## SESIÓN 7: EN EL PARQUE DE AVENTURAS

El título, “En el parque de aventuras”, nos permite conocer a los protagonistas de la Serie Sol en el parque. 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

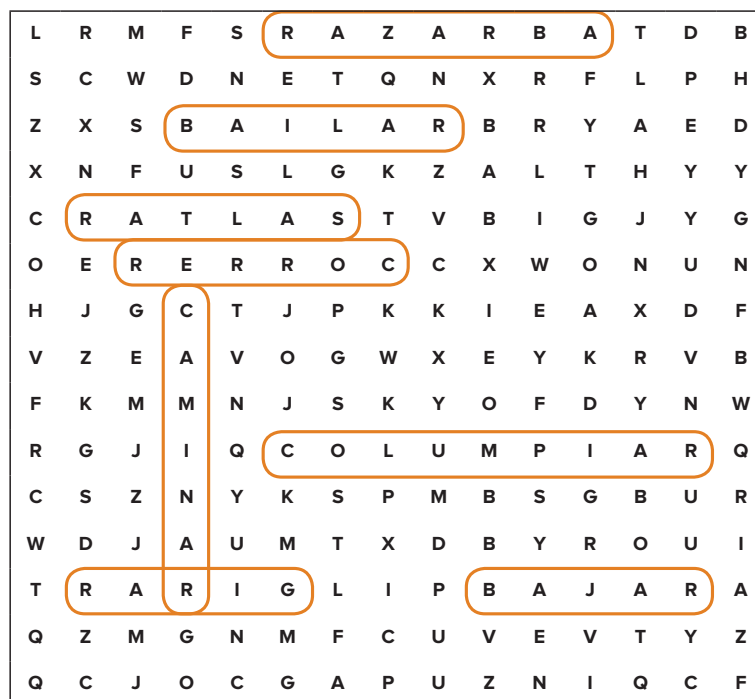
**1.a Nota para el profesorado:** El/la profesor/a puede guiar el análisis de la imagen y trabajar de forma oral lo que ven en ella. Después, puede ofrecer a cada alumno/a la lectura de un bocadillo.

**1.b Solución:** F / V / V / F / V / F

**1.c Solución:** Perro / Toni / Beatriz / Gas / Ainara.

**2. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda en esta actividad para activar el uso de estas oraciones en clase. En parejas, los alumnos/as utilizan los bocadillos de la imagen para hacerse preguntas.

**3.a Solución:**



**3.b Solución:** 1 Abrazar / 2 bailar / 3 bajar / 4 caminar / 5 columpiar / 6 correr / 7 girar / 8 saltar.

**3.c Solución:** Abrazar / bailar / bajar / caminar / columpiar / correr / girar / saltar.

**4.a Respuesta libre.**

**4.b Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura y la actividad de debate posterior.

**4.c Respuesta libre.**

### ¿QUÉ HACE? ¿QUÉ HACEN?

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía a los alumnos/as en esta actividad.
2. **Solución:** 1b / 2d / 3f / 4e / 5a / 6c
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 con esta manualidad. En esta unidad se propone la elaboración de un marcapáginas. Se puede utilizar como herramienta de fomento de la lectura.

### 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

<b>EVALUACIÓN CONTINUA</b>	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
<b>EVALUACIÓN FINAL</b>	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 las partes del cuerpo.	IN	EP	C
2 Es capaz de describir a una persona.	IN	EP	C
3 Conoce el vocabulario de características físicas, estados de ánimo y personalidad.	IN	EP	C
4 Identifica y usa los verbos ser, estar y tener.	IN	EP	C
5 Comprende y usa correctamente las preguntas “¿Cómo estás?” y “¿Cómo eres?”	IN	EP	C
6 Distingue y usa correctamente za, zo, zu, ce y ci.	IN	EP	C
7 Es capaz de rellenar correctamente la ficha de lectura.	IN	EP	C
8 Identifica los verbos de acción con el cuerpo.	IN	EP	C
9 Juega correctamente al juego del lince.	IN	EP	C
10 Es capaz de contar del 1 al 50.	IN	EP	C
11 Conoce bailes regionales de España.	IN	EP	C
12 Identifica los cinco sentidos.	IN	EP	C

### LEYENDA:

**IN:** Insuficiente

**EP:** En Proceso

**C:** Conseguido

# GUÍA DIDÁCTICA

# U5

---

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

---

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

1. Utilizar el vocabulario de los animales.
2. Describir animales.
3. Distinguir los sonidos de los animales.
4. Identificar y usar el presente de verbos en -ar, -er, -ir.
5. Comprender las reglas y jugar a un juego de mesa: dominó.
6. Identificar los principales lugares donde viven los animales.
7. Distinguir la l y la ll y usarlas correctamente en las palabras.
8. Conocer parques nacionales de España.
9. Usar correctamente los demostrativos en singular.
10. Distinguir los grupos de alimentos.
11. Rellenar la ficha de lectura.
12. Usar palabras y expresiones para contar cuentos.
13. Escribir un cuento en presente.

## COMPONENTE FUNCIONAL

## CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
  - 1.1. **Identificar.** *Este es un lince.*
  - 1.2. **Pedir información.** Lugar: *¿Dónde vive el pato?* Actividad: *¿Qué hace la tortuga?* Cantidad: *¿Cuántos cuernos tiene la vaca?*
  - 1.3. **Dar información.** Lugar. Adv. de lugar, locución preposicional: *Este erizo está aquí cerca.* Finalidad. Para + inf.: *Las ballenas tienen aletas para nadar.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
  - 2.4. **Valorar.** *¡Qué divertido!*
  - 2.5. **Expresar aprobación y desaprobación.** *¡Bien!*
  - 2.7. **Expresar acuerdo y desacuerdo.** *Sí, los veo.*
  - 2.8. **Expresar certeza y evidencia.** *La araña es pequeña y tiene un cuerpo peludo con ocho patas.*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
  - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *Mi animal favorito es el gato.*
  - 3.7. **Expresar planes e intenciones.** *Ahora podemos darnos un baño.*
  - 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *¡Genial! ¡Qué divertido!*
  - 3.19. **Expresar sorpresa y extrañeza.** *¡Ohhh! ¡Haaaaa!*
  - 3.20. **Expresar admiración y orgullo.** *¡Qué bonitos!*
4. **Influir en el interlocutor**
  - 4.1. **Dar una orden o instrucción.** De forma directa: *¡Chiss!, silencio.*
  - 4.2. **Pedir ayuda, favores y objetos.** *Por favor.*
  - 4.9. **Proponer y sugerir.** *Ahora podemos darnos un baño.*
5. **Relacionarse socialmente**
  - 5.3. **Dirigirse a alguien.** Me toca: *¡Me toca!*
6. **Estructurar el discurso**
  - 6.11. **Pedir a alguien que guarde silencio.** *Silencio, por favor.*

## CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
  - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores. Aditivos. Y: *Tu perro tiene el morro marrón y la cola blanca.* Justificativos. Porque: *Porque no había agua cerca.* Estructuradores de la información. Ordenadores: *Érase una vez, Entonces, Y colorín colorado...*
  - 1.3. **Deixis.** Espacial: aquí, ahí, allí: *Este cangrejo de aquí.* Demostrativos: este, ese, aquel: *Mira aquel lince que está allí.*
  - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Es blanca y muy suave.* Tematización: sintagma nominal oración de relativo: *Escucha la rana que está aquí arriba.*
2. **Modalización**
  - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Interrogación. *¿Cómo estás?*
3. **Conducta interaccional**
  - 3.1. **Cortesía verbal atenuadora.**
    - 3.1.2. **Atenuación del acto amenazador.** *Silencio, por favor.*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
- 1.1. **Existencia, inexistencia.** Tener: *Tiene plumas y pico. Vivir: Vive en la granja. Ser: Es un camaleón.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
- 2.1. **Cantidad numérica.** *Tiene dos alas.*
- 2.5. **Medidas.** Tamaño: *Pequeño, grande.*
- 3. **Nociones espaciales**
- 3.1. **Localización.** Aquí, allí: *Aquel cangrejo de allí.*
- 3.2. **Posición.** Cerca, lejos: *Está aquí cerca.*
- 4. **Nociones temporales**
- 4.3. **Simultaneidad, anterioridad, posterioridad.** *Después, más tarde.*
- 4.5. **Inicio, finalización.** *Cuentan que un día, al final.*
- 6. **Nociones evaluativas**
- 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
- 6.5. **Interés, importancia.** *Interés: Es un poco aburrido.*
- 7. **Nociones mentales**
- 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar.*
- 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, preguntar, responder.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 1. **Individuo: Dimensión física**
- 1.1. **Partes del cuerpo.** *Pico, alas, pezuña, plumas.*
- 1.2. **Características físicas.** *La rana es un animal pequeño.*
- 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** *Nadar, volar, saltar, correr.*
- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
- 2.3 **Sensaciones y percepciones físicas.** *Sonidos de los animales: Miau, guau.*
- 5. **Alimentación**
- 5.1. **Dieta y nutrición.** *Como sano y variado: Natural.*
- 5.2 **Bebidas.** *Agua.*
- 5.3 **Alimentos.** *Productos de los animales: Queso, embutido, leche, huevos, lana. Productos de la huerta: Tomate, cebolla, pimiento, berenjena.*
- 8. **Ocio**
- 8.4. **Juegos.** *Jugar al dominó.*
- 18. **Actividades artísticas**
- 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Cuento, crear un cuento.*
- 18.2. **Música.** *Cantar, canción.*
- 19. **Geografía y naturaleza**
- 19.2. **Geografía.** *Río Guadalquivir, isla, parques naturales.*
- 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Campo, bosque, granja.*
- 19.5. **Fauna y flora.** *Fauna: Perro, gato, pájaro, pez. Flora: Árbol, flor.*

## COMPONENTE GRAMATICAL

### GRAMÁTICA

- 4. Los demostrativos**  
 Forma: Masculino y femenino singular y plural: *Este lince, aquella cigüeña*. Valores / significado. Deíctico espacial. Cercanía / lejanía: *Este, aquella*.

**7. El pronombre**

- 7.4. Los exclamativos.** ¡*Qué bonito!*

**8. El adverbio**

De lugar: *Dónde: ¿Dónde vive el lince?*

**9. El verbo**

- 9.1. Tiempos verbales de indicativo. Presente:**  
*Los cerdos viven en la granja.*

### PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

- 4. Los fonemas y sus variantes** Identificación y reproducción del sistema consonántico español. Consonantes líquidas, palatales “l” y “ll”: *Colorín, amarilla*.

**1. Ortografía de letras y palabras**

**1.3. Consonantes.**

- 1.3.2. Letras.** Representación gráfica de los fonemas líquidos palatales /l/ y /ll/: *Gallos, árbol*.

### ORTOGRAFÍA

---

## COMPONENTE CULTURAL

---

### CONTENIDOS DE CULTURA

1. Referentes culturales
- 1.1. Conocimientos generales.
  - 1.1.1. Geografía física. Fauna: Fauna representativa: *Flamencos, jabalíes, lince*, *buftres*, *osos*.
2. Saberes y comportamientos socioculturales
  - 2.1. Condiciones de vida y organización social.
    - 2.1.7. Actividades de ocio, hábitos y aficiones. Juegos de mesa: *Dominó*.



## 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.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES									
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C
1	1	x	x	x	x	x		x			
	2			x		x					
	3			x		x					
	4			x	x	x			x		
	5	x	x	x	x	x	x		x	x	
	6			x	x	x		x			
	7			x		x	x				
	8			x	x	x	x				
	9			x	x	x	x		x		
	10			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					
	4			x		x			x		
	5			x	x	x			x	x	
	6			x	x	x	x		x		
	7			x	x	x		x			
	8	x	x	x	x	x	x		x		
	9			x	x	x	x				
	10			x	x	x	x		x		
	11	x	x	x	x	x	x		x		
	12			x	x	x	x				
	13			x		x	x				
	14			x		x					
	15			x	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
5	1	X		X					X		
	2			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		X		X
	6			X		X	X				X
	7			X		X					
	8			X	X	X	X	X			X
	9	X	X	X	X	X	X		X	X	
	ES/E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	T/G	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	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	
<b>CO:</b> Comprensión Oral	<b>EO:</b> Expresión Oral	<b>T/G:</b> A todo Gas	<b>C/C:</b> Columpio Cultural
<b>CE:</b> Comprensión Escrita	<b>EE:</b> Expresión Escrita	<b>F/L:</b> Mi Ficha de Lectura	<b>ES/E:</b> Escribo en Español
<b>V:</b> Vocabulario	<b>G:</b> Gramática	<b>Q/H:</b> ¿Qué hace? ¿Qué hacen?	<b>C/M:</b> Con mis manos
<b>O:</b> Ortografía	<b>U:</b> Uso de la Lengua		
<b>A:</b> Aprender a Aprender	<b>C:</b> Cultura		

# UNIDAD 5. LOS ANIMALES Y SU ENTORNO

El título de la unidad, “Los animales y su entorno”, indica que se trabajarán aspectos relacionados con el mundo animal.

