

Acti / España 15

Actividades para la clase de español



Acti/España

Actividades para la clase de español

Acti/España 15

Actividades para la clase de español

DICIEMBRE 2011

Acti/España es una publicación de la Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda que ofrece al profesorado de español de todos los niveles educativos una selección de propuestas didácticas elaboradas por los Auxiliares de Conversación del curso académico 2010-2011. Las actividades de esta publicación pueden ser descargadas y utilizadas siempre que se cite la procedencia.

Para cualquier asunto relacionado con la revista, deberán dirigirse a:

Acti/España
Consejería de Educación
20 Peel St
London W8 7PD
Tel. + 44 (0) 2077272462
auxiliares.uk@educacion.es
www.educacion.gob.es/reinounido



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Dirección General de Relaciones Internacionales
Subdirección General de Cooperación Internacional

EDITA

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio
www.educacion.es

Catálogo general de publicaciones oficiales
www.060.es

Texto completo de esta obra: Acti/España 15. Actividades para la clase de español
www.educacion.gob.es/reinounido

FECHA DE EDICIÓN

Diciembre 2011

NIPO

820-11-525-5

DISEÑO Y MAQUETA

Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

CUBIERTA: Jornada de formación para auxiliares de conversación en Belfast.

DIRECCIÓN

Jesús Fernández González
Consejero de Educación

EDICIÓN

Joaquín Moreno Artesero, Belén Roza González, Natalio Ormeño Villajos y Francisco García-Quinero Fernández.
Asesores técnicos

AUTORES DE LAS ACTIVIDADES Y COLABORACIONES

Irene Arroyo Quesada
Gema Castillo Membrive
José Manuel Cifuentes Cortezaga
Olga de Francisco Ledesma
Alexandra Estruch Corts
Alba Forcadell Bellot
Alba García Portela
Eduardo Guerrero Martín
Lourdes Manzano Laguna
Alexandra Navarro Navarro
Luis Fernando Noriega Díaz
Paula Pérez Arnal
Rocío Pisonero Alonso
Fátima Ramírez Zambrano
Lara Ros Castillo
Pablo Ruisánchez Ortega
Rocío Sánchez Bustamante
Isis Sanae Ueda Peregrina

La revista Acti/España tiene como objetivo facilitar a los auxiliares de conversación materiales elaborados por ellos mismos que se puedan utilizar en la clase de español lengua extranjera. Este año, nuestra revista –que ahora solamente se publica en formato electrónico- alcanza su número 15, manteniendo la misma esencia que cuando se editaba en papel.

Las 18 actividades que contiene este número han sido seleccionadas por el equipo asesor de la Consejería de Educación entre las muchísimas presentadas por los auxiliares de conversación del Reino Unido y la República de Irlanda. Escoger las seis mejores de cada nivel (básico, intermedio y avanzado) no ha sido tarea sencilla.

La principal virtud de las actividades que hoy publicamos es la de haber sido elaboradas por jóvenes docentes llenos de ideas nuevas que buscan sus ejecutorias en el mundo de la enseñanza: se trata de actividades ensayadas y probadas por sus autores en el mundo real del aula de idiomas, conformando un corpus de materiales que funcionan.

Durante el curso 2010-11, medio millar de auxiliares venidos de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México, Paraguay y España contribuyeron a la difusión de su cultura particular y su lengua común en centros educativos de las islas británicas. La experiencia del auxiliar, como bien se sabe, es de efecto recíproco: el docente en agraz ofrece su enseñanza, su lengua, su cultura de origen, y a cambio se lleva –queremos pensar que para siempre- un arcón repleto de vivencias que lo harán mejor profesional y persona más cabal. Como muestra de ello, léase en el Buzón del auxiliar el testimonio de Luis Fernando Noriega, autor de una de las actividades.

A lo largo del curso, la Consejería de Educación de la Embajada de España, a través de sus asesorías en Mánchester, Edimburgo y Londres (así como Dublín, en la República de Irlanda), ha mantenido contacto con los auxiliares de conversación, sobre todo mediante las periódicas jornadas de formación (en octubre, febrero y mayo). Asimismo, algunos auxiliares han formado parte de los 17 grupos de trabajo que han elaborado otras tantas presentaciones en powerpoint sobre temas de interés español o hispanoamericano, que se utilizan en muchos centros británicos para ilustrar y preparar los exámenes de AS y A Level (bachillerato). Dichos documentos se pueden consultar y descargar en la página de la Consejería.

Por otra parte, este año la Consejería convocaba un certamen renovado: el Premio al mejor tándem auxiliar de conversación / Departamento de español, destinado a recompensar la mejor colaboración entre el joven docente y el departamento que lo acoge. En esta ocasión, el premio ha viajado hasta Irlanda del Norte.

Estamos seguros de que las actividades que hoy publicamos serán una herramienta práctica y divertida para enseñar el idioma que nos une y, asimismo, difundir nuestra cultura hispánica.

1. Auxiliares de conversación de español en Escocia. Curso 2010-11



2. Auxiliares de conversación de español en la República de Irlanda. Curso 2010-11



3. Auxiliares de la zona sur de Gran Bretaña. Curso 2010-11



ÍNDICE

Editorial	3
Premio al mejor tándem 2011	4
Grupos de trabajo 2010-11	5
Buzón del auxiliar:	
Porque cambiar el mundo sí es posible	
(Luis Fernando Noriega).....	6

Actividades para la clase de español:

NIVEL BÁSICO

1. El reto.....	9
2. De oca a oca.....	15
3. Un dominó bestial	17
4. Mi robot.....	20
5. ¡A jugar!.....	23
6. De compras por la gastronomía española	29

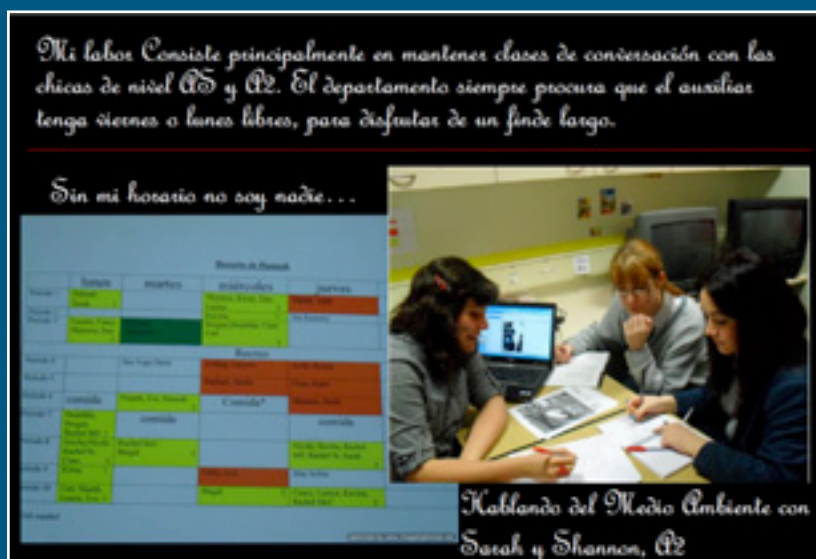
NIVEL INTERMEDIO

7. Mi lista de la compra	35
8. La vida cotidiana de un superviviente ..	37
9. Al mal tiempo, buena cara.....	40
10. Luces, cámara... ¡acción!	43
11. El rosco de las palabras.....	45
12. ALP (adivina la palabra)	48

