

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 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): 164-24-053-7

Índice

U1 Español para empezar

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

U2 ¡Ven a jugar conmigo!

- 15 Objetivos didácticos
- 16 Mapa de contenidos
- 20 Destrezas y componentes curriculares
- 22 Explotación didáctica y soluciones
- 30 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 30 Criterios de evaluación

U3 Familia y amigos

- 31 Objetivos didácticos
- 32 Mapa de contenidos
- 36 Destrezas y componentes curriculares
- 38 Explotación didáctica y soluciones
- 44 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 44 Criterios de evaluación

ANEXO

- 46 Español para empezar
- 49 ¡Ven a jugar conmigo!
- 50 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 alfabeto español.
4. Decir cómo está.
5. Decir lo que le gusta.
6. Utilizar el vocabulario de clase.
7. Usar un, una, unos, unas.
8. Distinguir la r y la rr.
9. Contar hasta 10.
10. Distinguir los colores.
11. Reconocer los verbos en -ar.
12. Rellenar la ficha de lectura.
13. Identificar los días de la semana, los meses del año y las estaciones.
14. Escribir una invitación de cumpleaños.
15. Participar en clase.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. Dar y pedir información
 - 1.1. Identificar. *Yo soy Gas.*
 - 1.2. Pedir información. Persona: *¿Cómo te llamas?* Cantidad: *¿Cuántos años tienes?*
 - 1.3. Dar información. Persona: *¿Cuántos años tienes?* *Tengo ocho años.*
2. Expresar opiniones, actitudes y conocimientos
 - 2.8. Expresar certeza y evidencia. *Rita es una niña. ¡Es un alce!*
3. Expresar gustos, deseos y sentimientos
 - 3.1. Preguntar por gustos e intereses. *¿Te gusta nadar?*
 - 3.2. Expresar gustos e intereses. *No me gusta patinar.*
 - 3.8. Preguntar por el estado de ánimo. *¿Cómo estás?*
4. Influir en el interlocutor
 - 4.1. Dar una orden o instrucción. De forma atenuada: *¿Puedes repetir, por favor?*
 - 4.2. Pedir ayuda, favores y objetos. *Por favor.*
 - 4.3. Responder a una orden o petición. *Sí.*
 - 4.5. Dar permiso. *Sí.*
 - 4.6. Denegar permiso. *No.*
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. *Él se llama Toni.*
 - 5.10. Agradecer. *Gracias.*
 - 5.12. Felicitar y formular buenos deseos. *¡Feliz cumpleaños!*
 - 5.14. Despedirse. *Hasta luego.*
6. Estructurar el discurso
 - 6.1. Establecer la comunicación y reaccionar. *Hola Gus, ¿cómo vas?*
 - 6.8. Organizar la información y conectar elementos. *Y: En mi clase hay una mesa y una silla.*

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. Construcción e interpretación del discurso
 - 1.1. Mantenimiento del referente y del hilo discursivo. Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *Tengo un lápiz.*
 - 1.2. Marcadores del discurso. Conectores Aditivos. *Y: Gas tiene un libro y una goma.*
 - 1.4. Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales. Rematización. Posposición del sujeto o del atributo. *Soy Gas.*
 - 1.6. Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos. Saludo: *¿Qué tal?*
 - 1.7. La expresión de la negación. Directa, para responder a preguntas: *¿Es un ciervo? No, Gus.*
2. Modalización
 - 2.3. Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales. Entonación. Interrogación: *¿Cómo te llamas?*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
 - 1.1. **Existencia, inexistencia.** *Es un alce.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.1. **Cantidad numérica.** *Números del 1 al 10: Tengo nueve años.*
 - 2.2. **Cantidad relativa.** *Más, menos, muy, mucho: Me gusta mucho. Está mucho mejor ahora.*
- 4. **Nociones temporales**
 - 4.1. **Referencias generales.** *Cuándo: ¿Cuándo es tu cumpleaños?*
 - 4.7. **Duración, transcurso.** *Meses del año: Enero, febrero, junio, diciembre.*
 - 4.8. **Frecuencia, repetición.** *¿Puedes repetir, por favor?*
- 5. **Nociones cualitativas**
 - 5.2. **Formas y figuras.** *Dibujar: Dibuja tu retrato.*
 - 5.11. **Color.** *Los colores: Rojo, amarillo, azul, verde, naranja, marrón, blanco, negro, gris.*
 - 5.12. **Edad.** *Tengo ocho años.*
- 6. **Nociones evaluativas**
 - 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
 - 6.3. **Adecuación, conformidad.** *Sí.*
- 7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar.*
 - 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, hacer una pregunta.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 3. **Identidad personal**
 - 3.1. **Datos personales.** *Nombre, edad: Soy Ainara, tengo nueve años.*
 - 3.3. **Objetos personales.** *Mochila, estuche, cuaderno.*
- 4. **Relaciones personales**
 - 4.2. **Relaciones sociales.** *Saludar y despedirse: Hola, adiós.*
 - 4.3. **Celebraciones y actos familiares y sociales.** *Cumpleaños.*
- 5. **Alimentación**
 - 5.1. **Dieta y nutrición.** *Como sano en el cole. Nutritivo.*
 - 5.2. **Bebidas.** *Zumo.*
 - 5.3. **Alimentos.** *Fruta, frutos secos, sándwich.*
- 6. **Educación**
 - 6.1. **Sistema educativo.** *Clase, profesores, compañeros/as.*
 - 6.3. **Lenguaje de aula.** *En parejas, en grupo.*
 - 6.4. **Material educativo y mobiliario de aula.** *Pizarra, mesa, silla.*
- 8. **Ocio**
 - 8.4. **Juegos.** *Juego de palabras encadenadas.*
- 16. **Ciencia y tecnología**
 - 16.3. **Matemáticas.** *Sumar. Números.*
- 18. **Actividades artísticas**
 - 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Poesía.*
 - 18.2. **Música.** *Cantar.*
- 19. **Geografía y naturaleza**
 - 19.2. **Geografía.** *Ciudades. Madrid.*