## SESIÓN 1: ANIMALES AMIGOS

El título, “Animales amigos”, ayuda al alumnado a conocer la temática de la sesión y los aspectos más relevantes del vocabulario de animales. 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:** Gato / flores / árbol / loro / pájaros / caballo / vaca / cerdo / conejo / oveja / gallo / gallina / pollitos / peces de colores / rana / patos.  
**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.
- Solución posible:** Gallina / gato / pato / caballo / oveja.
- Solución:** Profesor / mochila.  
**Nota para el profesorado:** Los/as alumnos/as han de encontrar un intruso en cada línea.
- 4.a Solución:** V / F / F / V / F
- 4.b Solución posible:** Araña / abeja / cangrejo.
- 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:** Tengo cresta, plumas y canto por la mañana. / ¿Qué animal soy?  
**Nota para el profesorado:** Al indicar el bocadillo hacia el cuadro, puede considerarse que es el animal el que habla, pero también se puede tomar de ejemplo los del ejercicio 5a en tercera persona.
- 5.c Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la práctica por parejas utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.
- Solución:** Patas / plumas / cola / cuernos.
- Solución:** Guau / muuu / miao / beeee / croac / quiquiriquí / hiii / grrr / brruuu.

**8. Solución:** Quiquiriquí / guau / beee / croac.

**9.a Solución:** Despierto / viven / salta / corre / comen / juegas / nadamos.

**9.b Solución:** El gallo canta por la mañana. / Las tortugas nadan en el estanque. / Yo como queso de oveja.

**9.c Solución posible:** El caballo salta mucho. / Yo como huevos. / Las ranas viven en el agua.

**10. Solución:** Yo corro / Nosotras respiramos / Tú escuchas / Ellas viven.

## 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 animales 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 animales, de los incluidos en el vocabulario de la unidad, uno en cada casilla del cartón.
- Escriben el nombre de cada animal 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 tachar una fila horizontal de palabras grita: “¡Línea!” y consigue un punto.
- El/la que consigue tachar todos los animales de su cartón, grita: “¡Bingo!” y consigue dos puntos.
- Se puede repetir el bingo para ver quién consigue más puntos al final.

**Variaciones del juego:** Si solo se quiere jugar una vez, el/la alumno/a que consiga cantar “¡Bingo!” gana el juego.

## SESIÓN 3: EXCURSIÓN AL PARQUE NACIONAL

El título, “Excursión al Parque Nacional”, 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”.

**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:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- 4. Solución:** 1e / 2b / 3a / 4d / 5c

**5.a Solución:** Un camaleón / una cigüeña / un jabalí / un lince.

**5.b Respuesta libre.**

**6.a Solución :** Este / aquel / esa / esta / aquella / ese.

**6.b Solución posible:** ¡Mira esa cigüeña en la torre de la iglesia!

**7. Solución:** Esta / esa / aquella / esa / ese / este.

**8. Solución posible:** El cocodrilo está allí, lejos. / El hámster está en esa jaula. / Está allí, en la playa.

**9. Solución:** Este perro es mi mascota. / Esa gata es de mi vecina. / Aquel caballo vive en la granja.

**10. Respuesta libre.**

**11.a Solución:** Guau, guau / miau, miau / muu, muu / quiquiriquí, quiquiriquí, quiquiriquí.

**12. Solución:** Guau / miau / quiquiriquí.

**13. Solución:** Aire. mariposa. volar / agua. ballena. nadar / agua. estrella de mar. caminar / tierra. jirafa. caminar / tierra. hormiga. caminar.

**Nota para el profesorado:** A pesar de ser animal acuático, se considera, por las fuentes consultadas, que la estrella de mar camina con sus pies.

**14. Solución:** Elefante / jirafa.

**15. Solución:** Mariposa / grillo / estrella / ballena / jirafa / elefante.

### **EL COLUMPIO CULTURAL**

**A) Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las imágenes.

**B) Solución:** Doñana / Monfragüe / Islas Atlánticas / Picos de Europa.

## SESIÓN 5: DESCUBRO LOS CUENTOS

El título, “Descubro los cuentos”, 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 cuento, 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 lee en voz alta el cuento.
2. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a encontrar y rodear todas las letras l y ll que aparecen en el texto.
3. **Solución posible:** Ardilla / Listilla / gallo.
4. **Solución:** Regla ortográfica:  
La l y la ll se forman con la misma letra pero se pronuncian diferente, escribimos l en las palabras: lince, loro, alce, lagartija, y ll en las palabras: caballo, gallina, ballena y ardilla. Fíjate cómo se escriben y suenan estas palabras que llevan las letras l y ll: lápiz, bailar, animal, lobo, pelota, melón, tortilla, amarillo, gallo, billete, cepillo, galleta.

### MI FICHA DE LECTURA

- A) **Solución:** Un cuento.
  - B) **Solución posible:** Animales.  
**Nota para el profesorado:** En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
  - C) **Solución:** Ardilla / gallo / ranas / mosquitos / serpiente / camaleón.
  - D) **Solución:** Se escondió entre las hojas y su piel se puso completamente verde.
  - E) **Solución:** Y travieso.
  - F) **Respuesta libre.**  
**Nota para el profesorado:** El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.
- 5.a **Solución posible:**  
**Para empezar:** Había una vez ... / **Para seguir:** De pronto... / **Para terminar:** Y aquí se acaba este cuento...
- 5.b **Solución:** 1e / 2b / 3d / 4a / 5c
6. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
  7. **Solución:** Ardilla / camaleón / gallo / serpiente / mosquitos / ciervos / ranas.
  8. **Solución:** Érase / Y colorín / cuento / Entonces / De pronto.
  9. **Solución:** Quiquiriquí. gallo / bzzzz. mosquito.

### ESCRIBO EN ESPAÑOL

1. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la lectura.
- 2.a **Solución posible:** El/la profesor/a puede guiar el análisis de la tabla.
- 2.b **Solución:** ▲★●■

**2.c Solución:** Cuentan que una hormiga amiga encuentra una alfombra voladora y se cae al subir. Entonces, un elefante con su trompa le echa agua mágica y se cura. Al final, le da un abrazo y la invita a su casa. Y aquí se acaba este cuento con Juan y pimienta.

**2.d Solución posible:** ▲ ★ ● ■

**3. Respuesta libre.**

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

## A TODO GAS

### Juego del dominó

**Materiales:** Fichas de dominó incluidas en Anexos.

**Objetivo del juego:** Este juego de dominó es muy similar al juego clásico pero en vez de tener puntos en cada mitad de la ficha, para enlazar una con otra, tenemos un nombre y un dibujo de un animal.