NIVEL AVANZADO

13. CONREDO	
(Concurso revisión año doce)	51
14. Un tigre me atacó	
mientras estaba durmiendo	57
15. Cine, música, tele y publicidad.	
¿Puedes dominarlas todas?	62
16. ¡Esto no es ético!.....	68
17. ¿De qué estamos hablando?.....	70
18. La escalera parlante	72

PREMIO 2011 AL MEJOR TÁNDEM: DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL-AUXILIAR DE CONVERSACIÓN



Durante el curso 2010-11, la Consejería decidió redefinir el antiguo Premio al mejor auxiliar del año con idea de que la recompensa correspondiera a partes iguales tanto al auxiliar como al departamento de español (o idiomas) en el que se encuadra.

Por este motivo, la candidatura al Premio al mejor tándem: departamento de español-auxiliar de conversación ha de ser conjunta. Auxiliar y departamento presentan un dossier en cualquier formato en el que se ilustren las sinergias existentes entre ambos, valorándose concretamente los siguientes aspectos: la acogida del auxiliar a su llegada, la organización de su labor docente, las relaciones auxiliar-departamento, la participación del auxiliar en la vida del centro, la implicación de aquel con la vida local de la población y, por fin, el legado y la huella que deja el auxiliar.

En esta ocasión, el premio ha correspondido a la almeriense Ana Fe Rodríguez Fuldauer y al Departamento de Lenguas Modernas del Thornhill College Girls' Grammar School de Derry, en Irlanda del Norte. Su simpática presentación puede verse en la página de la Consejería (<http://www.educacion.gob.es/dctm/ministerio/educacion/actividad-internacional/consejerias/reino-unido/convocatorias/auxiliares/mejor-tandemok.pdf?documentId=0901e72b80f7f32e>). El premio ha consistido en un lote de material didáctico para el departamento, un lote de libros para la auxiliar y un diploma para ambos.

Felicitamos efusivamente tanto a Ana Fe como a sus compañeras de departamento, y animamos a todos los auxiliares del presente curso a que se postulen como candidatos, junto con sus respectivos departamentos, para la edición 2012 de nuestro premio.



Escudo del Thornhill College,
Derry (Irlanda del Norte)

GRUPOS DE TRABAJO DEL CURSO 2010-11



Sesión de grupos de trabajo en Edimburgo. Curso 2010-11



Grupos de trabajo de Belfast. Proyección de una presentación. Curso 2010-11

Desde el curso 2005-06, los grupos de trabajo del Reino Unido y la República de Irlanda, compuestos por auxiliares de conversación, elaboran presentaciones multimedia que se utilizan profusamente en los centros de secundaria británicos e irlandeses para la enseñanza del español en general y, de modo más particular, para la preparación de los exámenes de bachillerato conocidos como AS y A level (Advance Subsidiary y Advance). La página de la Consejería ha ido enriqueciéndose año tras año con nuevas presentaciones hasta completar las 49 actuales. Los temas tratados son muy variados, ya sean de alcance general (ecología, economía, movimientos migratorios...) como de interés español o hispanoamericano (literatura, idioma, historia, etnografía, vida cotidiana, etc.).

El curso pasado la cosecha fue especialmente fructífera: se constituyeron nada menos que 17 grupos entre Dublín, Belfast, Edimburgo, Manchester y Londres, que elaboraron trabajos sobre los siguientes temas: La censura durante el Franquismo, La ciudad y el pueblo, El cambio climático, El cómic como manifestación cultural y recurso didáctico, El deporte en España, España a través de la gastronomía, España y América Latina: influencias mutuas, ¿Qué esconden los estereotipos culturales?, La fuga de talentos, El impacto de la cultura española en la moda internacional, Inventos made in Spain, La Guerra Civil Española, Las leyendas y la tradición oral, Parques nacionales de España, Los premios Nobel de lengua española, La salud en España, Variedades lingüísticas en España. Todas estas presentaciones están a disposición de alumnado y profesorado en la página electrónica de la Consejería (<http://www.educacion.gob.es/reinounido/publicaciones-materiales/material-didactico.html#material-reino-unido3>).

Los grupos, compuestos por un número de cuatro a diez miembros, funcionan de forma autónoma y se reúnen tres veces a lo largo del curso en una de las cinco ciudades anteriormente mencionadas. Además de proporcionar al profesorado británico una valiosa herramienta de trabajo, los auxiliares se entrenan en la destreza de elaborar materiales didácticos, actividad siempre útil para quienes se dedican a la enseñanza.



BUZÓN DE AUXILIARES DE CONVERSACIÓN

PORQUE CAMBIAR EL MUNDO SÍ ES POSIBLE

Luis Fernando Noriega Díaz
Auxiliar de conversación en City of London
Academy – Islington
Curso 2010-11

El crepúsculo nostálgico de mi diploma *Course in English Language Teaching* en mi entrañable Universidad de Córdoba, en Montería (Colombia), determinaba que la rutina de preparar lecciones y enseñar este idioma extranjero que había experimentado solo en las clases que recibí en este maravilloso claustro del saber no volvería a ser la misma. Ya mucho antes había aprendido de Gabo que “la vida no es sino una continua sucesión de oportunidades para sobrevivir.” Y yo estaba sobreviviendo. Pero ahora, con una visión rejuvenecida y un impulso interior que me motivaba a querer cambiar el mundo, estaba dispuesto a cambiar mi mundo. Un mundo en el que había niños ávidos del saber, temerosos de un futuro del cual no tienen control y del que quisieran que fuera más brillante. Ese era mi mundo y estaba dispuesto a intentar un cambio por muy pequeño que fuera.