GRAMÁTICA

1. **El sustantivo**
 - 1.1. **Clases de sustantivos.** Nombres propios: *Nombre y apellidos. Luz del Castillo.*
2. **El adjetivo**
 - 2.1. **Clases de adjetivos.** Adjetivos calificativos: *El morro marrón.*
3. **El artículo**
 - 3.2. **El artículo.** Indefinido. Paradigma regular: *Un, una, unos, unas. Una mochila.*
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.*
 - 7.3. **Los interrogativos.** *¿Qué es? ¿Cuántos años tienes?*
9. **El verbo**
 - 9.1. **Tiempos verbales de indicativo.** Presente regular en -ar: *Yo canto.*

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

1. **Entonación**
 - 1.4. **Patrones melódicos correspondientes a los distintos actos de habla.** Actos de habla interrogativos y exclamativos en sus formas básicas: *¿Cómo te llamas? La entonación en los saludos: ¡Hola!*
4. **Los fonemas y sus variantes**
 - 4.2. **Fonemas consonánticos.** Identificación y reproducción del sistema consonántico español. Consonantes: Nasal palatal sonora “ñ”. *Niña.* Vibrante simple / vibrante doble: “r/r̄”. *Raúl / perro.*

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: *Español, rabo, marrón.*
 - 1.4. **Letras mayúsculas iniciales.** *Luz del Castillo Soriano.*
3. **Puntuación**
 - 3.6. **Signos de interrogación (¿?) y de exclamación (!): ¡Hola!**

COMPONENTE CULTURAL

CONTENIDOS DE CULTURA

1. Referentes culturales
- 1.1. Conocimientos generales.
- 1.1.1. Geografía física. Climas: *Lluvioso, nublado*. Estaciones: *Primavera, verano, otoño, 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. Material de clase: *Lápiz, goma*.
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: *Carmen González Rubio*.
- 2.1.5. Educación. Instalaciones y servicios de los centros de enseñanza: *Pizarra, clase*.
- 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, dos besos, toque de puños*.
- 2.2.2. En el ámbito educativo. Convenciones sociales y normas de cortesía en las relaciones entre profesor y alumno. Saludos, presentaciones: *Ella se llama Luz y es la profesora. ¡Muchas gracias!, por favor*.
- 2.3. Identidad colectiva y estilo de vida.
- 2.3.3. Fiestas, ceremonias y celebraciones. Celebraciones y actos conmemorativos: *Invitación de cumpleaños*. Convenciones sociales y comportamientos en la celebración del cumpleaños: *¡Feliz cumpleaños!*

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	x	x		
	7			x			x	x			
	8	x	x	x	x	x	x	x	x		
	9			x	x	x	x				
	10			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	x		x		
	5			x	x	x	x				
	6			x		x	x				
	7	x	x	x	x	x	x		x		
	8			x	x			x			
	9			x	x	x	x	x			
	10	x	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				
	14			x	x	x	x		x	x	
	C/C	x	x	x	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			X			
	4			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				
	8	X	X	X	X	X	X		X		
	9	X	X	X	X	X	X				
	10			X		X	X				
	ES/E	X	X	X	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		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 CE: Comprensión Escrita V: Vocabulario O: Ortografía A: Aprender a Aprender	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 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.

2. **Solución posible:** Regla / estuche / mapa / mesa / libro.

3. **Solución:** Gas / Luz.

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

- 4.a **Solución:** V / V / V / F / F

- 4.b **Solución posible:** Gus / Luz / Toni / Gas.

- 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, soy Carmen! / Tengo ocho años.

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 posible:** ¿Cómo vas? / Buenos días.

6.b Solución posible: Buenos días /¿Cómo vas? / Hasta luego.

7. Solución: El/la profesor/a ayuda a encontrar los numerosos ejemplos de signos de exclamación e interrogación que existen en la página.

8.a Solución: A / E / I / O / U

8.b Nota para el profesorado: El/la profesor/a indica al alumnado cómo realizar la copia teniendo especial cuidado con la escritura y la ortografía.

9. Solución: Lápiz / goma / tijeras / pegamento.

10. Solución: Un niño / una mesa / unas amigas / unos bolígrafos / un estuche.

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”.

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.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- 4.a Solución:**
Un elefante. / un zorro.
Un alce. / un lince.
- 4.b Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.
- Solución:** Diego **es un niño.** / Beatriz **es una niña.** / Toni **es un alce.** / Ainara **es una niña.** / Raúl **es un niño.**
- Solución posible:** Me gusta patinar / No me gusta hacer puzzles.
- Solución posible:** Sí, me gusta nadar. / No, no me gusta ver la tele.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a indica al alumnado cómo realizar la copia teniendo especial cuidado con la escritura y la ortografía.
- 9.a Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: Los españoles tienen dos apellidos que identifican a la familia paterna y materna por igual. España es uno de los pocos países donde la mujer no pierde su apellido ni la conexión con su familia cuando se casa.
- 9.b Solución:** Amalia / Beatriz / César / Daniela / Emilia / Fernando / Gonzalo / Héctor / Isabel / Jaime / Karina / Laura.
- 10.a Solución:** Uno / dos / tres / cuatro / cinco / seis / siete / ocho / nueve / diez.
- 11.a Solución:** Diez / cinco / seis / dos / ocho.
- 11.b Solución posible:** ¿Cuántos cuernos tiene el unicornio? Uno.
- 12.a Respuesta libre.**
- 12.b Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: Se puede aprovechar la ocasión para aprender los meses del año que se revisarán en la sesión 2 en línea.

13. **Solución:** Nueve / cumple / años.

14. **Solución:** Siete / cinco.

EL COLUMPIO CULTURAL

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

B) **Respuesta libre.**

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 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 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 posible:** Raúl / perro / dolor

MI FICHA DE LECTURA

A) **Solución:** El perro de Raúl.

B) **Solución posible:** Animales.

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

C) **Solución posible:** Dolor.

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

D) **Solución posible:** Raúl lo sostiene. ¡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.a **Solución:**

Infinitivo	cantar	dibujar	saltar
Yo	canto	dibujo	salto
Tú	cantas	dibujas	saltas
Él/ Ella	canta	dibuja	salta

5.b Solución: Salta / llamo / gusta / es / canta / nada.