### **Instrucciones del juego:**

- Cada jugador/a recibe 7 fichas.
- El resto de fichas se colocan en un montón/mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- Se inicia el juego con la ficha que tiene la palabra alce a la izquierda y un dibujo de un elefante a la derecha, encima de la mesa.
- Continúa la cadena el/la jugador/a que tenga la imagen del alce. Si ninguno/a tiene la imagen del alce, empezará quien tenga la palabra elefante. Si no se tiene ni una ni otra, cada jugador/a robará del mazo hasta que aparezca una de las dos.
- El siguiente turno será el del/ de la jugador/a que esté a la derecha de quien ha iniciado el juego.
- Una vez iniciado el juego, enlazando las dos primeras fichas, si el/la jugador/a con el turno no tiene ficha para enlazar con las que están encima de la mesa, deberá robar una del mazo central. En caso de no poder enlazar la nueva ficha con las que están sobre la mesa, dirá “paso” y pasará el turno al/a la siguiente jugador/a.
- Gana el/la jugador/a que coloque todas sus fichas de dominó.

## SESIÓN 7: QUIERO A MI MASCOTA

El título “Quiero a mi mascota”, nos permite conocer a las mascotas de los protagonistas de la Serie Sol y su hábitat.

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 guía la actividad.

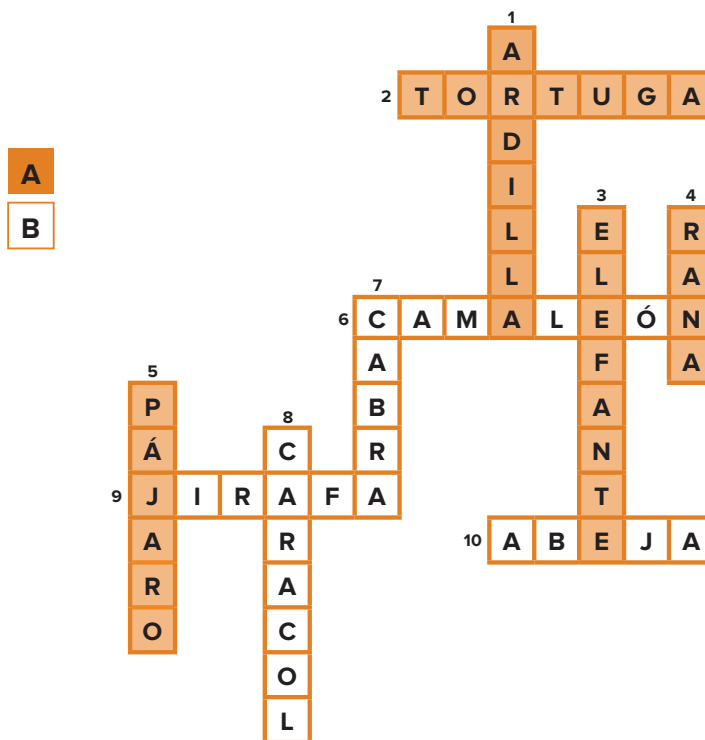
**1.b Solución posible:**

Personaje	Mascota	Nombre	Descripción
Ainara	loro	Lolo	Tiene muchos colores.
Diego	conejo	Jito	Es muy suave.
Gas	gata	Alba	Tiene el pelo blanco.
Gus	hámster	Bigotes	Es marrón y blanco.
Raúl	perro	Robi	Tiene el morro marrón.
Toni	tortuga	Muga	Tiene un lacito.

**1.c Solución:** Robi / Alba / Bigotes / Lolo.

**2. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía al alumnado en esta actividad.

**3. Solución:**



**4.a Respuesta libre.**

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

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

**4.c Respuesta libre.**

**¿QUÉ HACE? ¿QUÉ HACEN?**

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

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

**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/las alumnos/as en esta manualidad. En esta unidad se propone la creación de botes de lápices con temática de animales, utilizando botellas de plástico. Podemos trabajar aspectos relacionados con el reciclaje y la forma de aprovechar los residuos que generamos.

## YA SÉ...

**Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía esta autoevaluación, para que los/las 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

<b>EVALUACIÓN CONTINUA</b>	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
<b>EVALUACIÓN FINAL</b>	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 los animales.	IN	EP	C
2 Describe animales.	IN	EP	C
3 Distingue los sonidos de los animales.	IN	EP	C
4 Identifica y usa correctamente el presente de verbos en -ar, -er, -ir.	IN	EP	C
5 Juega correctamente a un juego de mesa: dominó.	IN	EP	C
6 Identifica dónde viven los animales: tierra, aire y agua.	IN	EP	C
7 Distingue y usa correctamente la l y la ll.	IN	EP	C
8 Conoce diferentes parques nacionales en España.	IN	EP	C
9 Usa este, esta, ese, esa, aquel y aquella correctamente.	IN	EP	C
10 Distingue los diferentes grupos de alimentos.	IN	EP	C
11 Rellena la ficha de lectura.	IN	EP	C
12 Usa algunas palabras y expresiones para contar cuentos.	IN	EP	C
13 Escribe un cuento en presente.	IN	EP	C

<b>LEYENDA:</b>	<b>IN: Insuficiente</b>	<b>EP: En Proceso</b>	<b>C: Conseguido</b>
-----------------	-------------------------	-----------------------	----------------------



# GUÍA DIDÁCTICA

# U6

---

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

---

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

1. Utilizar el vocabulario de la casa.
2. Comparar usando “más... que” o “menos... que”.
3. Usar el verbo llevar con significado de vestir.
4. Distinguir y usar “ir a la” e “ir al”.
5. Utilizar el vocabulario de los medios de transporte.
6. Escribir en un blog.
7. Distinguir la c y la qu.
8. Hacer planes.
9. Conocer las normas de circulación como peatón.
10. Contar hasta 100.
11. Reconocer las tareas del hogar.
12. Identificar diferentes profesiones.
13. Rellenar la ficha de lectura.
14. Distinguir y usar “ir a” e “ir en”.
15. Identificar ciudades españolas.