Ya iba de regreso a casa cuando la teacher Sol se acercó y con cierto aire de clarividencia me dijo que la convocatoria de asistentes de español 2010-2011, de la cual nunca había oído hablar antes, ya estaba abierta y que yo sería un buen candidato. Lo dudé por el miedo al fracaso, pero mi sueño de cambiar el mundo le ganó la pelea a mi temor y decidí iniciar un viaje maravilloso a la mejor experiencia de mi vida. Y llegué. No fue difícil pero sí extenuante; no fue difícil, pero aprendí que no conocía el poder de la determinación y la voluntad como hasta ahora. El deseo de conocer un nuevo mundo, de vivir el Viejo Continente, de estar al tanto de un nuevo estilo de vida, de entender a los que no se parecen a mí, me dio las ganas de seguir adelante en una empresa que en Chimá, mi pueblo natal, se consideraría una proeza, una hazaña.

La despedida fue difícil, sabía que no vería a los míos frente a frente sino hasta que terminara mi periodo de asistencia en Londres. Y esa era la primera vez que lo hacía por tanto tiempo. Pisé el suelo de la Madre Patria luego de atravesar el océano por once horas, el amanecer en Madrid fue una de las experiencias más alucinantes que he vivido. Tomé un autobús por dos horas, hice transbordo aéreo tres veces durante un periodo de catorce horas, llegué a Londres y ahí comenzó la aventura. Caía una suave lluvia que en Colombia llamaríamos un sereno y por primera vez, sin temor al señalamiento machista, saqué mi paraguas (en mi país no está bien visto que un varón salga a la calle usando paraguas). City of London Academy – Islington me había abierto sus puertas de par en par y yo estaba entrando por ellas. Ya me sentía triunfador. Ya era un vencedor.

Mi periodo de asistencia fue, por decir lo menos, espectacular y, siendo sincero, indescriptible. El equipo de trabajo en el colegio se encargó de hacerme sentir acogido en todo momento. Siempre supe que pertenecía a un lugar y ese era mi City of London Academy del alma. Todavía recuerdo aquel papel diáfano con mi nombre escrito y con el que Ms. Sherry Davies me esperaba en Heathrow. Ese papel escribió su nombre en mi corazón y difícilmente algo podrá borrarlo. Al lunes siguiente y luego de haber tenido un fin de semana para acostumbrarme al cambio de horario, me presenté al colegio con ganas de dar lo mejor de mí, de mostrar que mi Colombia esta hecha de gente buena, pujante y trabajadora. De gente que sueña. Al final de mi periodo me di cuenta de que lo había logrado.

Trabajar con mi mentor Mr. Luis Fernández y el equipo del Departamento de Comunicaciones e Idiomas fue no solo gratificante, fue mi escuela. Una escuela en la que aprendí que enseñar involucra más que dominio de lo que se enseña, un compromiso cercano con lo que hago, con las personas a las que impacto con ello y conmigo mismo. Me enseñaron a planear, a estudiar, por ellos amo más la lectura y con sus retos me enseñaron que nunca damos todo lo que podemos y que siempre hay algo por entregar. Hoy, trato de entregarlo todo. Los niños me mostraban su admiración y respeto en cada gesto y palabra de agradecimiento. Sus ganas de aprender se convertían en el reto que cada día me impulsaba a hacer mi trabajo de mejor manera. Con mi compañera Melissa Liandouzzi, asistente de francés, hicimos un gran equipo y vivimos un periodo fascinante. Ella me enseñaba su idioma, yo le mostré que Colombia es más que guerra y drogas. El Arsenal Double Club me mostró formas didácticas y entretenidas de enseñar idiomas con el lenguaje del fútbol. En la escuela, me permitieron organizar un club de enseñanza de español usando canciones y lo disfruté al máximo, no solo les enseñaba la riqueza de mi lengua sino la abundancia cultural de los hispanoparlantes. La Consejería de Educación de la Embajada de España se encargó de enseñarme a hacer mejor mi trabajo. Cada jornada de formación renovaba mi visión y me daba nuevas herramientas que aún hoy uso y sé que seguiré usando. Me dieron la oportunidad única de mostrar que yo también puedo contribuir a la enseñanza diseñando materiales.

Con Lesbia y María Helena, mis compañeras de Colombia, atravesé el Reino Unido de norte a sur y de este a oeste. No queríamos despertar de un sueño que parecía de verdad. Conocí gente maravillosa como José Manuel Cifuentes y Gábor Villanueva, quienes con su experiencia de vida en Europa me enseñaron a ver el mundo con otros ojos, con ojos de aventura, retos y amistad. Aún hoy los recuerdo y les atesoro en mi corazón. Descifré lugares que de niño pensé solo existían en los cuentos de hadas. La boda real y la final de la UEFA Champions League en Wembley añadieron valor a ese maravilloso tiempo en Londres. Cada uno de estos momentos los viví como quería recordarlos, intensamente. Pero como decimos en Colombia, lo bueno no dura mucho, y en julio de 2011 regresé a mi tierra natal. Ahora con la experiencia vivida trato al máximo de hacer de mi salón de clases un espacio para soñar en lo imposible, para pensar que se puede, para intentar lo que muchos dicen es inverosímil. Con eso estoy cambiando mi mundo de día en día, con la esperanza que siembre en mis pupilos la idea de un mundo mejor. Hoy mi aula de clases es un espacio para entender como inmejorablemente lo diría el Nobel de mi paraíso suramericano: “La vida no es la que uno vivió, sino la que uno recuerda, y cómo la recuerda para contarla”, y aquí estoy yo contando la mía.

Gracias.



Luis Fernando Noriega en el estadio del Arsenal, club de fútbol en cuyo programa educativo-deportivo *Arsenal Spanish Double Club* pueden participar nuestros auxiliares de conversación.

Actividades para la clase de español

nivel  Básico

nivel  Intermedio

nivel  Avanzado

El reto

1

Irene Arroyo Quesada

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

30-40 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y practicar el vocabulario de las horas, los meses, los días de la semana, los números y los colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