6. Solución: Llamas / canta / soy / gusta / baila / es / salta / tienes / nadas / dibuja.

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

8. Solución posible: Ella dibuja muy bien. / Tú saltas a la comba. / Yo canto mal.

9. Solución: Dibuja / preparas / bailo / canta.

10. Solución: Yo canto / yo bailo / tú cantas / tú bailas / él/ella baila / él/ella canta.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a Solución posible:

Nombre: Juana / Raquel / Alberto.

Apellidos: Vázquez / Peña / Flores.

2.b Nota para el profesorado: El/la profesor/a ayuda a formular la pregunta. Puede escribirla en la pizarra: ¿Cuándo es tu cumpleaños? / ¿En qué mes cumples años?

2.c Solución posible: ¡Felicidades! / invitación / fiesta / tarta / amigos / velas.

3. Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado crear su propia invitación (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/la 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 ilustración que aparece en ella. Si se olvida de decirlo, pierde un turno sin jugar.
- 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 3, "reír".
- A partir de la casilla 15, si la puntuación obtenida es igual o superior a las casillas que faltan para alcanzar la casilla 20, la ficha se coloca en la LLEGADA y se 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 se ve en ella. Después, puede ofrecer a cada alumno/a la lectura de un bocadillo.

1.b Solución:

Nombres	Número de letras	Número de vocales	Color de mochila
RAÚL	4	2	roja
RITA	4	2	negra
DIEGO	5	3	verde y blanca
AINARA	6	4	rosa
BEATRIZ	7	3	azul

2.a Respuesta libre.

2.b Respuesta libre.

2.c Respuesta libre.

Nota para el profesorado: Se puede aprovechar la ocasión para repasar el vocabulario y practicar de forma oral las presentaciones entre compañeros/as.

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 posible: Quiero ir al baño. / ¿Puedes repetir, por favor? / ¡No lo sé!

3.c Solución: Tengo ocho años / ¿Cómo te llamas? / ¡Buenos días!

3.d Solución: Quiero ir al baño. / Tengo una pregunta. / ¿Puedes repetir, por favor? / ¿Cómo se escribe? / ¡No lo sé! / ¡Muchas gracias!

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. 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 Sabe decir cómo está.	IN	EP	C
5 Sabe expresar lo que le gusta.	IN	EP	C
6 Conoce el vocabulario de clase.	IN	EP	C
7 Usa un, una, unos, unas.	IN	EP	C
8 Distingue la r y la rr.	IN	EP	C
9 Sabe contar hasta 10.	IN	EP	C
10 Conoce los colores.	IN	EP	C
11 Sabe diferenciar los verbos en -ar.	IN	EP	C
12 Sabe rellenar la ficha de lectura.	IN	EP	C
13 Conoce los días de la semana, los meses del año y las estaciones.	IN	EP	C
14 Sabe escribir una invitación.	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 el vocabulario de juegos y juguetes.
2. Jugar y hablar de juegos.
3. Usar el, la, los, las.
4. Jugar a un juego de patio y a un juego de mesa.
5. Distinguir “juego a” de “juego con”.
6. Utilizar vocabulario sobre el tiempo meteorológico.
7. Preguntar ¿Dónde está?
8. Pronunciar la g suave.
9. Rellenar la ficha de lectura.
10. Reconocer los verbos en -er.
11. Escribir en una agenda.
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 amarilla y roja.*
 - 1.2. **Pedir información.** Persona: *¿De quién es? Cosa: ¿Qué es? Lugar: ¿Dónde está...? Actividad. ¿Qué haces?*
 - 1.3. **Dar información.** Lugar. Adv. lugar, locución preposicional: *¿Dónde estás? Detrás del árbol.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.7. **Expresar acuerdo y desacuerdo.** Expresar acuerdo: *¿Quieres jugar conmigo? Sí, yo juego / ¡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**
 - 3.1. **Preguntar por gustos, intereses y preferencias.** *¿Cuál es tu día de la semana favorito? ¿Cuál es tu mes favorito?*
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *Mi juego favorito es la cometa.*
4. **Influir en el interlocutor**
 - 4.2. **Pedir ayuda, favores, objetos.** De forma atenuada: *Por favor, ¿me dejas el lápiz?*
 - 4.4. **Pedir permiso.** *¿Me dejas jugar?*
 - 4.5. **Dar permiso.** *Sí, claro.*
 - 4.10. **Ofrecer e invitar** *¿Jugamos a la pelota?*
 - 4.11. **Aceptar una propuesta, ofrecimiento o invitación.** Sin reservas: *Sí, yo juego.*
 - 4.12. **Rechazar una propuesta, ofrecimiento o invitación.** *No puedo jugar.*
5. **Relacionarse socialmente**
 - 5.3. **Dirigirse a alguien.** *Me toca (en juegos): Te toca*

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

2. **Construcción e interpretación del discurso**
 - 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.** Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *¡No lo sé!*
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores aditivos. *Y: Raúl y Rita juegan a la pelota.*
 - 1.3. **La deixis.** Espacial. Adverbios deíticos: *Encima, detrás, delante, debajo.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posición del sujeto o del atributo. *Es amarilla.*
 - 1.6. **Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos.** Ofrecimiento: *¿Quieres jugar conmigo?*
 - 1.7. **La expresión de la negación.** *No, yo no juego. No me gusta la pelota.*
2. **Modalización**
 - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Entonación. Interrogación: *¿Quieres jugar conmigo al escondite?*

NOCIONES GENERALES

1. **Nociones existenciales**
 - 1.1. **Existencia, inexistencia.** Ser: *Es amarillo y está delante del peluche.*
 - 1.2. **Presencia, ausencia.** Estar: *El ajedrez está debajo de la mesa.*
2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.5. **Medidas.** Temperatura: *Hace frío, hace mucho calor.*
3. **Nociones espaciales**
 - 3.2. **Posición.** Debajo (de), encima (de), delante (de), detrás (de): *La pelotita está detrás del banco.*
4. **Nociones temporales**
 - 4.7. **Duración, transcurso.** Primavera, verano, otoño, invierno.
5. **Nociones cualitativas**
 - 5.11. **Color.** *Es rojo y está detrás de los patines.*
6. **Nociones evaluativas**
 - 6.1. **Evaluación general.** Bien, mal, regular, fácil, difícil.
7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** Relacionar, ordenar.
 - 7.2. **Expresión verbal.** Hablar, escribir, hacer una pregunta.