## COMPONENTE FUNCIONAL

## CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
  - 1.1. **Identificar.** *Es un bombero. Esta es mi casa.*
  - 1.2. **Pedir información.** Lugar: *¿Dónde vives, Gas?* Finalidad: *Objeto que sirve para...* Cantidad: *¿Cuántos cuernos tiene la vaca?*
  - 1.3. **Dar información.** Lugar: *Vivo en una casa antigua.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
  - 2.3. **Pedir valoración.** *¿Qué te parece este?*
  - 2.4. **Valorar.** Es (muy / bastante / un poco) + adj.: *Es muy divertido.*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
  - 3.4. **Preguntar por deseos.** *¿Quieres venir conmigo?*
  - 3.5. **Expresar deseos.** *Quería un libro de plantas o una novela para mi madre.*
  - 3.6. **Preguntar por planes e intenciones.** *¿Podemos llevarlos al barrio antiguo? ¿Os apetece venir con nosotros?*
  - 3.7. **Expresar planes e intenciones.** *Por la tarde, podemos ir al zoo.*
  - 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *¡Qué bien! ¡Qué divertido!*
- 3.19. **Expresar sorpresa y extrañeza.** *¡Ummm!*
4. **Influir en el interlocutor**
  - 4.1. **Dar una orden o instrucción.** De forma atenuada: *Por favor, ¿nos puede inflar las ruedas de la bici?*
  - 4.2. **Pedir ayuda, favores y objetos.** *Por favor, quería un helado de chocolate y fresa.*
  - 4.3. **Responder a una orden o petición.** *¡Sí!*
5. **Relacionarse socialmente**
  - 5.3. **Dirigirse a alguien.** *Me toca: Te toca.*

## CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
  - 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.** Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *Voy a comprar una planta para mi madre.*
  - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores Aditivos. *Y: Raúl y Toni salen de la biblioteca. Justificativos: Porque: El lugar favorito de la pandilla es la heladería porque compran helados.*
  - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posposición del sujeto o del atributo. *Son 10.70 euros.*
2. **Modalización**
  - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Interrogación: *¿Quieres venir conmigo?*
3. **Conducta interaccional**
  - 3.1. **Cortesía verbal atenuadora.**
    - 3.1.2. **Atenuación del acto amenazador.** *Silencio, empieza el concierto.*

## NOCIONES GENERALES

1. **Nociones existenciales**
  - 1.1. **Existencia, inexistencia.** Vivir: Vivo en un apartamento. Ser: Es un semáforo.
  - 1.2. **Presencia, ausencia.** Hay: Hay una farmacia cerca de mi casa. Estar: En Madrid está la famosa fuente de Cibeles.
2. **Nociones cuantitativas**
  - 2.1. **Cantidad numérica.** Números cardinales del 1 al 100. Tiene ochenta años.
  - 2.2. **Cantidad relativa.** Más, menos, muy, mucho: La biblioteca de mi barrio tiene más de cien libros.
  - 2.4. **Grados.** Más... que, menos... que: Mi baño es más pequeño que mi salón.
  - 2.5. **Medidas.** Superficie: Grande, pequeño. Tamaño: Alto, bajo. Peso: Delgado, gordo.
3. **Nociones espaciales**
  - 3.1. **Localización.** Aquí, allí.
  - 3.2. **Posición.** Encima, debajo: Bigotes está encima de la cama.
  - 3.3. **Distancia.** Aquí, allí, cerca, lejos: Allí lejos.
  - 3.4. **Movimiento, estabilidad.** Ir, volver, venir, viajar, salir, entrar, a pie, en coche, en tren, en avión.
  - 3.5. **Orientación, dirección.** Calles Caoba y Culebra, todo recto, a la derecha, a la izquierda.
4. **Nociones temporales**
  - 4.2. **Localización en el tiempo.** Presente: Este finde.
  - 4.3. **Simultaneidad, anterioridad, posterioridad.** Posterioridad: Después, por la tarde, podemos ir al zoo.
6. **Nociones evaluativas**
  - 6.1. **Evaluación general.** Bien, mal, regular.
  - 6.5. **Interés, importancia.** Interés: Es un poco aburrido.
7. **Nociones mentales**
  - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** Relacionar, ordenar.
  - 7.2. **Expresión verbal.** Hablar, escribir, preguntar, responder.

## NOCIONES ESPECÍFICAS

5. **Alimentación**
  - 5.1. **Dieta y nutrición.** Como sano en cada estación: Gazpacho, lentejas.
  - 5.2. **Bebidas.** Agua.
  - 5.3. **Alimentos.** Castaña, calabaza, sandía, frutos secos.
7. **Trabajo**
  - 7.1. **Profesiones y cargos.** Ser profesor, médico.
8. **Ocio**
  - 8.1. **Tiempo libre y entretenimiento.** Cantar.
  - 8.4. **Juegos.** Juego de los deportes.
10. **Vivienda**
  - 10.2. **Características de la vivienda.** Casa, piso, ventana, cocina.
  - 10.4. **Objetos domésticos y decoración.** Mesa, cama, sofá, bañera, televisión.
12. **Compras, tiendas, establecimientos**
  - 12.1. **Lugares, personas y actividades.** Tienda, comprar, vender.
  - 12.2. **Ropa, calzado y complementos.** Pantalones, vaqueros, vestido, zapatos.
  - 12.4. **Pagos.** Dinero, moneda, billete.
14. **Viajes, alojamiento y transporte**
  - 14.1. **Viajes.** Vacaciones: Ir, viajar a la playa, maleta.
  - 14.2. **Alojamiento.** Hotel, habitación.
  - 14.3. **Transporte.** Terrestre, marítimo, aéreo: Coche, barco, avión.
15. **Economía e industria**
  - 15.1. **Economía y dinero.** Dinero, moneda.
  - 15.2. **Comercio, empresa e industria.** Comprar, vender.
16. **Ciencia y tecnología**
  - 16.3. **Matemáticas.** Número (del 0 al 100): Cincuenta. Sumas.
18. **Actividades artísticas**
  - 18.2. **Música.** Música, canción.
  - 18.4. **Arquitectura y artes plásticas.** Museo.
19. **Geografía y naturaleza**
  - 19.2. **Geografía.** Ciudad, capital, norte, sur, montaña, playa.
  - 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** Ciudad y campo: Calle, pueblo.

## GRAMÁTICA

**2. El adjetivo****2.4. Grados del adjetivo.** Positivo. Comparativo.

Superioridad: *Más...que.* Igualdad: *Tan...como.*

Inferioridad: *Menos...que.* *El edificio es más alto que la casa.*

**3. El artículo definido.** Formas contractas. Al:

*Vamos al cine.* Del: *Venimos del parque.*

**6. Los cuantificadores.** Cardinales. Del 1 al 100:

*Cincuenta.*

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

Interrogativos. Dónde, cuándo, cómo: *¿Dónde vives? ¿Cómo es tu casa?*

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

Paradigma de verbos regulares. Llevar: *Ella lleva pantalones.* Irregularidades de verbos frecuentes. Ir: *Voy a la panadería.*

**15. Oraciones compuestas por subordinación****15.3. Oraciones subordinadas adverbiales.**

**15.3.8. Comparativas.** *Una silla es más cómoda que un sofá.*

PRONUNCIACIÓN  
Y PROSODIA**4. Los fonemas y sus variantes**

**4.2. Fonemas consonánticos.** Identificación y producción del sistema consonántico español. Consonante nasal, palatal, sonora “ñ”: *Española.* Consonante oclusiva, velar: Pronunciación de “k”: *Cómic, qué.*