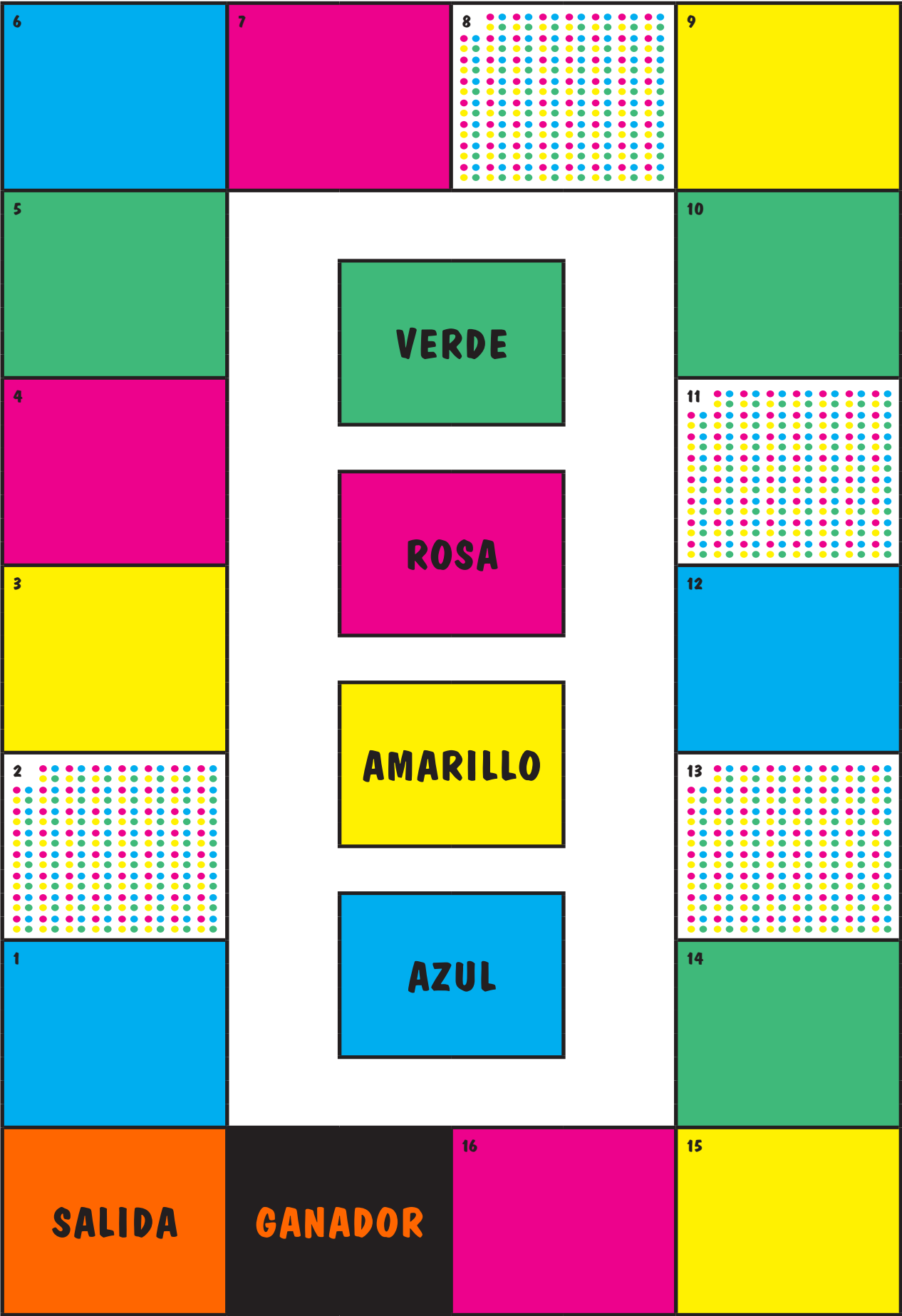
Materiales

- Tablero de juego
- Tarjetas de preguntas
- Un dado
- Una ficha por participante

Desarrollo

1. El número de participantes es de 2 a 5.
2. Por turnos, cada jugador lanza el dado y mueve su ficha, tomando una carta del color de la casilla en la que caiga:
 - Azul: las horas.
 - Amarillo: los días de la semana.
 - Rosa: los meses del año.
 - Verde: los números.
 - Casilla multicolor: el jugador escoge el tema.
3. Si el jugador responde correctamente, vuelve a jugar. Si no es así, el turno pasa al siguiente.
4. Gana quien primero llegue a la casilla Ganador y conteste correctamente a la pregunta de una tarjeta escogida de entre cualquiera de los colores por el resto de los contrincantes.
5. Se debe llegar a la casilla Ganador con el número justo que indique el dado. Si no es así, el jugador deberá dar otra vuelta al tablero.

Tablero



Tarjetas



¿Qué día de la semana es hoy?	¿Qué días tienes español?
Monday en español se dice...	Tuesday en español se dice...
Wednesday en español se dice...	Thursday en español se dice...
Friday en español se dice...	Saturday en español se dice...
Sunday en español se dice...	Weekend en español se dice...

nivel

b
á
s
i
c
o

Tarjetas



¿En qué mes es tu cumpleaños?

¿En qué mes es Navidad?

¿En qué mes es San Valentín?

Di dos meses de primavera

Di dos meses de verano

Di un mes de otoño y otro de invierno

En español, **January, February, March** se dice...

En español, **April, May, June** se dice...

En español, **July, August, September** se dice...

En español, **October, November, December** se dice...

Tarjetas



¿Cuántos años tienes?	Di este número de teléfono: 953 23 46 97
Cuenta de 10 en 10 de 0 a 100	¿Qué día del mes es hoy?
Di este número de teléfono: 957 22 53 81	Cuenta de 2 en 2 de 0 a 20
¿Qué día del mes es tu cumpleaños?	¿En qué año estamos?
Di en español: $36 - 13 = 23$	Di en español: $4 \times 5 = 20$
Di en español: $30 : 2 = 15$	Di en español: $11 + 7 = 18$

nivel

b
á
s
i
c
o

Tarjetas



¿Qué hora es ahora?

¿Qué hora es?
7:15

¿Qué hora es?
12:30

¿A qué hora te levantas por
la mañana?

¿A qué hora entras al
colegio?

¿A qué hora sales del
colegio?

¿A qué hora te vas
a la cama?

¿A qué hora desayunas?

¿A qué hora comes?

¿A qué hora cenas?

De oca a oca

2

Alba García Portela

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

5 minutos de preparación, 45 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Repasar las estructuras básicas para las presentaciones.
- Repasar el léxico de la familia, los colores, los números, los animales, los países y las nacionalidades.
- Formular preguntas sobre estos mismos temas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Tablero de juego
- Un dado
- Una ficha por participante

Desarrollo

1. Las reglas son básicamente las del tradicional Juego de la Oca. Pueden jugar de dos a seis personas.
2. Cada cual debe escoger una ficha de un color y colocarla en la salida. Empezará quien obtenga mayor puntuación al tirar el dado.
3. Cada jugador, contando en español, mueve su ficha tantas casillas como indique el dado.
4. Cuando cae en ciertas casillas, el jugador contesta a la pregunta que se le formula. En otras casillas es él quien ha de formular la pregunta.
5. En las casillas en las que hay imágenes, el jugador debe describir lo que ve (ejemplo, Bart es hermano de Lisa o Tres conejos blancos).
6. Si la respuesta, la pregunta o la descripción es correcta, el jugador vuelve a tirar el dado. Si no, pierde el turno y juega el siguiente.
7. Si el jugador cae en una casilla con una oca, dirá la frase: "De oca a oca y tiro porque me toca", saltará a la siguiente oca y volverá a tirar el dado.
8. Si el jugador cae en la casilla del pozo, perderá un turno. No obstante, el jugador sentado a su derecha le propondrá una letra: si es capaz de decir una palabra en español que empiece por esa letra, recuperará el turno a la siguiente ronda.
9. Se seguirá el mismo procedimiento si el jugador cae en la casilla de la jaula, aunque en este caso perderá dos turnos y necesitará decir dos palabras para salvarse.
10. Ganará el primer jugador que llegue a la meta con el número justo de puntos indicados por el dado. Si le sobran puntos, la ficha "rebotará", contando el resto hacia atrás.