NOCIONES ESPECÍFICAS

2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
- 2.3. **Sensaciones y percepciones físicas.** *Tener calor/frío.*
3. **Identidad personal**
- 3.3. **Objetos personales.** *Juguete, peluche, bicicleta, patinete, patines.*
4. **Relaciones personales**
- 4.2. **Relaciones sociales.** *Pandilla, compañero.*
5. **Alimentación**
- 5.1. **Dieta y nutrición.** *Merienda, alimento saludable.*
- 5.2. **Bebidas.** *Agua.*
- 5.3. **Alimentos.** *Manzana, fresas.*
- 5.4. **Recetas y platos.** *Gazpacho, ensalada, lentejas.*
8. **Ocio**
- 8.4. **Juegos.** Juego de mesa, de patio: *Jugar a la comba, 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. Hace frío, calor, sol, viento.*

GRAMÁTICA

1. **El sustantivo**
- 1.2. **El género y el número de los sustantivos.**
Género. Masculino en –o y femenino en –a: *Muñeco, muñeca. Masculino, femenino.*
 Vocales que no sean –o, –a: *El peine, la clase.*
 Consonante: *Disfraz, cómic. Número. Terminación en vocal, plural –s: Muñeca, muñecas.*
 Terminación en consonante: plural –es: *Disfraz, disfraces.*

3. **El artículo**

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

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

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

9. **El verbo**

- 9.1. **Tiempos verbales de indicativo.** Presente.
 Paradigma de verbos regulares: *Correr.*
 Irregularidades de verbos frecuentes: *Hacer.*
 Valor de presente: *Yo hago los deberes todos los días.*
- 9.4. **Formas no personales del verbo.** Infinitivo.
 Infinitivo simple: *Ver, jugar.*

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

4. **Los fonemas y sus variantes**

- 4.2. **Fonemas consonánticos.** Identificación y reproducción del sistema consonántico español.
 Consonante oclusiva, velar, sonora. Sonido de “g” suave: *Gato.*

1.3. **Consonantes**

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

ORTOGRAFÍA

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 saludables. “Como sano en cada estación”:
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 ordenador, práctica de deportes. 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 Olentzero, el hombre del saco.*

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	X				
	9			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	X	
	5			X	X	X	X		X		
	6			X		X					
	7			X	X	X					
	8			X	X	X		X			
	9	X	X	X		X			X		
	10	X	X	X	X	X	X		X		
	11	X	X	X	X	X	X		X		
	12			X		X	X				
	13			X	X	X	X	X			
	14			X	X	X	X		X	X	
	15			X	X	X	X		X		
C/C	X	X	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	X		
	2			X				X			
	3	X	X	X	X			X			
	4			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				
	8			X	X	X	X				
	9			X	X	X	X				
	10	X	X	X	X	X	X		X		
	ES/E			X	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	
	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 CE: Comprensión Escrita V: Vocabulario O: Ortografía A: Aprender a Aprender	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 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 / cometa / rayuela / pelota / cartas / puzle.
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:** Tobogán / canicas / peonza / muñeca / puzle.
- Solución:** Bolígrafo / mochila.
Nota para el profesorado: Los/as alumnos/as han de encontrar un intruso en cada línea.
- 4.a Solución:** F / V / F / V / F
- 4.b Solución posible:** Ajedrez / pelota / puzle / comba.
- 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:** ¿Quieres jugar conmigo? / Juego a la muñeca.
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 utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.
- 6.a Solución:** Canicas / dados / peonza / columpio / cometa / ajedrez.

6.b Solución posible: Muñecas / cartas / comba / tobogán.

7. Solución: Pelota / coche / canicas / puzles.

8. Solución

Femenino: La comba / la videoconsola / la marioneta / la muñeca / la cometa.

Masculino: El cómic / el disfraz.

Plural: Las peonzas / los dados / los peluches.

Nota para el profesorado: Se tendrá en cuenta el género (masculino y femenino) solo en los que están en singular.

9. Solución: El yoyó / la canica / la peonza / los coches / las cartas / las cometas.

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/a la siguiente. Se repite el proceso con cada personaje.

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

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/a 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

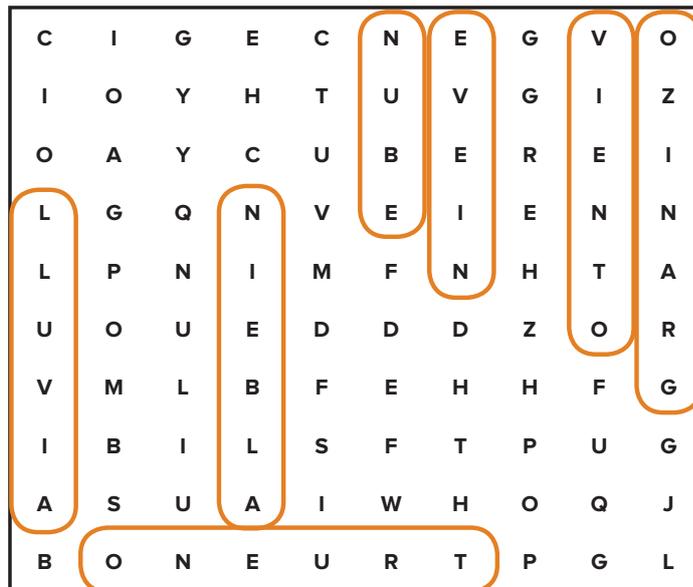
El título, “Jugamos en el parque”, presenta el propósito de la sesión a través de un cómic, de forma que el alumnado retome el vocabulario aprendido y practique las estructuras y expresiones gramaticales que se abordan en la sesión. Asimismo se trabajan aspectos socioculturales en la sección “El columpio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

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:** 1c / 2e / 3d / 4a / 5b
- 4.a Solución:** Verde / azul / morado / naranja / bici / cartas / escondite.
- 4.b Nota para el profesorado:** Se puede utilizar la actividad para trabajar oralmente el vocabulario de los juegos y juguetes.