**1. Ortografía de letras y palabras****1.3. Consonantes.**

**1.3.2. Letras c, q.** Letra c. Representación gráfica del fonema oclusivo, velar, sordo /k/ delante de a, o, u, consonante y en posición final de sílaba: *Calle, chicos.*

La letra q. Dígrafo qu delante de e, i:

Representación gráfica del fonema oclusivo, velar, sordo /k/: *Qué*

**1.3.6. La letra ñ.** Representación gráfica del fonema nasal, palatal /ɲ/. *Pequeño.*

## ORTOGRAFÍA

1. **Referentes culturales**
  - 1.1. **Conocimientos culturales.**
  - 1.1.4. **Organización territorial y administrativa.** Ciudades españolas: *Málaga, Barcelona, León.*
  - 1.1.8. **Medios de transporte.** Redes de transporte urbano e interurbano: *Metro, autobús.*
  2. **Saberes y comportamientos socioculturales**
    - 2.1. **Condiciones de vida y organización social.**
    - 2.1.9. **La vivienda.** Divisiones y habitaciones en la vivienda: *Cuarto de baño, cocina, dormitorios, terraza, balcones.* Tipo de mobiliario que suele haber en un hogar español: *Cama, sofá, televisión, armario.*
    - 2.1.11. **Compras tiendas y establecimientos.** Tipos de tiendas y establecimientos en el barrio y en el entorno inmediato: *Farmacia, kiosco, panadería, librería.*
    - 2.1.13. **Viajes, alojamientos y transporte.** Transporte. Principales medios de transporte urbano: *Metro, tren, autobús, tranvía, bicicleta.*
    - 2.1.14. **Ecología y medio ambiente.** El reciclado: *Vamos a tirar el papel y el plástico en los contenedores para reciclar.*
    - 2.3.3. **Fiestas ceremonias y celebraciones.** Celebraciones y actos conmemorativos: *Día de la madre.*



## 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.

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

### LEYENDA

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

SESIÓN	ACTIVIDAD	DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES									
		CO	EO	CE	EE	V	G	O	U	A	C
5	1	X		X							
	2			X				X			
	3			X	X	X		X			
	4	X	X	X	X			X			
	M/F			X	X	X			X	X	
	5			X	X	X	X				
	6			X		X					
	7			X		X	X				
	8			X	X	X	X				
	9	X	X	X	X	X	X		X		
	10			X	X	X	X				
	ES/E			X	X	X	X		X		
	T/G	X	X	X		X			X	X	
7	1			X	X			X			
	2			X		X					
	3			X	X	X	X				
	4			X	X		X				
	5			X	X		X				
	6			X	X		X				
	7			X		X			X		
	8			X	X	X		X			
	9			X	X	X	X				
	10			X		X	X		X		
	11			X	X		X				
	12			X		X			X		
	13			X	X	X			X		
	14			X	X		X				
	15			X	X	X	X	X			
	16			X	X	X	X		X		
	17			X	X	X	X	X			
	18			X	X	X	X				
	19			X	X	X	X				
	20			X		X	X				
	21			X					X		X

# UNIDAD 6.

## NOS VAMOS DE VIAJE

El título de la unidad, “Nos vamos de viaje”, indica que se trabajarán aspectos relacionados con los medios de transporte, los viajes y la geografía española.

### SESIÓN 1: MIRA MI CASA

El título, “Mira mi casa”, muestra al alumnado la temática de la sesión y les guía para conocer el vocabulario básico sobre la casa. 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:** Cama / sofá / estante / estantería / ducha / bañera / lavabo / televisión / frigorífico / horno / alfombra / armario / almohada / cajón / cojines / cuadro.  
**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.
- Solución posible:** Cama / sofá / ducha / televisión / estantería.
- Solución:** Nieto / estuche.  
**Nota para el profesorado:** Los/las alumnos/as han de encontrar un intruso en cada línea.
- 4.a Solución:** V / F / V / F / V
- 4.b Solución:** Cocina / dormitorio / salón / baño.
- 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:** Yo vivo en un piso pequeño. / Mi habitación favorita es mi dormitorio.
- 5.c Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la práctica por parejas utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.
- Solución:** Más. que / menos. que / menos. que / más. que.
- Solución:** El edificio es más alto que la casa. / Mi baño es más pequeño que mi salón. / La mochila es menos pesada que la maleta. / En España hace menos frío que en Alemania.

**8.a Solución:** Zapato / abrigo / gorro / chaqueta / pantalones / bañador.

**8.b Solución posible:** Bufanda / guantes / impermeable / chanclas.

**9. Solución:** Yo llevo una camiseta. / Ella lleva unos pantalones. / Nosotras llevamos unos bañadores. / Ellos llevan unas chanclas.

**10. Solución:** Yo llevo un gorro. / Tú llevas un impermeable. / Ella lleva una bufanda. / Vosotros lleváis unas botas. / Ellas llevan unos guantes.

## A TODO GAS

### Juego de la casa

**Materiales:** Plano de la casa, tijeras y recortables incluidos en Anexos.

**Objetivo del juego:** Es un juego para practicar el vocabulario de la casa y repasar el uso de los adverbios de lugar. Para ello, se les propone localizar objetos dentro de la casa.

### **Instrucciones del juego:**

- Cada alumno/a recorta los objetos que contiene el anexo.
- Uno/a de los/as jugadores/as coloca los objetos en las diferentes habitaciones o estancias de su plano de la casa.
- El/la otro/a jugador/a pregunta dónde están los objetos en su plano con las preguntas: "¿Dónde está...?" o "¿Dónde están...?"
- El/la primer/a jugador/a responde en qué habitación de la casa se encuentra y, si puede, añade información sobre el lugar concreto donde se halla el objeto. Para esto puede usar los adverbios de lugar ya trabajados en la U2 (encima, debajo, delante, detrás...)
- Una vez haya preguntado uno/a y respondido el/la otro/a, se intercambian los papeles.

**Solución posible:** ¿Dónde está el patinete? Está en el garaje, detrás de la bici.

## SESIÓN 3: MI BARRIO

El título "Mi barrio", presenta el propósito de la sesión a través de un cómic, de forma que el alumno 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".