EL JUEGO DE LA OCA

**De oca a oca
y tiro porque me toca**

Ask your mate or the teacher his/her name



Ask your mate or the teacher how he/she is

Ask your mate or the teacher how old she/he is



Ask your mate or the teacher when his/her birthday is

Ask your mate or the teacher where he/she lives

¿Dónde vives?

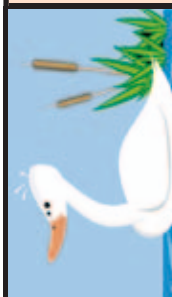
¿Cuándo es tu cumpleaños?

¿Cuántos años tienes?

¿Qué tal?

¿Cómo te llamas?

¿Tienes hermanos o hermanas?



¿Cuántas personas hay en tu familia?

¿Tienes mascota?



¿Cuáles son los colores de la bandera?



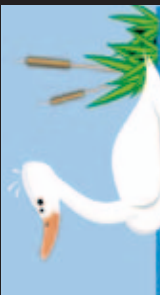
Which countries border Spain?



FIN

LOS SIMPSONS: ¿Tienen mascotas?

**Si tienes hermanos:
¿Cómo se llaman?
No tienes: ¿Cómo se
llaman las hermanas de
Marque?**



LOS SIMPSONS

¿Cómo se llama la tía de Maggie?

SALIDA

Un dominó bestial



Lourdes Manzano Laguna

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

20 - 25 minutos

OBJETIVOS:

- Adquirir nuevo vocabulario.
- Desarrollar la comprensión lectora.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Dos juegos de tarjetas-dominó

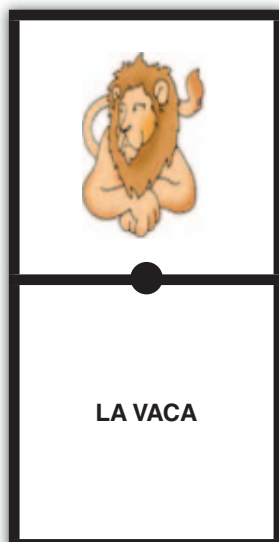
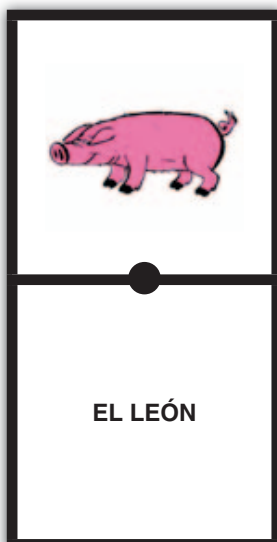
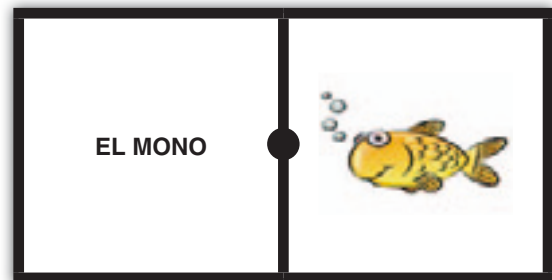
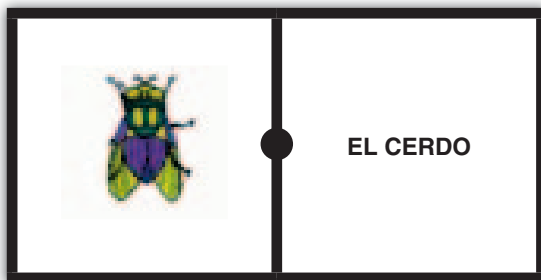
Desarrollo

1. Se puede jugar con las tarjetas más elementales (imágenes y nombres) o con las más complejas (imágenes y descripciones), no con los dos mazos a la vez.
2. Por parejas, los jugadores deben cooperar para unir todas las tarjetas, juntando imágenes con nombres (o descripciones en la versión más compleja).
3. Cada jugador debe leer en voz alta el nombre del animal o su descripción.
4. También se puede jugar uno contra otro, con las reglas del dominó tradicional.

SOLUCIONES:




Tarjetas Nivel 1




Tarjetas Nivel 2




	Tengo 4 patas, tengo pelo, soy grande, vivo en la granja
---	---

Soy un pájaro, puedo hablar, soy de colores	
---	---


	Vivo en la casa, tengo 4 patas, tengo pelo, soy una mascota
---	--

Vivo en la granja, tengo pelo blanco y rizado	
---	---

	Puedo volar, soy pequeña y fea
---	--------------------------------------

Vivo bajo el mar. Soy pequeño y de colores	
--	---

	Tengo pelo, soy rosa, vivo en la granja, soy sucio
---	--

Soy marrón, tengo pelo, soy divertido	
--	---


Soy salvaje, soy marrón, tengo pelo, soy agresivo


Vivo en la granja, soy grande, soy negra y blanca

Vivo en casa, tengo pelo, no me gustan los perros


Vivo en la selva, soy gris, no tengo pelo tengo trompa


nivel

b
á
s
i
c
o

4

Mi robot

Alexandra Navarro Navarro

TIEMPO:

5 minutos de explicación y 15 minutos de juego

OBJETIVOS:

- Repasar y practicar el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo.
- Repasar los números.
- Dar y comprender instrucciones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales (para cada pareja de alumnos)

- Dos folios divididos en dos partes, una con un robot dibujado (se trata de dos robots diferentes) y otra en blanco