5. **Solución:** Escondite / cartas / cometa.
6. **Solución :** 1b / 2d / 3a / 4c
7. **Solución:** Primavera / verano / otoño / invierno.
8. **Solución:** La pandilla se reúne en otoño.
9. **Solución:**



10. **Solución:** La pelota está detrás de la mochila. / La pelota está delante de la mochila. / El yoyó está debajo del banco. / El yoyó está encima del banco.
11. **Solución posible:** ¿Dónde está el lápiz? El lápiz está encima de la mesa.
12. **Solución posible:** 1b / 2a / 3d / 4c
13. **Solución:** Delante / detrás / encima / debajo.
- 14.a **Solución:** De la / del / del / de la.
- 14.b **Nota para el profesorado:** El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.
- 15.a **Solución:** Tobogán / puzle / mochila / comba.
- 15.b **Solución:** A la comba. / A los puzles. / Está debajo del tobogán. / Está encima de la mochila.

EL COLUMPIO CULTURAL

- A) **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- B) **Solución posible:** El Olentzero. El coco / El Zorro / El ratoncito Pérez.

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 guía la lectura y ayuda a la clase a localizar las vocales en el texto.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar las letras g en el texto.
- 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:** Juego de vocales y juguetes.
 - Solución posible:** Letras.
Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
 - Solución posible:** Juguetes.
Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
 - Solución posible:** En este juego hemos escondido una letra: la “e”. / Pues busca bien y completa.
 - Solución:** Gris.
 - Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.
5. **Solución:**

Infinitivo	ver	correr	hacer
Yo	veo	corro	hago
Tú	ves	corres	haces
Él/ Ella	ve	corre	hace

- Solución:** Ve / comes / bebe / lees / hago / haces.
- Solución:** Hace / corre / veo / leo / tengo / bebe / comes / escoge / escribe / hago.

8. Solución:

Verbos en -ar	Jugar a la pelota	Saltar a la comba	Montar en bicicleta
Yo -o	juego a la pelota.	salto a la comba.	monto en bicicleta.
Tú -as	juegas a la pelota.	saltas a la comba.	montas en bicicleta.
Él/ Ella -a	juega a la pelota.	salta a la comba.	monta en bicicleta.

Verbos en -er	Ver la televisión	Correr tras una cometa	Hacer un puzle
Yo -o	veo la televisión.	corro tras una cometa.	hago un puzle.
Tú -es	ves la televisión.	corres tras una cometa.	haces un puzle.
Él/ Ella -e	ve la televisión.	corre tras una cometa.	hace un puzle.

9. **Solución:** Ves / juegas / monta / corro.

10. **Solución posible:** Yo juego al parchís. / Mi hermana monta en moto. / Tú comes pronto.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución posible:**

Juegos: Escondite / dominó.

Tiempo: Niebla / viento.

2.b **Nota para el profesorado:** Viernes / julio.

3. **Respuesta libre.**

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado escribir cuatro días de su agenda (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 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:

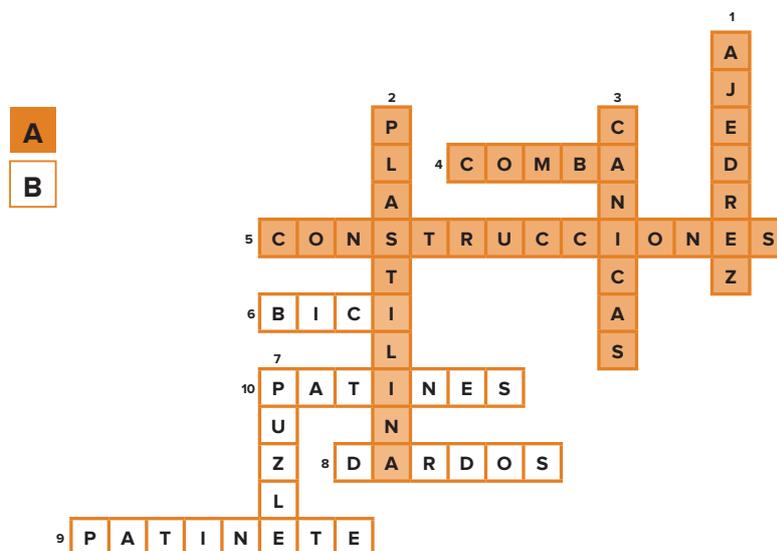
Nombres	Número de letras	Número de vocales
RITA	la bicicleta y los patines	azul y rojo
RAÚL	los dardos	blanco y verde
DIEGO	las construcciones	marrón
AINARA	las muñecas y los collares	rosa y amarillo
BEATRIZ	el juego de ciencia	azul

Nota para el profesorado: En la segunda parte del ejercicio, el/la profesor/a ayuda a los/las alumnos/as a localizar y colorear correctamente los juguetes correspondientes en la ilustración.

1.c Solución: Plastilina / patinete / libro de cuentos / videoconsola / pelota.

2. Nota para el profesorado: Los alumnos/as utilizan los bocadillos de la imagen para hacerse preguntas. Un/a alumno/a señala la pelota y pregunta: ¿Qué es? ¿De quién es? El/la profesor/a ayuda en esta actividad para activar el uso de estas oraciones en clase.

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/la profesor/a ayuda en esta actividad para activar el uso de estas oraciones en el debate.

4.c Solución posible: El parchís y las damas. / La cometa y la pelota.

¿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/as alumnos/as 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/a 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 el vocabulario de juegos y juguetes.	IN	EP	C
2 Es capaz de usar el vocabulario trabajado para jugar y hablar de juegos.	IN	EP	C
3 Identifica y usa correctamente los artículos el, la, los, las.	IN	EP	C
4 Es capaz de seguir las instrucciones dadas para jugar a un juego de patio.	IN	EP	C
5 Comprende las reglas de un juego de mesa y es capaz de jugar correctamente.	IN	EP	C
6 Distingue y usa correctamente las expresiones “juego a” y “juego con”.	IN	EP	C
7 Conoce el vocabulario sobre el tiempo.	IN	EP	C
8 Comprende y usa correctamente la pregunta ¿Dónde está?	IN	EP	C
9 Pronuncia la g suave.	IN	EP	C
10 Rellena correctamente la ficha de lectura.	IN	EP	C
11 Identifica los verbos que terminan en -er.	IN	EP	C
12 Practica la escritura a través de la agenda.	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 vocabulario sobre la Navidad.
4. Identificar y decir qué hora es.
5. Usar mi, tu, su, mis, tus y sus.
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.
12. Utilizar el vocabulario sobre las comidas del día.
13. Identificar y expresar las rutinas del día.
14. Identificar platos típicos de la cocina española.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** Mi / tus / sus / mis / tus / sus + sust.: *Es mi madre. Mi amiga se llama Rita.*
 - 1.2. **Pedir información.** Persona: *¿Cómo se llama tu madre? Lugar: ¿En qué ciudad vives? Actividad: ¿Qué haces?*
 - 1.3. **Dar información.** Persona. Enunciado declarativo: *Mi madre se llama Isabel.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.8. **Expresar certeza y evidencia.** *Mi madre se llama Isabel.*
3. **Expresar gustos, deseos y preferencias**
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *Me gusta jugar con mi madre.*
4. **Influir en el interlocutor**
 - 4.2. **Pedir ayuda, favores y objetos.** *¿Me prestas tu bolígrafo y tus lápices?*
5. **Relacionarse socialmente**
 - 5.4. **Presentar a alguien.** Presentaciones informales: *Es mi abuelo. Se llama...*
¡Feliz Navidad!
 - 5.14. **Despedirse.** *Adiós.*