**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:** 1d / 2b / 3c / 4e / 5a

**4.a Solución:** Librería / floristería / taller / biblioteca / heladería / plaza.

**4.b Solución:** La heladería / la floristería / la librería.

**4.c Respuesta libre.**

**5. Solución:** Vamos / vas / va / van / voy / vais.

6. **Solución:** Para comprar pan, ella va a la panadería. / Para comprar medicamentos, yo voy a la farmacia. / Para comprar juguetes, tú vas a la juguetería. / Para comprar flores, ellos van a la floristería. / Para comprar libros, vosotras vais a la librería. / Para comprar helados, nosotros vamos a la heladería.
7. **Solución:** Al / a la / a la / a la / a la / al.
8. **Solución:** La pandilla va a la plaza Mayor. / Rita y Diego van al taller de bicis. / Ellos compran flores en la floristería. / Voy a la juguetería a comprar un regalo.
9. **Solución:** Cincuenta y uno / cincuenta y cuatro / noventa y nueve / sesenta y nueve / setenta y tres / ochenta.
10. **Solución:** Ochenta y tres / setenta y seis / noventa y siete.
11. **Solución:** Cien / cincuenta / noventa / cincuenta y dos.
12. **Solución:** La Giralda.  
**Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía al alumnado en esta actividad dándole las medidas específicas de ambos monumentos que, según la web de los Ayuntamientos de Barcelona y Sevilla son de 60 metros (Colón) y 104 metros (La Giralda). En el caso de esta última, se les dirá que mide un poco más de 100 metros, ya que solo han visto hasta el 100.
- 13a **Solución:** Coche / tren / autobús / avión / barco / moto.  
 13b **Solución:** Barcelona / Jaén / Santiago / Málaga.

### EL COLUMPIO CULTURAL

- A) **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las imágenes.
- B) **Solución:** Madrid / Respuesta libre.

## SESIÓN 5: SOBRE RUEDAS

El título, “Sobre ruedas”, introduce 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 diálogo, 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 lee en voz alta y guía la lectura del alumnado.
2. **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar las sílabas ca, co, cu, que y qui en el texto.
3. **Solución:** Regla ortográfica:  
 Para que suene: ca, co, cu, que, qui, usa la c- con las vocales -a, -o, -u y la qu- con -e, -i: casa, cocina, cuchara se escriben con c-, pero queso y máquina se escriben con qu-. Fíjate cómo se escriben y suenan estas palabras que llevan las letras c y qu: cama, barba**co**a, **cu**adro, **seca**dor, **cuna**, **co**che, **esca**lera, **col**chón, **boti**quín, **ros**quilla, **equi**po, **esqui**na, **par**que, **ra**queta, **bos**que, **pa**quete.

## MI FICHA DE LECTURA

A) **Solución:** Un diálogo.

B) **Solución posible:** Visita.

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

C) **Solución:** Carril / catedral / monumentos / zoo / granizado / esquina.

D) **Solución posible:** Ya tenemos el plan completo.

E) **Solución:** El perro gris y marrón es simpático y travieso.

F) **Respuesta libre.**

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

4.a **Solución:** Moto / barco / taxi / metro / pie / caballo / bicicleta / avión / tranvía.

4.b **Solución:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.

5. **Solución:** Moto / tranvía / patinete / bicicleta / barco / autobús / avión / metro / tren.

6. **Solución:** Vas en moto / voy en bici o a pie / vamos en barco / van en tren / vais en avión.

7. **Solución:** En / a / a / en / en / en.

8. **Respuesta libre.**

9. **Solución:** Nosotras vamos en bus al cole y en bici al parque.

## ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución:** Tranvía / metro.

2.b **Solución:** El patinete porque puede ir por toda la ciudad. / En tranvía / ... a veces tienen mucha prisa o llegan tarde. / En moto porque su trabajo está a 50 km de su casa.

3. **Respuesta libre.**

**Nota para el profesorado:** El/la profesor/a propone al alumnado que explique su medio de transporte preferido y el porqué de su elección (puede seguir como modelo el ejercicio 1).

## A TODO GAS

### Juego de los transportes

**Materiales:** Dos cuadrículas para cada jugador/a, lápiz y lápices de colores: rojo, azul, naranja y verde.

**Objetivo del juego:** El juego de los transportes es muy similar al juego de Hundir la flota. En este caso, se sustituyen los barcos por los medios de transporte trabajados en la unidad. El juego consiste en localizar, dando el eje de coordenadas, y eliminar los medios de transporte escondidos del otro/a jugador/a.

### **Instrucciones del juego:**

- El juego consiste en localizar y eliminar los medios de transporte escondidos del otro/a jugador/a.
- Cada uno/a de los/as jugadores/as dispone de dos cuadrículas que ocultará al otro/a jugador/a.
- En la primera cuadrícula, el/la alumno/a marca sus transportes en horizontal o en vertical, (tren, avión, coche y bicicleta) de forma estratégica siguiendo los colores y número de cuadros indicado.
- Se tienen que colocar respetando una franja de cuadros en blanco alrededor, aunque pueden estar colocados en el borde de la cuadrícula.
- El/la alumno/a irá anotando en la otra cuadrícula, los resultados de los disparos que realiza en cada turno.

- Cada jugador/a dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas combinando la letra de las filas y el número de las columnas de la cuadrícula, por ejemplo “B3” y el/la otro/a jugador/a comprobará el resultado en su tablero. ⊗
- Si la casilla está en blanco, responderá “tierra” y marcará con este símbolo:
- Si en la casilla, se encuentra parte de uno de los medios de transporte, responderá “tocado” y marcará con un tic. En ese caso el/la jugador/a tendrá derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
- Si en la casilla se encuentra la bicicleta o la última parte de otro medio de transporte ya tocado, responderá “eliminado”, marcará con una cruz y volverá a disparar.
- Finalmente, gana el/la jugador/a que antes consigue eliminar todos los medios de transporte del contrario.

## SESIÓN 7: UN REPASO A TIEMPO

El título, “Un repaso a tiempo”, nos permite conocer las vacaciones de 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 por ser la última unidad, se proponen ejercicios de repaso que recogen los aspectos trabajados a lo largo de la Serie Sol. Por último, hay un apartado de autoevaluación.