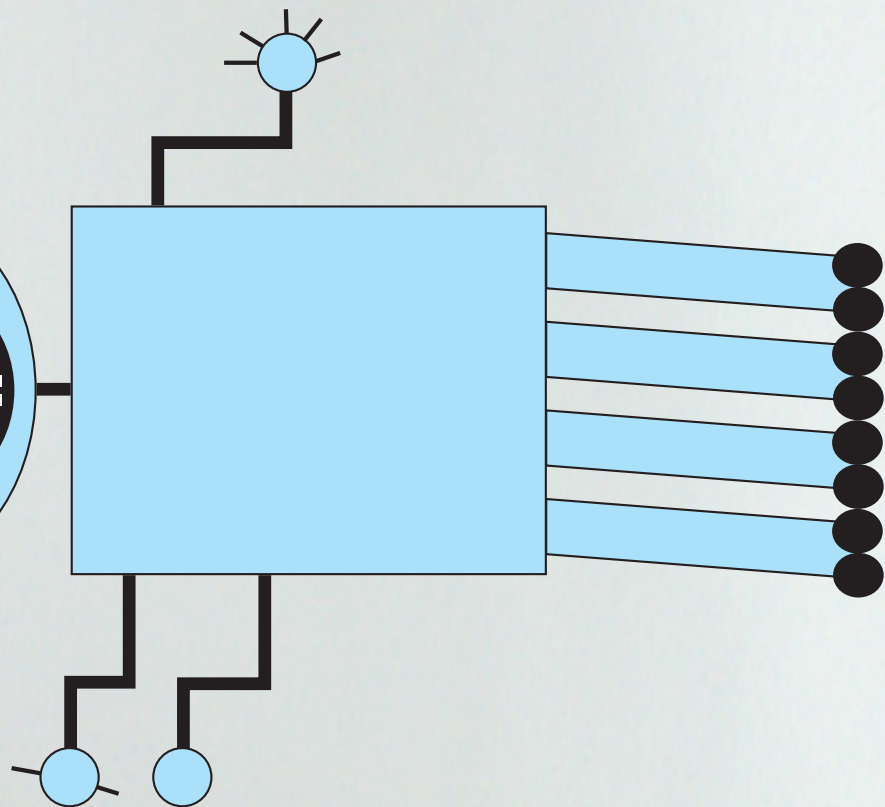
Desarrollo

1. La actividad se realiza por parejas.
2. El alumno A describe el robot que tiene en su hoja, de forma que el alumno B, sin verlo, pueda dibujarlo en su página en blanco.
3. Después, el alumno B describe su robot y el alumno A intenta dibujarlo.
4. Se utilizarán expresiones como "Mi robot tiene siete piernas", "Mi robot tiene tres ojos".
5. Al final se compararán los dibujos para comprobar qué pareja ha obtenido un mejor resultado.

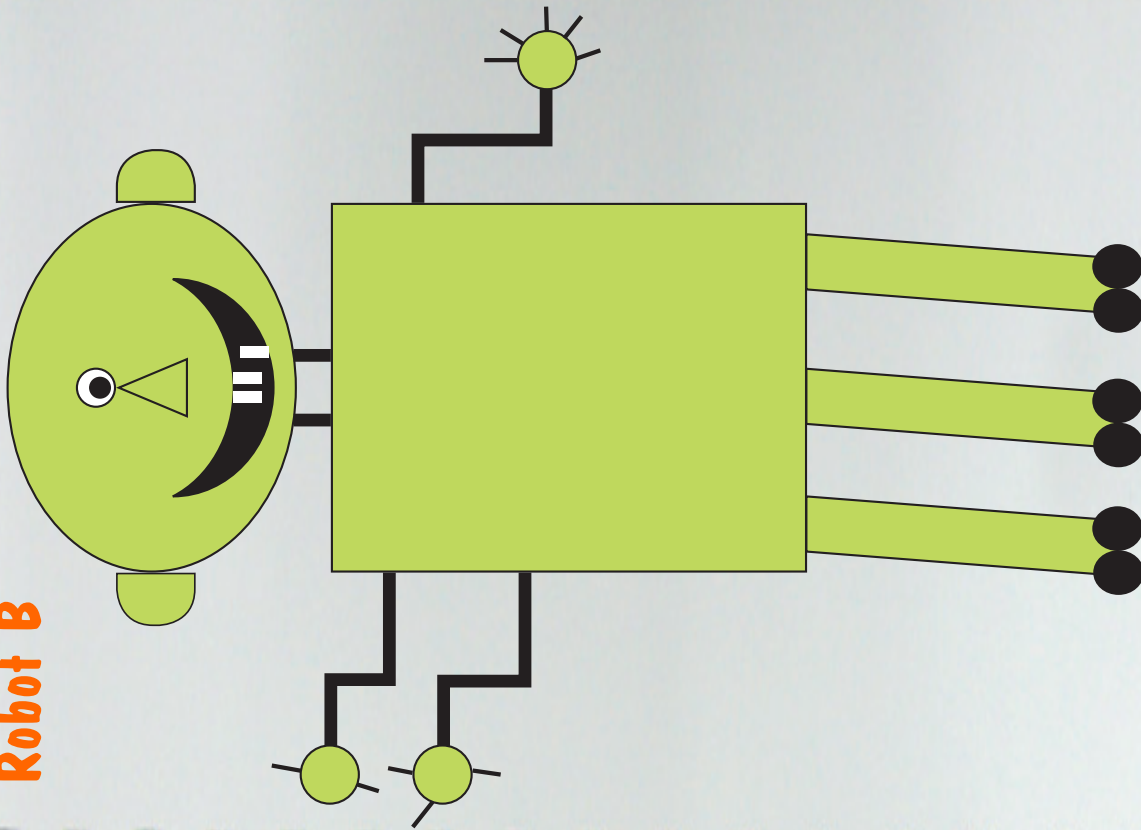
nivel

b
á
s
i
c
o

Robot A



Robot B



¡A jugar!

5

Paula Pérez Arnal

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

10 - 15 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y consolidar el vocabulario de los pasatiempos y los juegos de mesa: “te toca”, “tira el dado”, “mueve ficha”, etc.
- Conocer aspectos de la cultura española.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Un tablero de juego
- Dos montones de tarjetas, azules y blancas
- Un dado
- Una ficha por jugador/a

Desarrollo

1. Pueden jugar varias personas, individualmente o por parejas.
2. El objetivo del juego es avanzar por el tablero contestando preguntas y siguiendo instrucciones.
3. Se lanza el dado y se mueve la ficha según el número que haya salido. Hay tres tipos de casillas:
 - Amarillas: contienen instrucciones que se han de seguir, como “retrocede dos casillas”, “vuelve a empezar” o “tienes que esperar un turno”.
 - Azules: preguntas sobre el tema de los pasatiempos. El jugador ha de tomar una tarjeta de este color y responder a la pregunta. Si falla, ha de regresar a la casilla en la que se encontraba.
 - Blancas: preguntas sobre España. El jugador ha de tomar una tarjeta de este color y responder a la pregunta. Si falla, ha de regresar a la casilla en la que se encontraba.
4. Gana el jugador que consigue llegar el primero a la última casilla.





¿Qué es?



¿Qué es?



¿Qué es?



¿Qué es?



¿Qué es?



