

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 A2. Serie Sol

Autores:

De la Peña Flores, Emma

Díaz Pazos, Encarnación

García Martínez, Sara

Mellado Benito, Jorge

Serrano de Haro Soriano, María Fuencisla

Vacas Lobato, Teresa

Coordinación del Proyecto:

García Martínez, Sara

Serrano de Haro Soriano, María Fuencisla

Dirección del Proyecto:

CIDEAD



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Secretaría General Técnica de Formación Profesional

Subdirección General de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones

Edición: 2024

NIPO (IBD): 164-24-057-9

Índice

U4 Mueve tu cuerpo

- 53 Objetivos didácticos
- 54 Mapa de contenidos
- 58 Destrezas y componentes curriculares
- 60 Explotación didáctica y soluciones
- 66 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 66 Criterios de evaluación

U5 Los animales y su entorno

- 67 Objetivos didácticos
- 68 Mapa de contenidos
- 72 Destrezas y componentes curriculares
- 74 Explotación didáctica y soluciones
- 81 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 81 Criterios de evaluación

U6 Nos vamos de viaje

- 83 Objetivos didácticos
- 84 Mapa de contenidos
- 88 Destrezas y componentes curriculares
- 90 Explotación didáctica y soluciones
- 97 Procedimientos e instrumentos de evaluación
- 97 Criterios de evaluación

ANEXO

- 100 Los animales y su entorno
- 102 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 diferenciar 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 y usar los verbos de acción con el cuerpo.
9. Jugar al juego del lince.
10. Contar de 20 a 100.
11. Identificar algunos bailes regionales de España.
12. Identificar los cinco sentidos.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** *A mí me gusta la comba.*
 - 1.2. **Pedir información.** *Persona: ¿A quién le gusta correr en la pista? ¿Cómo eres? ¿Cómo estás? Actividad: ¿Qué hace Ainara?*
 - 1.3. **Dar información.** *Persona: Ainara corre cansada detrás de Raúl. Cosa: El patinete de mi hermano cuesta cien euros.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.4. **Valorar.** *Es muy / bastante / un poco + adj.: Es muy divertido. ¡Genial!*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *No le gusta compartir. Me encanta el Zorro, ¡es muy valiente!*
 - 3.8. **Preguntar por el estado de ánimo.** *Ainara, ¿estás aburrida?*
 - 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *Yo estoy contenta cuando juego.*
 - 3.12. **Expresar enfado e indignación.** *Estoy enfadado.*
 - 3.19. **Expresar sorpresa y extrañeza.** *¡Ohhh! El perro ladra porque está sorprendido.*
 - 3.20. **Expresar admiración y orgullo.** *¡Halaaaa!, eres una campeona.*
 - 3.21. **Expresar afecto.** *Te quiero.*
 - 3.22. **Expresar sensaciones físicas.** *Estoy mal... me duele el codo.*
4. **Influir en el interlocutor**
 - 4.1. **Dar una orden o instrucción.** *De forma directa. Imperativo: ¡Quieto, no te muevas!*
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: Pelos muy cortos que rodean los ojos.*
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** *Conectores. Aditivos. Y: Gira tu cabeza y con eso empieza. Contraargumentativos. Pero: Pero hoy está cansada de saltar. Consecutivo. Por eso: A las 12:00 tiene examen de Mates, por eso está nerviosa. Controladores de contacto. Origen imperativo: ¡Mirad, Rita hace volteretas!*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** *Rematización. Posposición del sujeto: Es una clase muy divertida. Tematización. Sintagma nominal + oración relativa con indicativo: Piezas pequeñas y blancas que están en la boca.*
2. **Modalización**
 - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** *Entonación. Interrogación: ¿Y tus piernitas? ¿Y tus pies?*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
- 1.1. **Existencia, inexistencia.** *Ellos son altos y delgados.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
- 2.1. **Cantidad numérica.** *Números del 20 al 100: Noventa y siete.*
- 2.5. **Medidas.** *Tamaño: Alto, bajo. Peso: Delgado, gordo. Superficie: Grande, pequeño.*
- 3. **Nociones espaciales**
- 3.4. **Movimiento, estabilidad.** *Me siento, me levanto.*
- 4. **Nociones temporales**
- 4.2. **Localización en el tiempo.** *Presente: Hoy está cansada de correr en la pista.*
- 4.8. **Frecuencia, repetición.** *Frecuencia: Gus salta a la comba diez veces.*
- 4.9. **Cambio, permanencia.** *¡Caaaambiooooo!*
- 5. **Nociones cualitativas**
- 5.7. **Visibilidad, visión.** *Ellos tienen los ojos azules.*
- 5.8. **Audibilidad, audición.** *¿Por qué grita Ainara?*
- 5.11. **Color.** *Ella tiene el pelo castaño.*
- 6. **Nociones evaluativas**
- 6.1. **Evaluación general.** *Bien, mal, regular.*
- 7. **Nociones mentales**
- 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar, clasificar, adivinar.*
- 7.2. **Expresión verbal.** *Hablar, escribir, preguntar, responder.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 1. **Individuo: dimensión física**
- 1.1. **Partes del cuerpo.** *Corazón, rodilla.*
- 1.2. **Características físicas.** *Tener el pelo rubio / moreno / blanco: Ella tiene el pelo rubio.*
- 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** *Hacer deporte / ejercicio / levantarse / abrazar: Mueve la cintura.*
- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
- 2.1. **Carácter y personalidad.** *Mi abuelo es generoso.*
- 2.2. **Sentimientos y estados de ánimo.** *Estar enfadado / nervioso: Mar-garita está nerviosa.*
- 2.3. **Sensaciones y percepciones físicas.** *Oler / Tener dolor: Me duele el codo.*
- 5. **Alimentación**
- 5.1. **Dieta y nutrición.** *Desayunar fruta.*
- 5.2. **Bebidas.** *Bebidas saludables, agua.*
- 5.3. **Alimentos.** *Melón, 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.** *Hacer deporte / ejercicio / gimnasia: Girar, correr, saltar.*
- 8.4. **Juegos.** *Montar en los columpios, jugar al juego del lince.*
- 18. **Actividades artísticas**
- 18.1. **Literatura y pensamiento.** *Verso, poesía.*
- 18.2. **Música.** *Cantar, crear un rap.*

COMPONENTE GRAMATICAL

GRAMÁTICA

2. **El adjetivo**
- 2.1. **Clases de adjetivos.** Adjetivos calificativos: *Es calvo.*
- 2.2. **El género y el número del adjetivo.** Género. Masculino en -o y femenino en -a: *Está cansado/a.* Número. Terminados en vocal. Plural -s: *Morenas.* Terminados en consonantes. Plural -es: *Marrones.*

6. Los cuantificadores

Cardinales. Números del 20 al 100: *Treinta días.*

7. El pronombre

7.3. **Los interrogativos.** Qué: *¿Qué hace Gas?*

8. El adverbio y las locuciones adverbiales

Interrogativo. Cómo: *¿Cómo se escribe tirolina?*

Locuciones adverbiales. Por qué: *¿Por qué ladra el perro?*

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: *Es feo.*

Estar + adjetivo: *Está sorprendido.*

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

4. **Los fonemas y sus variantes**
- 4.2. **Los fonemas consonánticos.** Identificación y reproducción del sistema consonántico español. Consonantes interdentales: Sonido de la "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: *Luce-ros.*

Letra z. Representación gráfica del fonema fricativo, interdental sordo delante de a, o, u, y en posición final de sílaba y de palabra: *Azul, 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.*
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. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

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

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

UNIDAD 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

- Solución:** Cuello / hombros / pecho / cintura / ombligo / rodilla / tobillo / codo / muñeca / frente / mejillas / barbilla / cejas / pestañas / corazón / cerebro.
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:** Cara / cejas / barbilla / brazos / cintura / codos / hombros / nariz / rodillas / uñas.
- Solución:** Pestaña / corazón / rodillas / cintura / cabeza / cejas.
- 4.a Solución:** Dientes / barbilla / pestañas.
4.b Solución posible: Gus tiene solo un calcetín.
- 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: Me duele mucho. Igual está roto.
5.c Nota para el profesorado: El/la profesor/a guía la práctica por parejas utilizando las estructuras trabajadas anteriormente.
- 6.a Solución:** Frente / cabeza / cintura / hombros / ombligo / espalda / nariz / lengua / brazos / cejas / pelo / dedos.
6.b Solución posible: Frente / hombros / nariz / cejas.
- Solución:** Rizado / azules / fea / alta / mayor / delgada / moreno / gafas / verdes / grandes.

8. Solución: Somos / tenemos / tiene / es / tenéis.

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: 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. Solución: F / V / F / F / V / V

4. Solución: Matemáticas / deberes.

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

5.a Solución: Rita es una campeona. / Gus está cansado. / Son las diez y cuarto. / Cierra los ojos.

5.b Solución: Ya / pino.

5.c Solución posible: Los amigos hacen un circuito en el gimnasio. / Luz toca un silbato para cambiar de actividad. / Toni canta cuando sale del gimnasio.

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

6.b Solución: Levanto / salto / levanto / bajar / subo / miro / camino / leo / paro / respiro / veo / paseo / silbar / tengo / comer / abro / descanso / disfrazo / canto.

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

7.b Solución posible: Él canta, canta, canta / canta sin parar / Él salta, salta, salta / Salta sin parar.

8.a Solución: Giramos / suben / corren / andan / bailan / baja.

8.b Solución: Levanta / pasea / tienes / siento.

8.c Solución: Ver / escuchar.

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

9. Solución: Veintinueve / cuarenta y cinco / cincuenta / treinta y uno / sesenta y cuatro / setenta y ocho / cincuenta y cinco / setenta y dos / ochenta y seis / ochenta / treinta y tres / noventa y siete.

10. Solución: Treinta y dos / setenta y tres / veinte / cien / veintiocho / treinta y uno.

11. Solución: Quien mueve las piernas mueve el corazón.

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

EL COLUMPIO CULTURAL

A) Solución: Andalucía / Canarias / Extremadura / Galicia / Madrid.

B) Solución: 3 / 4 / 1 / 2 / 5

C) 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.

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

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. Solución posible: Zapatillas / brazos / azul / luceros / cielo.

3. Solución: Corazón / abrazas / lucero / zapatilla.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a aclara que para la segunda opción, la palabra exacta del texto es “abrazos”

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 / nariz / boca / dientes / 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:** Divertido / triste / simpático / generoso.

5.b **Solución posible:** Ellas son muy trabajadoras. / Yo estoy cansado después de jugar.

6. **Solución:**

A 2. 1.: Nosotros estamos tristes por las malas notas en Matemáticas. / Ellos son altos y delgados. / Marta está enfadada porque tiene muchos deberes. / Yo soy generoso porque me gusta compartir.

A 2. 2.: El hombre del saco es malo con los niños. / Sus películas son aburridas, no tienen escenas divertidas. / Nosotros estamos tristes sin nuestros amigos. / Yo estoy malo, me duele la barriga.

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

7. **Solución:**

Verbo ser/estar: Es / es / estamos / estás / sois.

Adjetivos: Nervioso y travieso / valiente / sorprendidos / aburrida / charlatanas.

8. **Solución:** Tacaño / coqueta / aburrido / distraído / charlatán / simpático.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución posible:**

Características físicas: Es alta y delgada. / Tiene el pelo rubio, largo y liso. / Sus ojos son marrones.

Estados de ánimo: Contenta / cansada / nerviosa / enfadada / feliz.

2.b **Solución:** Generosa / coqueta / perezosa.

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 / tobo-

gán / canasta / columpio / dado / banco / el Coco / guirnalda / tirolina / ensalada / sandía / fresa / fuente / nube / yoyó / papelera / lentes / 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:

Personajes	¿Qué hace?
Ainara	baja por la tirolina y grita.
Gus	sube por los aros de colores
Beatriz	corre cansada detrás de Raúl.
Diego	baja por la escalera.
Toni	se columpia.
El perro	ladra porque está sorprendido.

1.c Solución: Se esconde. / Baja por la tirolina. / Corre por la pista de atletismo. / Porque va detrás de Raúl. / Porque ha encontrado a Gas.

2. Nota para el profesorado: El/la profesor/a ayuda al alumnado a formular preguntas relacionadas con la ilustración. En parejas, los alumnos/as se hacen preguntas y responden.

3.a Solución:

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

3.b Solución: Abrazar / bajar / columpiar / correr / girar / oír / oler / saborear / saltar / subir / tocar / ver.

3.c Solución:

Rojo: Abrazar / bajar / saborear / tocar / girar / columpiar / saltar.

Verde: Ver / oler / correr.

Amarillo: Subir / oír.

4.a Respuesta libre.

Nota para el profesorado: Esta actividad se hace en clase, en sesión plenaria. Se deciden cinco atracciones y se vota (levantando la mano) decidiendo qué atracción es la preferida. 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 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/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 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 diferencia 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 y usa 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 20 al 100.	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 algunas onomatopeyas de animales.
4. Identificar y usar el pretérito imperfecto de verbos en -ar, -er, -ir.
5. Comprender las reglas y jugar a un juego de mesa: dominó.
6. Identificar dónde viven los animales y cuál es su hábitat.
7. Distinguir la l y la ll y usarlas correctamente en las palabras.
8. Usar los demostrativos en singular y en plural.
9. Conocer parques nacionales de España.
10. Distinguir los grupos de alimentos.
11. Identificar y usar el pretérito indefinido de verbos en -ar, -er, -ir.
12. Rellenar la ficha de lectura.
13. Usar palabras y expresiones para contar cuentos.
14. Escribir un cuento en pasado.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** *Este es un animal imaginario.*
 - 1.2. **Pedir información.** Cosa: *¿Cuál es la onomatopeya del gallo?* Clase o tipo: *¿De qué color es la piel del camaleón?* Actividad: *¿Qué hace la tortuga?* Cantidad: *¿Cuántos cuernos tiene la vaca?*
 - 1.3. **Dar información.** Lugar: *Guadalquivir. Y ahí está el parque nacional de Doñana.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
 - 2.4. **Valorar.** Qué + adj.: *¡Qué guay!* *¡Qué bonitos!*
 - 2.5. **Expresar aprobación y desaprobación.** *¡Bien!* *¡Al agua patos!*
 - 2.7. **Expresar acuerdo y desacuerdo.** *Sí, a mí también.*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
 - 3.1. **Preguntar por gustos, intereses y preferencias.** *¿Qué parque nacional te gusta más?*
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *¡Me encanta hacer la croqueta en las dunas!*
 - 3.7. **Expresar planes e intenciones.** *Ahora podemos darnos un baño.*
 - 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *¡Qué gracioso!* *¡Qué divertido!*
 - 3.19. **Expresar sorpresa y extrañeza.** *¡Ohhh!* *¡Halaaaa!*
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 / Te toca: *¡Es mi turno!*
6. **Estructurar el discurso**
 - 6.8. **Organizar la información y conectar elementos.** *Érase una vez, de pronto un día, y colorín colorado este cuento se ha acabado.*
 - 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: *Un camello la subió a su joroba y viajaron juntos.* Justificativos. Porque: *Dijo no al gallo porque cantaba muy fuerte su quiquiriquí.* Estructuradores de la información. Ordenadores: *Érase una vez, entonces, y colorín colorado...*
 - 1.3. **Deixis.** Espacial: Adverbios deíticos: aquí, ahí, allí: *Esta tortuga está aquí cerca.* Demostrativos: *Aquel lince.* Temporal. Adverbios pronominales deíticos: ayer, anoche: *Ayer, el gallo cantó muy temprano.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Es un animal imaginario.* Tematización: sintagma nominal oración de relativo: *Yo tengo tres mascotas que siempre voy a cuidar.*
2. **Modalización**
 - 2.3. **Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales.** Entonación: Interrogación: *¿Qué ve Ainara por los prismáticos?*
3. **Conducta interaccional**
 - 3.1. **Cortesía verbal atenuadora.**
 - 3.1.2. **Atenuación del acto amenazador.** Formas rituales: *¡Silencio, por favor!*

NOCIONES GENERALES

- 1. **Nociones existenciales**
 - 1.1. **Existencia, inexistencia.** *Hay estrellas de mar en las Islas Atlánticas.*
- 2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.1. **Cantidad numérica.** *Tengo tres mascotas.*
 - 2.5. **Medidas.** *Tamaño: Pequeño, grande.*
- 3. **Nociones espaciales**
 - 3.1. **Localización.** *Aquí, allí, ahí: ¡Mirad, ahí, esas gaviotas!*
 - 3.2. **Posición.** *Cerca, lejos: ¿Veis allí lejos aquellos ciervos?*
 - 3.4. **Movilidad, estabilidad.** *Los dinosaurios caminaban y corrían.*
- 4. **Nociones temporales**
 - 4.1. **Localización en el tiempo.** *Pasado: Cuando mi hermana y yo teníamos cinco y seis años...*
 - 4.3. **Simultaneidad, anterioridad, posterioridad.** *Después... más tarde.*
 - 4.5. **Inicio, finalización.** *Érase una vez, colorín colorado...*

NOCIONES ESPECÍFICAS

- 1. **Individuo: Dimensión física**
 - 1.1. **Partes del cuerpo.** *Cola, morro, patas.*
 - 1.2. **Características físicas.** *Tiene el pico amarillo.*
 - 1.3. **Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo.** *Nadar, volar, saltar, correr.*
- 2. **Individuo: dimensión perceptiva y anímica**
 - 2.1. **Carácter y personalidad.** *La gata de Alba es muy cariñosa.*
 - 2.2. **Sentimientos y estados de ánimo.** *El perro está sorprendido por el erizo. Tu caballo está impaciente.*
 - 2.3. **Sensaciones y percepciones físicas.** *Quiquiriquí, 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: Embutidos, leche, huevos, lana. Productos de la huerta: Calabaza, puerros, zanahoria.*
- 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.** *Montaña, mar, río Guadaluquivir, isla, parques nacionales.*
 - 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Campo, bosque, granja.*
 - 19.5. **Fauna y flora.** *Fauna: Oso, buitre, estrella de mar, flamenco. Flora: Árbol, flor.*

COMPONENTE GRAMATICAL

GRAMÁTICA

- 4. Los demostrativos**
 Forma: Masculino y femenino singular y plural: *Estas ranas, ese pez*. Valores / significado. Deictico espacial. Cercanía / lejanía: *Éstas, aquellos*.

7. El pronombre

- 7.4. Los exclamativos.** *¡Qué gracioso! ¡Qué guay!*

8. El adverbio

De lugar: Aquí, ahí, allí: *¿Veis allí tejos aquellos ciervos?*

9. El verbo

- 9.1. Tiempos verbales de indicativo.** P. Imperfecto. Paradigma de los verbos regulares: *Los hombres primitivos se vestían con pieles*. Verbos irregulares: *Era pequeña*. Valor descriptivo: *Tenía una pata roja*. P. Indefinido. Paradigma de los verbos regulares. Irregularidades en verbos frecuentes: ser, estar, hacer. Acciones pasadas enmarcadas en momento temporal preciso: *Ayer hicimos...*

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

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

1. Ortografía de letras y palabras

- 1.3. Consonantes.**
13.5. Letras. Representación gráfica de los fonemas líquidos palatales /l/ y /ll/: *Listilla, cama-león*.

ORTOGRAFÍA

COMPONENTE CULTURAL

CONTENIDOS DE CULTURA

1. Referentes culturales
- 1.1. Conocimientos generales.
- 1.1.1. Geografía física. Fauna: Fauna representativa: *Flamencos, buitres, osos, animales marinos.*
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. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

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

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

UNIDAD 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:** Erizo / araña / mariposa / lagartija / árbol / tronco / hojas / ramas / estanque / margarita / rosa / abeja / caracol / ardilla / tortuga / cangrejo.
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:** Erizo / mariposa / lagartija / tronco / ramas / margarita / rosa / caracol / tortuga / cangrejo.
- Solución:** Mariposa / cangrejo / tronco / lagartija / árbol / araña.
- 4.a Solución:** 1c / 2d / 3b / 4a
- 4.b Solución posible:** Gus señala a los pájaros.
- 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 se pueden practicar por parejas.
- 5.b Solución posible:** (en los bocadillos): 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:** Cresta / púas / pico / escamas / cuernos / pezuñas.

7.a Solución: W (en Wuau) en vez de G (en Guau) / las dos últimas aa (en Miaaa) en vez de u (en Miau).

7.b Solución: Palabras / animal / onomatopeyas.

7.c Solución: Croac / miau / bee / hii / quiquiriquí.

8.a Solución:

AR: Saltaban / jugabais / paseaba.

ER: Comías / hacía.

IR: Subían / dormíais / vivíamos.

8.b Solución: Subía / bajabas / oíamos / hacían / corríais / hablaba / paseábamos / miraban / salían.

8.c Solución: Caminaban / corrían / comían / (se) vestían / (se) llamaban / tenían.

9. Solución: Teníamos / vivíamos / se despertaba / cantaba / desayunábamos / encantaba / prefería / hacía / cenábamos / leía.

10. Solución: Los pájaros volaban en el cielo. / Las ranas nadaban en el estanque. / Los caballos corrían muy rápido. / Los conejos vivían debajo de las raíces de un árbol.

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/las 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

- 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:** 1a / 2b / 3b / 4c
- Solución:** Los pájaros volaban en el cielo. / Las ranas nadaban en el estanque. / Los jabalíes corrían detrás de su mamá.
- Solución posible:** Gaviotas / mosquitos / ciervo / jabalí / pez.
- Solución :** Estos / este / este.
- Solución:** Estas estrellas de mar viven en las rocas. / Aquellos lince corren rápido. / Esa cigüeña vuela alto. / Esos flamencos pescan en el agua.
- Solución:** Aquella / esos / este / estos / aquel / estas.
- Solución:** Demostrativos / sustantivo.
- Solución posible:** Aquellas gaviotas vuelan muy alto. / ¡Cuidado! Casi pisas estas hormigas. / ¡Mira esas ardillas!
- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a guía la escucha e interpretación posterior de la canción.
- Solución:** Perro / grillo / ¡guau, guau! / ¡miau, miau! / ¡muuu, muuu! / ¡quiquiriquí, quiquiriquí, quiquiriquí! / jirafa / hormiga.
- Solución:** Femenino y singular / la ballena / quiquiriquí.
- Solución:**
Mariposa: Alas / aire / volar.
Ballena: Aletas / agua / nadar.
Vaca: Cuernos / tierra / caminar.
- Respuesta libre.**

EL COLUMPIO CULTURAL

- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a ayuda a la clase a enlazar las oraciones con las imágenes.
- Solución:** Doñana / Monfragüe / Islas Atlánticas / Picos de Europa.
- Respuesta libre.**

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.

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

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

SOLUCIONARIO

- Nota para el profesorado:** El/la profesor/a lee en voz alta el cuento.
- Solución:** Ardilla / gallo / camaleón / sigilosamente.
- Solución:** Ardilla / camaleón / gallo / sigilosamente.
- 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:** Veía que no conseguía un compañero para compartir casa.
- E) Solución:** Y travieso.
- F) Respuesta libre.**
Nota para el profesorado: El alumnado puede explicar su dibujo a la clase.

5.a Solución:

Infinitivo	cantar	comer	vivir
Yo	canté	comí	viví
Tú	cantaste	comiste	viviste
Él/ Ella	cantó	comió	vivió
Nosotros/as	cantamos	comimos	vivimos
Vosotros/as	cantasteis	comisteis	vivisteis
Ellos/as	cantaron	comieron	vivieron

5.b Solución: Construyó / pensó / empezaron / escuchó / reflexionó / dijo / llegó / se escondió / se puso / siguió / corrió / adquirió / abrió.

6. Solución:

AR: Dibujé / invitó / saltasteis / bailaron.
ER: Comiste / bebimos.
IR: Vivieron / cumplí.

7. **Solución:** Abrió / agradeció / escuchasteis / cantó / empezaron / vivieron.

8. **Solución:**

A 2.1. Yo escribí un cuento de miedo, hace un año. / Las hadas cantaron en el bosque, anoche. / La Cenicienta vivió en el castillo de sus hermanastras. / Vosotros comisteis la misma merienda que Caperucita.

A 2.2. La Cenicienta y su príncipe bailaron hasta las doce de la noche. / Después de leer, tú dormiste hasta las nueve de la mañana. / Isabel leyó unos cuentos de Gloria Fuertes. / Los ogros asustaron a los niños.

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

9. **Solución:** Yo cantí / Vosotros bailastais.

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución posible:** El/la profesor/a guía la actividad.

2.b **Solución:** ▲★●■♥◆

2.c **Solución:** Érase una vez un cangrejo viejo que usaba gafas. De pronto un día, se rompió una pata trasera. Entonces, un burro lo llevó al médico. Al final, fueron a una fiesta a bailar swing. Y se acabó este cuento con Juan y pimienta.

2.d **Respuesta libre.**

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 puede guiar el análisis de la imagen y trabajar de forma oral lo que ven en ella.

1.b Solución:

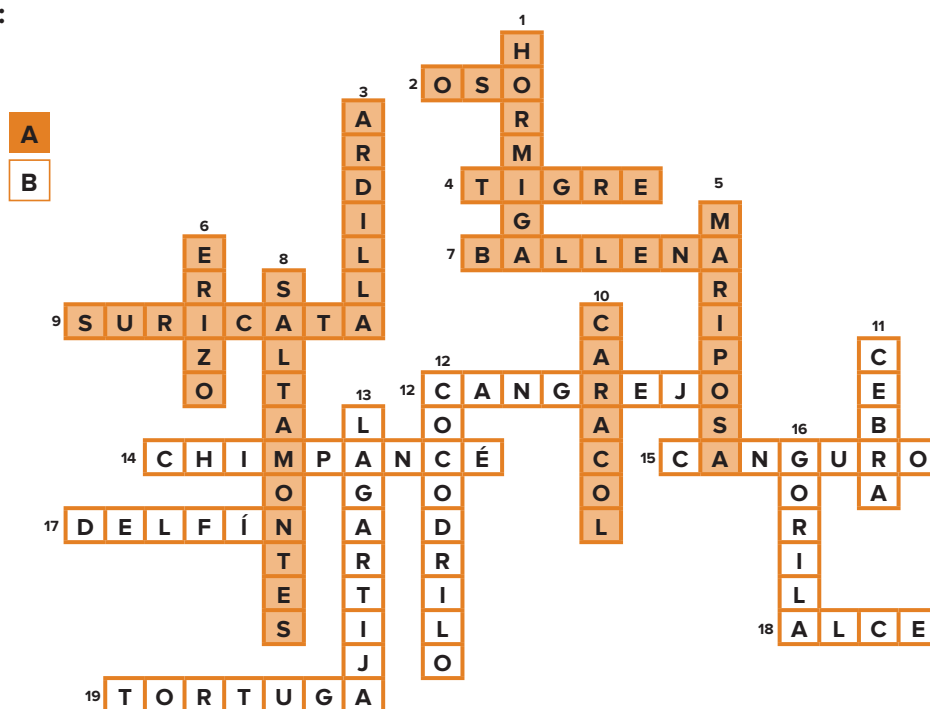
Personaje	Mascota	Nombre	Descripción
Ainara	loro	Lolo	Tiene muchos colores.
Diego	conejo	Jito	Es muy suave.
Gas	gata	Alba	Tiene el pelo blanco.
Gus	hámster	Bigotes	Es marrón y blanco.
Raúl	perro	Robi	Tiene el morro marrón.
Rita	camaleón	Molón	Cambia de color.
Toni	tortuga	Muga	Tiene un lacito.

1.c Solución: Lolo / Alba / Robi / Bigotes. Me gusta porque es muy suave.

2. Respuesta libre.

Nota para el profesorado: El/la profesor/a ayuda al alumnado a formular preguntas relacionadas con la ilustración. En parejas, los alumnos/as se hacen preguntas y responden.

3. Solución:



4.a Respuesta libre.

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/as 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

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 los animales.	IN	EP	C
2 Describe animales.	IN	EP	C
3 Distingue algunas onomatopeyas de los animales.	IN	EP	C
4 Identifica y usa correctamente el pretérito imperfecto 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 y cuál es su hábitat.	IN	EP	C
7 Distingue y usa correctamente la l y la ll.	IN	EP	C
8 Usa los demostrativos en singular y en plural.	IN	EP	C
9 Conoce diferentes parques nacionales en España.	IN	EP	C
10 Distingue los diferentes grupos de alimentos.	IN	EP	C
11 Identifica y usa correctamente el pretérito indefinido de los verbos en -ar,-er, -ir.	IN	EP	C
12 Rellena la ficha de lectura.	IN	EP	C
13 Conoce y usa algunas palabras y expresiones para contar cuentos.	IN	EP	C
14 Escribe un cuento en pasado.			

LEYENDA:

IN: Insuficiente

EP: En Proceso

C: Conseguido

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 / menos... que”, “tan... como”, “mayor / menor” y “mejor / peor”.
3. Diferenciar los significados del verbo llevar: vestir y transportar.
4. Comprender la diferencia entre “ir al / a la” y “venir de / de la”.
5. Utilizar el vocabulario de los medios de transporte.
6. Escribir en un blog.
7. Distinguir la c, la qu y la k.
8. Hacer planes de futuro.
9. Conocer las normas de circulación como peatón.
10. Contar hasta 1000.
11. Reconocer las tareas del hogar.
12. Identificar diferentes profesiones.
13. Rellenar la ficha de lectura.
14. Conocer y usar el pretérito perfecto de indicativo.
15. Conocer y localizar algunas ciudades españolas.

COMPONENTE FUNCIONAL

CONTENIDOS DE FUNCIONES

1. **Dar y pedir información**
 - 1.1. **Identificar.** A mí: *A mí me gusta viajar.*
 - 1.2. **Pedir información.** Cosa: *¿Qué transporte han utilizado Sofía y sus compañeros...? ¿Cuál ha sido el espectáculo preferido de Sofía?*
Finalidad: *Rita va al taller de bicis para reparar la rueda de su patinete. Cantidad: ¿Cuánto vale?*
 - 1.3. **Dar información.** Lugar: *Vivo en una casa.*
2. **Expresar opiniones, actitudes y conocimientos**
- 2.3. **Pedir valoración.** *¿Qué te parece este?*
- 2.4. **Valorar.** Es (muy / bastante / un poco) + adj.: *Es un poco aburrido..., ¡tantos monumentos! Qué + adj.: ¡Qué rico!*
3. **Expresar gustos, deseos y sentimientos**
 - 3.2. **Expresar gustos, intereses y preferencias.** *Me gusta esta planta.*
 - 3.4. **Preguntar por deseos.** *¿Quieres venir conmigo?*
 - 3.5. **Expresar deseos.** *Quería un helado de chocolate y fresa.*
 - 3.6. **Preguntar por planes e intenciones.** *¿Podemos llevarlos al barrio antiguo?*
 - 3.7. **Expresar planes e intenciones.** *Voy a + inf.: Vamos a buscar un regalo.*
 - 3.9. **Expresar alegría, satisfacción y diversión.** *¡Qué bien! ¡Qué divertido! ¡Ummm, qué rico!*
- 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.** *¡Síiii!*
5. **Relacionarse socialmente**
 - 5.3. **Dirigirse a alguien.** *Me toca / Te toca: Me toca.*

CONTENIDOS DE PRAGMÁTICA

1. **Construcción e interpretación del discurso**
 - 1.1. **Mantenimiento del referente y del hilo discursivo.** Recursos gramaticales. Elipsis del sujeto: *Vivo en una casa antigua.*
 - 1.2. **Marcadores del discurso.** Conectores Aditivos. *Y: Raúl y Toni salen de la biblioteca. Raúl y Toni devuelven un cómic. Justificativos. Porque: Me gusta porque veo la tele por la tarde.*
 - 1.4. **Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales.** Rematización. Posposición del sujeto o del atributo: *Es la capital de España.*
 - 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.** Interrogación: *¿Me acompañais a la floristería?*
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.** Haber: *Hay una farmacia.*
2. **Nociones cuantitativas**
 - 2.1. **Cantidad numérica.** Números cardinales del 1 al 1000: *Tiene ochenta años.*
 - 2.4. **Grados.** Más...que, menos... que, tan...como: *La casa de Gus es tan comfortable como la de Gas.*
 - 2.5. **Medidas.** Distancia. Metros: *El edificio mide 30 metros.*
3. **Nociones espaciales**
 - 3.1. **Localización.** *Ahí.*
 - 3.2. **Posición.** *Al norte, al sur.*
 - 3.4. **Movimiento, estabilidad.** *Ir, volver, venir, viajar, salir, entrar, a pie, en coche, en tren, en avión.*
 - 3.5. **Orientación, dirección.** *Llevar, cruzar.*
 - 3.7. **Origen.** *Venir de: Vengo de la biblioteca.*
4. **Nociones temporales**
 - 4.2. **Localización en el tiempo.** Presente: *Esta mañana, esta tarde, esta semana: Esta noche hemos cenado croquetas.*
 - 4.3. **Simultaneidad, anterioridad, posterioridad.** *Posterioridad: Nos encontramos después en la plaza Mayor.*
6. **Nociones evaluativas**
 - 6.2. **Valor, precio.** Costar, valer: *¿Cuánto cuesta? ¿Cuánto vale? Precio: Son 10,70 euros.*
7. **Nociones mentales**
 - 7.1. **Reflexión, conocimiento.** *Relacionar, ordenar, clasificar.*
 - 7.2. **Expresión verbal.** *Preguntar, contestar, hablar, escribir.*

NOCIONES ESPECÍFICAS

5. **Alimentación**
 - 5.1. **Dieta y nutrición.** *Como sano en verano: Gazpacho.*
 - 5.2. **Bebidas.** *Horchata.*
 - 5.3. **Alimentos.** *Pan, pasta, huevo, sandía, frutos secos.*
7. **Trabajo**
 - 7.1. **Profesiones y cargos.** *Dependiente, profesora.*
8. **Ocio**
 - 8.1. **Tiempo libre y entretenimiento.** *Quedar, ir de paseo, ir de compras, leer.*
 - 8.4. **Juegos.** *Juego de los deportes.*
10. **Vivienda**
 - 10.2. **Características de la vivienda.** *Edificio, casa, apartamento.*
 - 10.3. **Actividades domésticas.** *Limpiar la casa, hacer la cama.*
 - 10.4. **Objetos domésticos y decoración.** *Lavaplatos, frigorífico.*
12. **Compras, tiendas, establecimientos**
 - 12.1. **Lugares, personas y actividades.** *Dependiente, cliente, frutero.*
 - 12.2. **Ropa, calzado y complementos.** *Botas, sandalias, gorra.*
 - 12.4. **Pagos.** *Precio, euro: Son 10,70 euros.*
14. **Viajes, alojamiento y transporte**
 - 14.1. **Viajes.** *Vacaciones, mochila, toalla, ir de viaje.*
 - 14.2. **Alojamiento.** *Hotel, habitación.*
 - 14.3. **Transporte.** *Terrestre, marítimo, aéreo: Metro, puerto, azafata.*
15. **Economía e industria**
 - 15.1. **Economía y dinero.** *Euro, céntimo, caro, barato.*
 - 15.2. **Comercio, empresa e industria.** *Cliente.*
16. **Ciencia y tecnología**
 - 16.3. **Matemáticas.** *Número (del 100 al 1000): Quinientos.*
18. **Actividades artísticas**
 - 18.2. **Música.** *Cantar, canción.*
 - 18.4. **Arquitectura y artes plásticas.** *Edificio, museo, cuadro.*
19. **Geografía y naturaleza**
 - 19.2. **Geografía.** *Mapa, lugar, región.*
 - 19.3. **Espacios urbanos y rústicos.** *Ciudad: Catedral, monumento.*

COMPONENTE GRAMATICAL

GRAMÁTICA

- 2. El adjetivo**
2.4. Grados del adjetivo. Positivo. Comparativo. Superioridad: Más...que. Igualdad: Tan...como. Inferioridad: Menos...que: *Más amplio que...*

3. El artículo definido Formas contractas. Al: *Ir al cine*. Del: *Vengo del parque*.

6. Los cuantificadores Cardinales. Del 100 al 1000: *Trescientos*.

8. El adverbio y las locuciones adverbiales Interrogativos. Dónde, cuándo, cómo: *¿Dónde vives, Toni? ¿Cómo es tu dormitorio?*

9. El verbo

9.1. Tiempos verbales de indicativo. Presente.

Paradigma de verbos regulares. Llevar: *Llevo pantalones*. Irregularidades de verbos frecuentes: Ir / venir: Ir a la / ir al, venir de / del: *Voy al cine*. Pretérito Perfecto. Conjugación del verbo haber en este tiempo. Participios pasados regulares e irregulares de verbos frecuentes: *He hecho*. Con marcador temporal explícito: *Hoy, este año*.

15. Oraciones compuestas por subordinación

15.3. Oraciones subordinadas adverbiales.

15.3.8 Comparativas. *La casa tiene menos habitaciones que el apartamento.*

PRONUNCIACIÓN Y PROSODIA

4. Los fonemas y sus variantes

4.2. Fonemas consonánticos. Identificación y producción del sistema consonántico español. Nasal palatal sonora “ñ”: *Baño*. Consonante oclusiva, velar sorda. Pronunciación de “k”: *Cocina, kilo*.

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: *Vacaciones*.

La letra q. Dígrafo qu- delante de e, i: Representación gráfica del fonema oclusivo, velar, sordo /k/: *Quinientos*.

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

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. Además, en A2 se detalla en cada unidad las actividades que presentan un multinivel.

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

LEYENDA

DESTREZAS Y COMPONENTES CURRICULARES

CO: Comprensión Oral
CE: Comprensión Escrita
V: Vocabulario
O: Ortografía
A: Aprender a Aprender
M: Multinivel

EO: Expresión Oral
EE: Expresión Escrita
G: Gramática
U: Uso de la Lengua
C: Cultura

APARTADOS

T/G: A todo Gas
C/C: Columpio Cultural
F/L: Mi Ficha de Lectura
ES/E: Escribo en Español
Q/H: ¿Qué hace?
 ¿Qué hacen?
C/M: Con mis manos

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

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

Apartados de la sesión: A todo Gas.

SOLUCIONARIO

- Solución:** Lámpara / frigorífico / lavadora / cocina eléctrica / horno / váter / cajón / mesilla de noche / planta / maceta / cuadro / armario / baúl / almohada / cojines / manguera.
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:** Lámpara / frigorífico / lavadora / horno / mesilla de noche / maceta / cuadro / armario / baúl / manguera.
- Solución:** Dormitorio / garaje / desván / terraza / salón / cocina.
- 4.a Solución:** Alfombra / lámpara / cajón / lavadora.
- 4.b Solución posible:** Bigotes como una zanahoria encima de la cama.
- 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 Respuesta libre.**
- 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.

7. Solución:

A2.1. El edificio es más alto que la iglesia. / La casa tiene más baños que el apartamento.

A2.2. El edificio es mayor que la iglesia. / Beatriz es menor que Ainara.

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

8.a Solución: Falda / bufanda / guantes / impermeable / vaqueros / pantalones / chanclas / vestido / toalla / chaqueta / corbata.

8.b Solución: Falda / chanclas / gorro / bota.

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

9.b Solución posible: Yo llevo un gorro / Me llevan en coche.

10. Solución: Lleva / llevo / lleváis / llevas / llevan / llevamos.

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 alumnado retome el vocabulario aprendido y practique las estructuras y expresiones gramaticales que se abordan en la sesión. Asimismo se trabajan aspectos socioculturales en la sección "El columpio cultural".

En esta sesión se trabaja el presente con valor de futuro, en las actividades en línea de la sesión seis, se ha incluido un ejercicio de futuro simple para que el alumnado conozca el contenido.

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 / 2a / 3b / 4c

4.a Solución: Floristería / biblioteca / librería / heladería / taller.

4.b Solución posible: Rita y Diego van por el carril bici.

5. Solución: En una farmacia hay pastillas, jarabes, ramos de flores. / En una panadería hay pan, bollos, ensaimadas. / En una heladería hay granizado, helados, horchata. / En una floristería hay plantas, macetas, ramos de flores.

6.a Solución: Vamos / vienes / vienen / van / voy / venís.

6.b Solución: Nos vamos a bañar. / voy a tomar. / va a invitar. / voy a jugar.

7. Solución: Al / a la / al / a la / de la / del / del.

8.a Solución: 240 doscientos cuarenta / 181 ciento ochenta y uno / 824 ochocientos veinticuatro / 909 novecientos nueve / 586 quinientos ochenta y seis / 753 setecientos cincuenta y tres.

8.b Solución: Cientos (sobra la -s) dos / **n**ovecientos (novecientos) / **t**rescientos (falta la -s final).

9. Solución:

Número anterior		Número posterior
quinientos cincuenta (550)	551	quinientos cincuenta y dos (552)
Seiscientos sesenta y tres (663)	664	seiscientos sesenta y cinco (665)
setecientos dieciocho (718)	719	setecientos veinte (720)
ochocientos setenta y cuatro (874)	875	ochocientos setenta y seis (876)
ciento siete (107)	108	ciento nueve (109)
novecientos noventa y ocho (998)	999	mil (1000)

10. Solución: Mil / ochocientos cuatro / novecientos / sesenta y dos.

11. Respuesta libre.

12. Solución: 275 kilos. Doscientos setenta y cinco kilos.

13.a Solución: Calles / vía / estación / carretera / aeropuerto / puerto.

13.b Solución: Aeropuerto / barco / Jaén / hotel.

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: León / Madrid / Santiago de Compostela.

C) 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:** Compañeros / catedral / parque / esquina.

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, **cu**na, **co**che, **esca**lera, **colch**ón, **boti**quín, **rosqui**lla, **equi**po, **esqui**na, **parque**, **raquet**a, **bosque**, **paquet**e.

MI FICHA DE LECTURA

A) **Solución:** Un diálogo

B) **Solución posible:** Visita.

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

D) **Solución posible:** Vamos a preparar la visita para los compañeros del intercambio.

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:**

Infinitivo	visitar	conocer	ir
Yo	he visitado	he conocido	he ido
Tú	has visitado	has conocido	has ido
Él/Ella	ha visitado	ha conocido	ha ido
Nosotros/as	hemos visitado	hemos conocido	hemos ido
Vosotros/as	habéis visitado	habéis conocido	habéis ido
Ellos/Ellas	han visitado	han conocido	han ido

4.b **Solución:** Viajado / llegado.

5. **Solución:** Mañana / noche / verano / semana / fin de semana.

6. **Solución:** Hemos ido / ha desayunado / he caminado / habéis visitado / han llegado.

7. **Solución:** La bicicleta o bici.

8. **Solución posible:** Hoy he desayunado churros con chocolate. / Tus primos han visitado el museo. / Has llegado muy tarde a clase.

9. **Respuesta libre.**

ESCRIBO EN ESPAÑOL

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

2.a **Solución:** 1c / 2a / 3d / 4b

2.b **Solución:** Ciento veinte.

2.c **Solución:** La bici / Unos bocatas / El espectáculo de los delfines.

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 consiga 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.

En esta sesión figuran dos ejercicios multinivel destinados al alumnado que tiene un mayor dominio del idioma. 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. Niños / español / araña / muñecas.

2.a Solución: Candela / En / Español / Matemáticas / Navidades / Suiza / Qué.

2.b Solución: ¡Qué suerte tiene!

2.c Solución: Tercera.

3. Solución: Julio / agosto / septiembre.

4. **Solución:** Presente / indicativo.

5. **Solución:** Subís / tienen / giro / salto / nos cepillamos / nos peinamos / hago / canto.

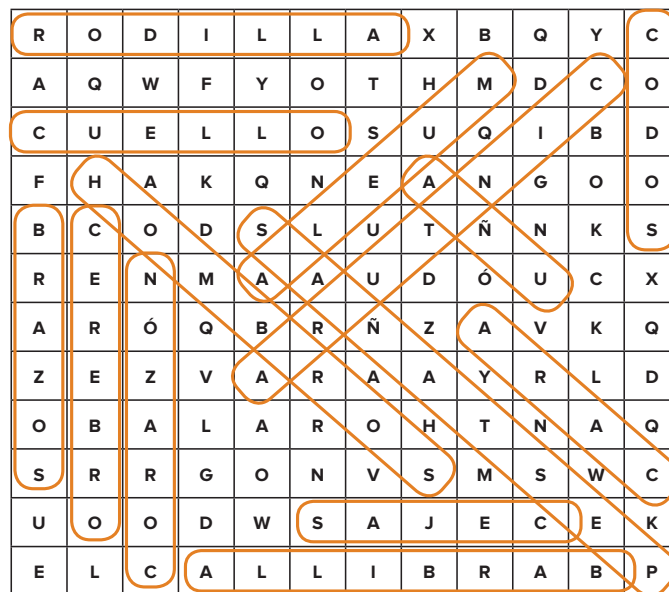
6.a **Solución:** Masculino / femenino / singular / plural.

6.b **Solución:** Goma. Femenino Singular / ordenadores. Masculino Plural / estuche. Masculino Singular.

7. **Solución:** Unos/los rotuladores / un/el sacapuntas / *un/el/unos/los sacapuntas / una/la escuadra.

8. **Solución:** Detrás de la mochila / Encima de la mesa.

9. **Solución:**



10. **Solución:** Es / soy. estoy / tengo / soy / estamos / tenemos.

11. **Respuesta libre.**

12. **Solución:** El/la profesor/a ayuda a la clase a colocar correctamente las agujas de cada uno de los relojes.

13. **Solución:** Tus mascotas son muy graciosas. / Nuestros abuelos están cansados. / Vuestras profesoras son muy inteligentes.

14. **Solución:** El/la profesor/a comprueba que los dibujos de los/as alumnos/as tengan todos los detalles indicados.

15. **Solución:** Canté / merendamos / corrísteis / saltasteis / vivimos / terminé.

16. **Solución:** Aquellos / este / esta / ese / aquel / esa.

17. **Solución:** La frigorífico / el alfombra / el cojines.

18. **Solución:** La mochila es mayor que el estuche. / La chaqueta es tan suave como el abrigo. / Tu camiseta tiene más agujeros que la mía.

19. Solución: Quinientos veinticuatro / ciento siete / noventa y uno / setecientos veintiocho / mil / novecientos setenta y ocho.

20. Solución: Al / del / en / de la / a la.

21. Nota para el profesorado: Viajaban / vivía / bebíamos / cocinaba / ibas.

22a Solución posible: Este viernes voy a jugar un partido de baloncesto en Toledo. / En una semana vamos a visitar a mis abuelos en Málaga.

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 el vocabulario de la casa.	IN	EP	C
2 Conoce y usa los comparativos “más... que”, “menos... que”, “tan... como”, “mayor / menor” y “mejor / peor”.	IN	EP	C
3 Distingue los significados del verbo llevar: vestir y transportar.	IN	EP	C
4 Distingue y usa correctamente ir al / a la y venir de / de la.	IN	EP	C
5 Conoce y usa 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, la qu y la k.	IN	EP	C
8 Es capaz de hacer planes de futuro.	IN	EP	C
9 Conoce las normas de circulación como peatón.	IN	EP	C
10 Es capaz de contar hasta 1000.	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 Conoce y usa correctamente el pretérito perfecto de indicativo.	IN	EP	C
15 Conoce y localiza diferentes ciudades españolas.	IN	EP	C

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

ANEXOS

U4-U6

U5. LOS ANIMALES Y SU ENTORNO


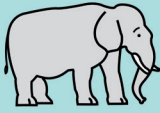
U6. NOS VAMOS DE VIAJE

ANEXO · LOS ANIMALES Y SU ENTORNO



Recortar las tarjetas por la línea discontinua.




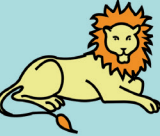
alce





elefante




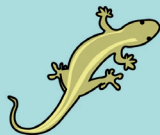
saltamontes



león



águila



lagartija




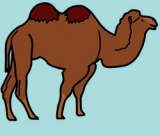
caballito de mar





loro





camaleón





camello



delfín



ardilla



gallina



caballo





ANEXO · ANEXO · LOS ANIMALES Y SU ENTORNO

Recortar las tarjetas por la línea discontinua.





koala



gallo



cocodrilo



ballena



estrella de mar



gorila





grillo



caracol





pollo



lince




cangrejo




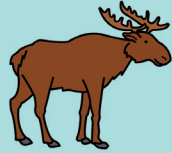
cerdo



mariposa

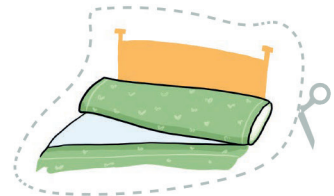
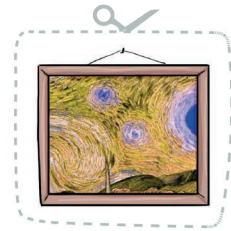
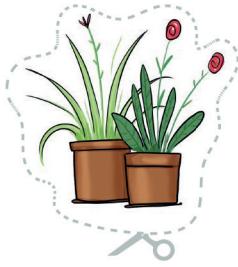


dinosaurio



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