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: *Su abuelo se llama... Le gusta... Elipsis del sujeto: No tengo estuche.*
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores. Aditivos. Y: *Mis tíos hablan español y francés.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Es mi abuelo.*
 - 1.6. **Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos.** Pregunta real: *¿En qué ciudad vives?*
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 Sídney.*
 - 1.4. **Acontecimiento.** *Es 31 de enero, Nochevieja.*
3. **Nociones espaciales**
 - 3.1. **Localización.** *¿En qué lugar vives?*
4. **Nociones temporales**
 - 4.1. **Referencias generales.** *¿Qué hora es? Son las tres.*
 - 4.4. **Anticipación, puntualidad, retraso.** *Llegamos tarde.*
 - 4.5. **Inicio, finalización.** *Las clases empiezan a las ocho y media.*
 - 4.7. **Duración, transcurso.** *Horas, minutos.*
5. **Nociones cualitativas**
 - 5.9. **Sabor.** *Rico, bueno.*
6. **Nociones evaluativas**
 - 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
 - 6.3. **Adecuación, conformidad.** *Sí.*
7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar.*
 - 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, hacer una pregunta.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

1. **Individuo: dimensión física**
 - 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** *Ducharse, peinarse, lavarse.*
2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
 - 2.2. **Sentimientos y estados de ánimo.** *Me gusta dibujar y bailar.*
4. **Relaciones personales**
 - 4.1. **Relaciones familiares.** *Abuelo, madre, hijo, nieta.*
 - 4.3. **Celebraciones y actos familiares y sociales.** *Es Nochebuena.*
5. **Alimentación**
 - 5.1. **Dieta y nutrición.** *Desayuno, comida, merienda, cena: Desayunar, comer, merendar, cenar.*
 - 5.3. **Alimentos.** *Tomate, pepino, leche.*
 - 5.4. **Recetas y platos.** *Platos típicos, paella, roscón de Reyes, pavo de Navidad.*
8. **Ocio**
 - 8.4. **Juegos.** *Juego de las familias.*
18. **Actividades artísticas**
 - 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Escribir, leer.*
 - 18.2. **Música.** *Cantar.*
19. **Geografía y naturaleza**
 - 19.2. **Geografía.** *Ciudades. Marsella.*
 - 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Mi familia vive en una granja con muchos animales.*
 - 19.4. **Clima y tiempo atmosférico.** *En invierno hace mucho frío.*

GRAMÁTICA

1. El sustantivo**1.1. Clases de sustantivos.** Nombres propios.

Topónimos: *Marsella, Viena, Suiza.*

5. Los posesivos

Forma. Formas átonas: *Mi, tu, su.*

7. El pronombre**7.1.2. Pronombre átono de OD.** *Me peino.*

7.1.4. Valores de se. Reflexivo: *Ducharse, lavarse.*

7.3. Los interrogativos. Qué, quién: *¿Qué le gusta comer?*

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

Presente. Verbos pronominales: *Gus se lava la cara.*

13. La oración simple

13.2. Tipos de oraciones simples. Según la naturaleza del predicado. Reflexivas: *Gus se lava la cara a las siete y media.*

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

4.2. Fonemas consonánticos. Identificación y reproducción del sistema consonántico español. Consonante labial, sonora: [b]: *Invierno, abuelos.*

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

1.3.1. Letras b, v. Representación gráfica del fonema labial, sonoro /b/: *Viena, bocadillo.*

ORTOGRAFÍA

2. Saberes y comportamientos socioculturales

2.1.2.La unidad familiar: concepto y estructura. Miembros de la familia: *Papá, mamá, padre, madre, hermano, hermana.*

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

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 navideños, 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.*

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				
	5			x	x	x			x		
	6	x	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	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		
	5			x	x	x			x	x	
	6			x	x	x	x		x	x	
	7			x		x	x		x	x	
	8			x		x	x		x	x	
	9	x	x	x	x	x	x		x	x	
	10			x	x	x	x		x	x	
	11	x	x	x		x			x		x
	12			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	X	
	5			X	X	X	X				
	6			X		X	X				
	7			X		X	X				
	8	X	X	X	X	X	X				
	9			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	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 le 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

1. **Solución:** Abuelo / abuela / nieta / nieto / hermana menor / hermano mayor / padre / madre / hijo / hija / tía Belén / gemelos / bebé / marido / mujer / primo.

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.

2. **Solución posible:** Hija / madre / abuela / hermana / nieto.

3. **Solución:** Goma / lápiz

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

4. **Solución:** El hermano / la madre / la nieta / los abuelos / las hijas.

5. **Solución:** David / Isabel / Venancia / Sebastián / Belén / Alberto / Alba.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a explica los miembros de la familia para que se identifiquen correctamente todos ellos.

- 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, idealmente, se deben practicar por parejas.

- 6.b **Solución posible:** ¿Cómo se llama tu padre? / ¿Y tu abuelo?

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

7. Solución: Abuelos / gata / nietas / madre.

8. Solución: 1c / 2e / 3d / 4a / 5b

9.a Respuesta libre.

9.b Respuesta libre.

10a Solución posible: Se llama **Gabriela**. / Es mi **padre**. / Su cumpleaños es **el 4 de abril**. / Su color favorito es **el rojo**. / Le gusta **montar en bici**.

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 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”.

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 / F / F / V / F / V
- Solución posible:** Una pelota / un osito / una videoconsola.
- 5.a Solución:** Bigotes / Marrón y blanco / Bocadoillos.
- 5.b Respuesta libre.**
- Solución:** Son las dos y cuarto. / Son las tres y media. / Son las cuatro menos cuarto.

7. Solución:



Son las seis en punto.



Es la una y media.



Es la una menos cuarto.



Son las cuatro y cuarto.



Son las ocho en punto.



Son las doce y media.

- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las ilustraciones.
- Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: Podrán elegir una oración de las que han estado usando para decir las horas y dibujar el reloj con esa hora.
- Solución:** 4. ocho menos cuarto / 3. siete y media / 2. siete y cuarto / 1. siete en punto.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la escucha e interpretación posterior de la canción.
- Solución:** Desayuno / almuerzo / merienda / cena.
- Solución:**
Desayuno: Leche, fruta y tostada. **Almuerzo:** Pollo, patatas y kiwi.
Merienda: Yogur, nueces y fresa. **Cena:** Sopa, pescado y pera.

EL COLUMPIO CULTURAL

- A) **Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar los nombres con las imágenes.
- B) **Solución:** Paella: arroz y gambas / gazpacho: tomate y pepino / tortilla: huevos y patatas / croquetas: leche y harina.
- C) **Solución:** Tortilla de patatas / cocido / croquetas / paella / gazpacho / fabada.

SESIÓN 5: FAMILIA Y AFICIONES

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

- 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.
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a localizar las letras b y v en cualquiera de los textos.
- Solución posible:**
Con b: Beatriz / trabajar / abuela.
Con v: Valentín / invierno / vives.
- 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, abuela, Blas, Sebastián, bebé, bilingüe, bicicleta, suave, Venancia, verde, divertido, adivinanza, pavo, nueve.

MI FICHA DE LECTURA

- A) **Respuesta libre.**
- B) **Solución posible:** Familia.
Nota para el profesorado: En esta actividad el alumnado puede justificar otros temas.
- C) **Solución posible:** Aficiones.
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	despertarse	ducharse	peinarse
Yo	me despierto	me ducho	me peino
Tú	te despiertas	te duchas	te peinas
Él/ Ella	se despierta	se ducha	se peina

5.b Solución: Ducha / llama / llamas / despiertas / cepilla / levanto.

6. Solución: Despertarse / ducharse / peinarse / llamarse / cepillarse / lavarse.

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

8. Solución: Cepillo / ducha / levantas / lava / llama.

9. Solución: Mi abuelo se levanta a las ocho y media.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a Solución: Viena. Austria / Sídney. Australia / Ginebra. Suiza / Londres. Reino Unido / Hamburgo. Alemania / Bruselas. Bélgica.

2.b Respuesta libre.

3. Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a propone al alumnado crear 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 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 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:

Personajes	¿Qué hace?
Isabel	lee un libro con Alba.
David	prepara el pavo para el almuerzo.
Rita	juega a la pelota con Raúl.
Victor o Blas	come fruta.
Sebastián	pone el mantel.

1.c Solución: Feliz Navidad.

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

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

3.b Solución: Navidad. 25 de diciembre / Fin de Año. 31 de diciembre / Nochebuena. 24 de diciembre / Año Nuevo. 1 de enero.

4.a Solución posible: Doce / Reyes / villancico / familia / Nochebuena / camello.

4.b Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a comprueba que los/as alumnos/as han coloreado correctamente los elementos del árbol.

¿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.	IN	EP	C
5 Usa correctamente mi, tu, su, mis, tus, sus.	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.	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

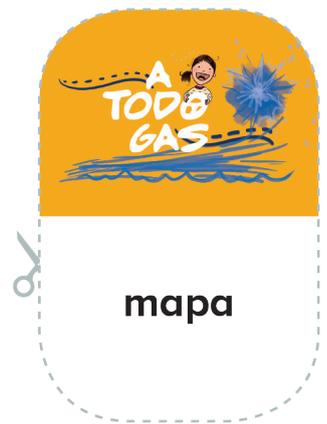
Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



<p>mesa</p>	<p>niña</p>	<p>profesora</p>	<p>silla</p>
<p>libro</p>	<p>cuaderno</p>	<p>bolígrafo</p>	<p>lápiz</p>
<p>goma</p>	<p>pegamento</p>	<p>regla</p>	<p>tijeras</p>
<p>pizarra</p>	<p>ventana</p>	<p>puerta</p>	<p>mapa</p>

ANEXO · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



ANEXO · ESPAÑOL PARA EMPEZAR

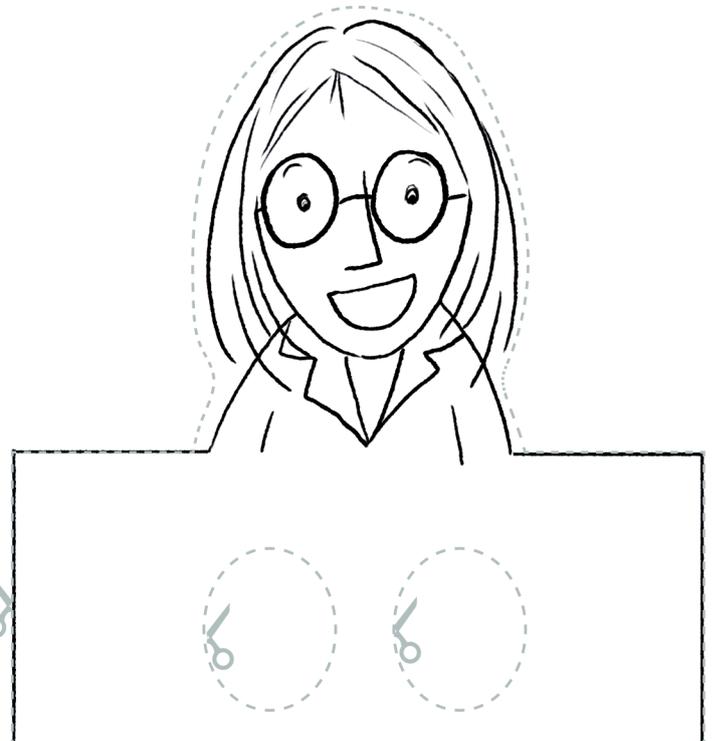
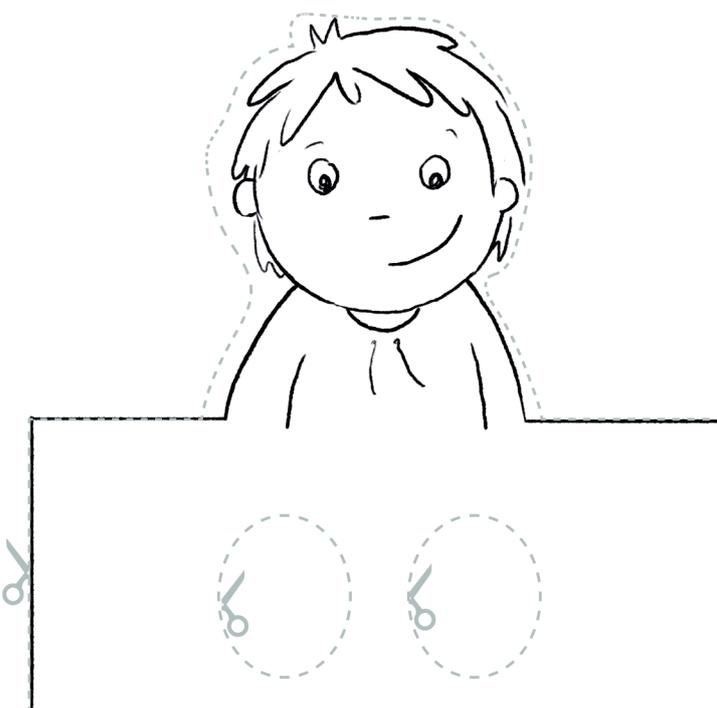
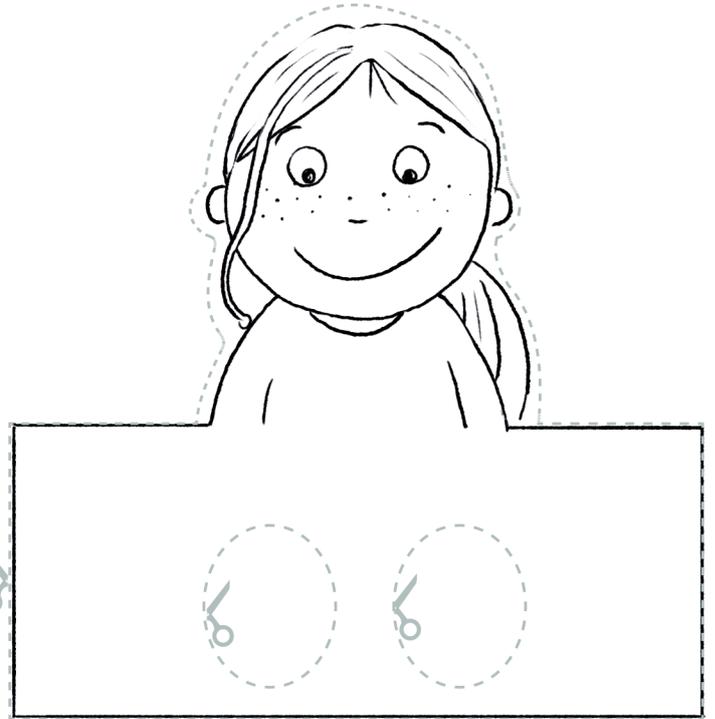
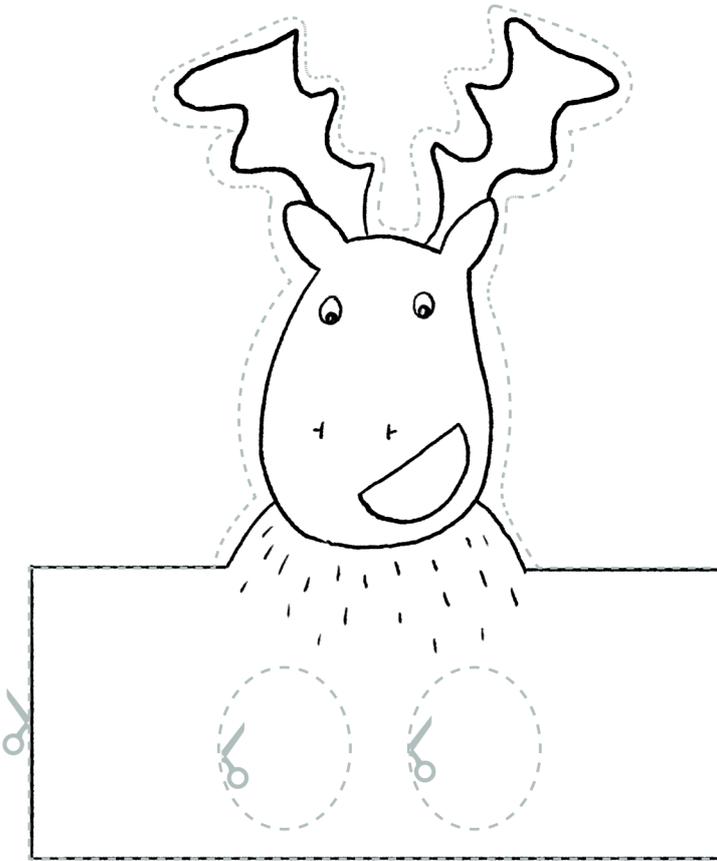
Recortar las tarjetas por la línea discontinua.



<p>mesa</p>	<p>niña</p>	<p>profesora</p>	<p>silla</p>
<p>libro</p>	<p>cuaderno</p>	<p>bolígrafo</p>	<p>lápiz</p>
<p>goma</p>	<p>pegamento</p>	<p>regla</p>	<p>tijeras</p>
<p>pizarra</p>	<p>ventana</p>	<p>puerta</p>	<p>mapa</p>

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

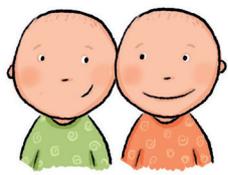


Isabel

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