¿Qué es?



¿Qué es?



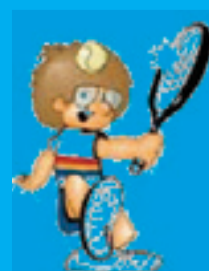
¿Qué es?



¿Qué es?

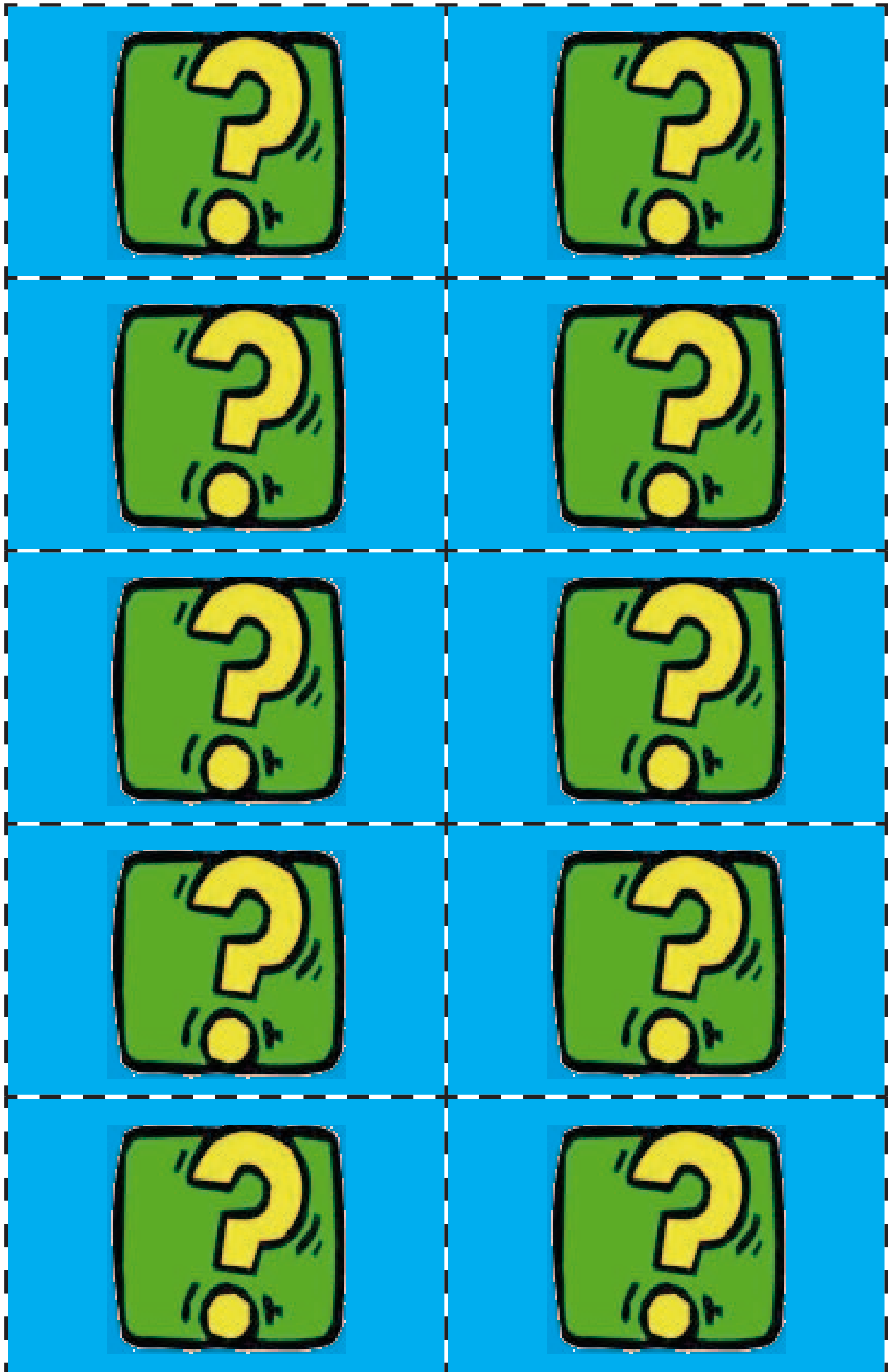


¿Qué es?



nivel

b
á
s
i
c
o





¿Cuál es la capital de España?



¿Cuál de estos monumentos está en España?

- A El Museo del Prado
- B La Torre Eiffel
- C El Big Ben
- D La Torre de Pisa

¿Qué moneda se utiliza en España?



¿Qué hacen en España algunas personas después de comer?



¿Qué cadena montañosa está en España?

- A Los Pirineos
- B Los Alpes
- C El Himalaya

¿Cómo es la bandera de España?

- A Amarilla, azul, amarilla
- B Azul, amarilla, verde
- C Roja, amarilla, roja

Entre las opciones, ¿qué comida pertenece a España?

- A Paella
- B Pizza
- C Curry
- D Fish & chips

¿En qué país se habla español?

- A Francia
- B Italia
- C México
- D Brasil

¿Qué canción es española?