**Apartados de la sesión:** 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.

**1.b Solución posible:** Español / araña / muñeca / pañuelo.

**2. Solución:** Agosto / noviembre.

**3. Respuesta libre.**

**4. Solución:** Haces / lee / desayuno / se lavan / cantáis / vivimos.

**5. Solución:** La peonza / un bolígrafo / unas mochilas / unos estuches / el amigo.

**6. Solución:** El yoyó está dentro del estuche. / La pelota está encima del banco.

**7. Solución:**

Q	P	N	A	R	I	Z	F	X	A	V	R
P	H	B	A	R	R	I	G	A	P	J	X
I	V	R	B	Z	R	G	M	I	K	Y	S
E	V	W	R	E	U	C	E	J	A	S	S
R	Z	T	A	D	B	S	I	R	A	R	D
N	S	Y	Z	E	O	L	O	J	O	S	I
A	T	S	O	D	C	Q	T	G	D	F	E
W	J	A	M	O	A	I	O	L	E	P	N
A	I	J	H	S	V	H	K	W	C	J	T
R	L	E	U	I	C	A	B	E	Z	A	E
A	C	R	Y	M	W	Z	X	O	A	V	S
C	E	O	C	S	O	N	A	M	C	R	D

- 8. Solución:** Rizado / fea / baja / delgada / calvos / altos.
- 9. Solución:**  
**Yo soy:** Guapo / simpática.  
**Yo tengo:** Los ojos azules / el pelo rubio.  
**Yo estoy:** Enfadado / sorprendida.
- 10. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- 11. Solución:** Sus mascotas / mi padre / tus abuelas / su primo.
- 12. Respuesta libre.**
- 13. Solución:** Un conejo.
- 14. Solución:** Esta / aquella / este / esa / aquel / ese.
- 15. Solución:** Lavabo / cama / baño / estante / cocina / sofá.
- 16. Solución posible:** El lavabo está muy sucio. / Tu hermano no ha hecho la cama.
- 17. Solución:** Más luminoso / menos antigua / más alfombras / menos cómoda.
- 18. Solución:** La bufanda es más suave que los guantes. / Tu abrigo es menos caro que el mío. / Tus pantalones tienen más agujeros que los míos.
- 19. Solución:** Cincuenta y dos / setenta y siete / cuarenta y tres / noventa y ocho / once / ochenta y nueve.
- 20. Solución:** Yo voy al cole a pie. / Él lleva un pantalón con agujeros. / Vosotras vais al parque este finde. / Ellas llevan gorros porque hace frío. / Nosotros vamos a Galicia en avión.
- 21. Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a marcar las ciudades en el mapa.

### 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

<b>EVALUACIÓN CONTINUA</b>	Actividades de aula. Interacciones y participación. Tareas relacionadas con el curso en línea.
<b>EVALUACIÓN FINAL</b>	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 CONSECUCIÓN		
1 Conoce el vocabulario de la casa.	IN	EP	C
2 Utiliza las expresiones para comparar “más... que” o “menos... que”.	IN	EP	C
3 Utiliza correctamente el verbo llevar con significado de vestir.	IN	EP	C
4 Distingue y usa correctamente “ir a la” e “ir al”.	IN	EP	C
5 Conoce el vocabulario de los medios de transporte.	IN	EP	C
6 Es capaz de escribir en un blog.	IN	EP	C
7 Distingue la c y la qu.	IN	EP	C
8 Es capaz de hacer planes.	IN	EP	C
9 Conoce las normas de circulación como peatón.	IN	EP	C
10 Es capaz de contar hasta 100.	IN	EP	C
11 Reconoce las tareas del hogar.	IN	EP	C
12 Identifica diferentes profesiones.	IN	EP	C
13 Rellena correctamente la ficha de lectura.	IN	EP	C
14 Distingue y usa correctamente “ir a” e “ir en”.	IN	EP	C
15 Conoce diferentes ciudades españolas.	IN	EP	C

**LEYENDA:**

**IN:** Insuficiente

**EP:** En Proceso

**C:** Conseguido

**ANEXOS**

# **U4-U6**

**U5. LOS ANIMALES Y SU ENTORNO**


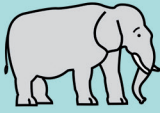
**U6. NOS VAMOS DE VIAJE**

**ANEXO · LOS ANIMALES Y SU ENTORNO**

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.





alce





elefante





saltamontes



león



águila



lagartija





caballito de mar





loro





camaleón





camello





delfín





ardilla



gallina



caballo




ANEXO · ANEXO · LOS ANIMALES Y SU ENTORNO

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.




koala



galo




cocodrilo



ballena



estrella de mar




gorila




grillo



caracol




pollo



lince




cangrejo



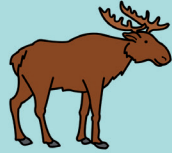
cerdo



mariposa

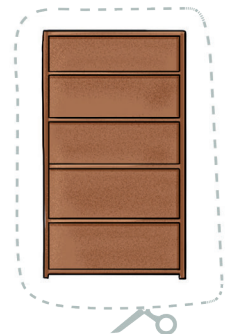
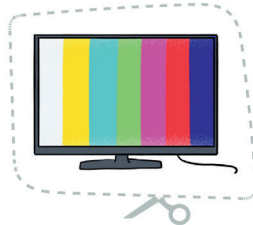
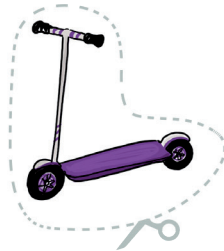
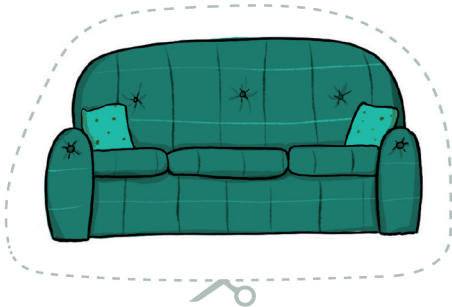
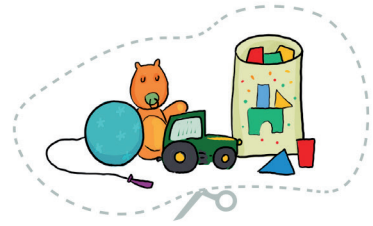
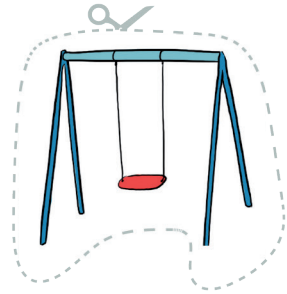
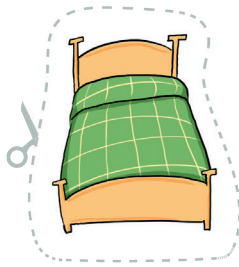
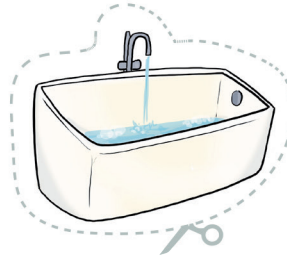
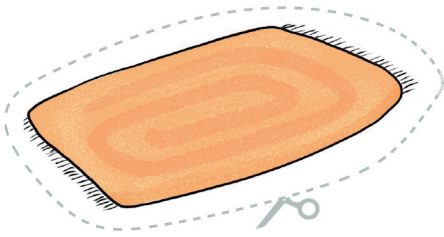


dinosaurio



**ANEXO · NOS VAMOS DE VIAJE**

Recortar las figuras por la línea discontinua.





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



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES