



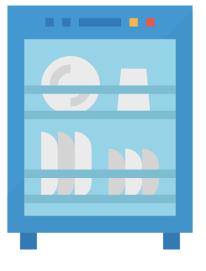








Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com
Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com



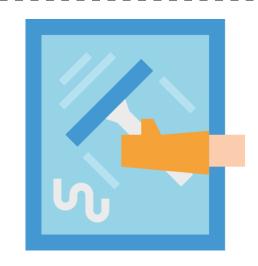




cocinar



recoger la ropa



limpiar las ventanas



barrer el suelo



fregar el suelo

Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com
Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com













Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com
Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com



Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com
Las tareas del hogar	Las tareas del hogar	Las tareas del hogar
www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com	www.laclasedeele.com

IDEAS PARA USAR ESTAS TARJETAS DE VOCABULARIO



RECUÉRDAME

Pon varias de estas tarjetas en el suelo o pégalas en la pizarra y dale a tus estudiantes I minuto para que las memoricen. Luego en grupos tienen 2 minutos para escribir o decir todos las tareas del hogar que recuerdan.



ENCUÉNTRAME

Pega las tarjetas por las paredes de la clase. Dí el nombre de una tarea en voz alta y los estudiantes tendrán que correr y señalar la tarjeta que corresponde. Ganará el estudiante que más tarjetas logre encontrar.



ADIVÍNAME

Divide a los estudiantes en equipos. Un estudiante de cada equipo tendrá que explicar la tarea que le ha tocado haciendo mímica o describiéndolo con palabras (qué necesita para hacer esa tarea, cuánto tiempo tarda en hacerla, con cuánta frecuencia suele realizarla, etc.). Los demás miembros del equipo tendrán que adivinarla. El equipo que logre adivinar el mayor número de objetos de clase, será ganador.



MEMORÍZAME

Imprime todas las tarjetas dos veces y coloca las tarjetas boca abajo de manera que las imágenes no se vean. Se voltearán sucesivamente dos cartas, memorizando la ubicación de las mismas. Cuando el estudiante se encuentre con dos cartas idénticas que formen pareja, se las lleva. Si las dos cartas son diferentes, tendrá que colocarlas otra vez boca abajo en el mismo lugar. La partida termina cuando se hayan encontrado todas las parejas. Ganará aquel jugador que haya conseguido llevarse más tarjetas.