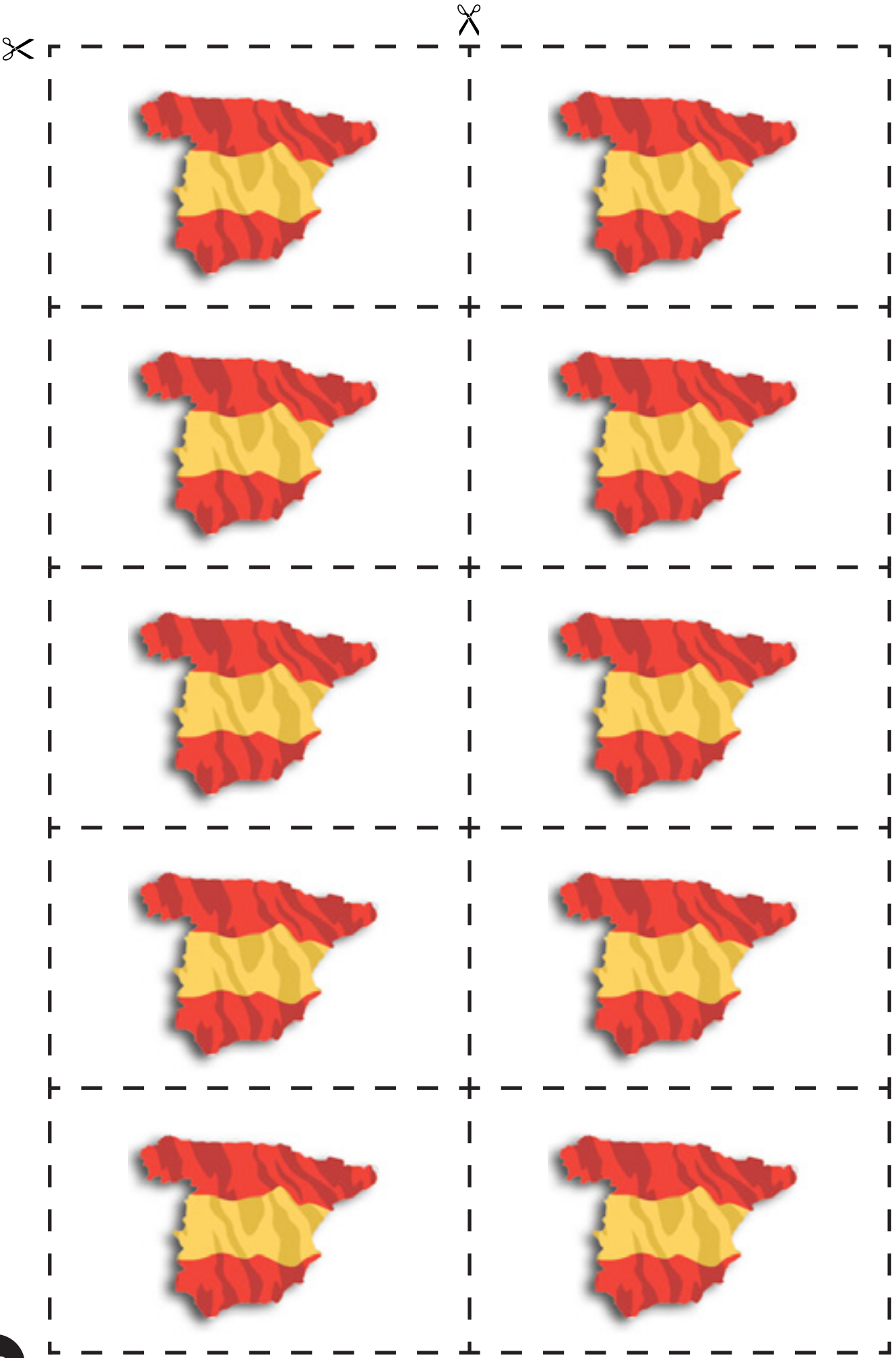
- A *Spanish eyes* de los Back Street Boys
- B *Waka waka* de Shakira
- C *Macarena* de Los del Río

¿Quién es Iker Casillas?

- A Un cocinero
- B Un futbolista
- C Un médico
- D Un bombero

nivel

b
á
s
i
c
o



De compras por la gastronomía española

6

María Fátima Ramírez Zambrano

nivel

b
á
s
i
c
o

TIEMPO:

10 minutos de preparación del material y repaso de los contenidos que se van a tratar en el juego.
20 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

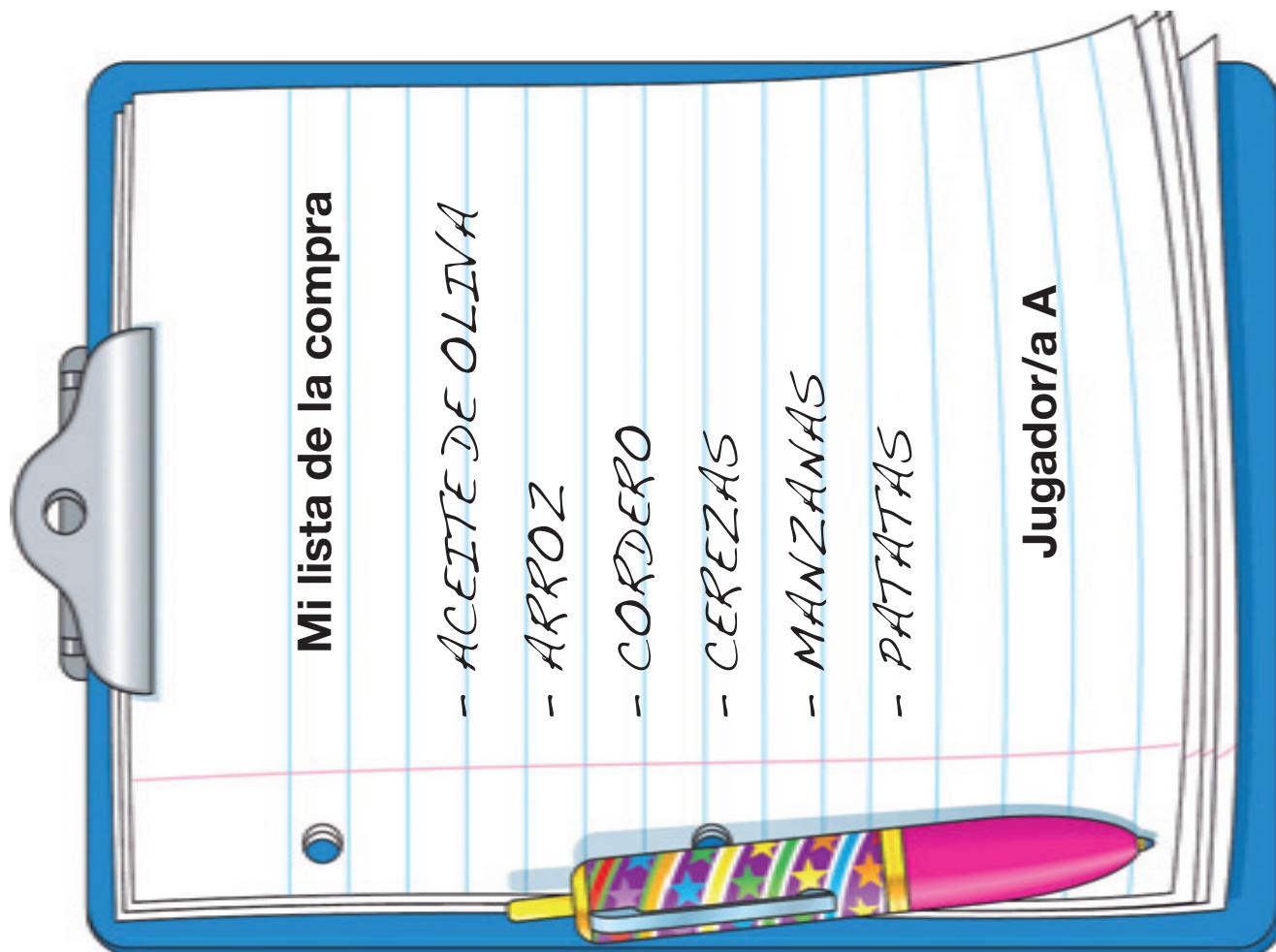
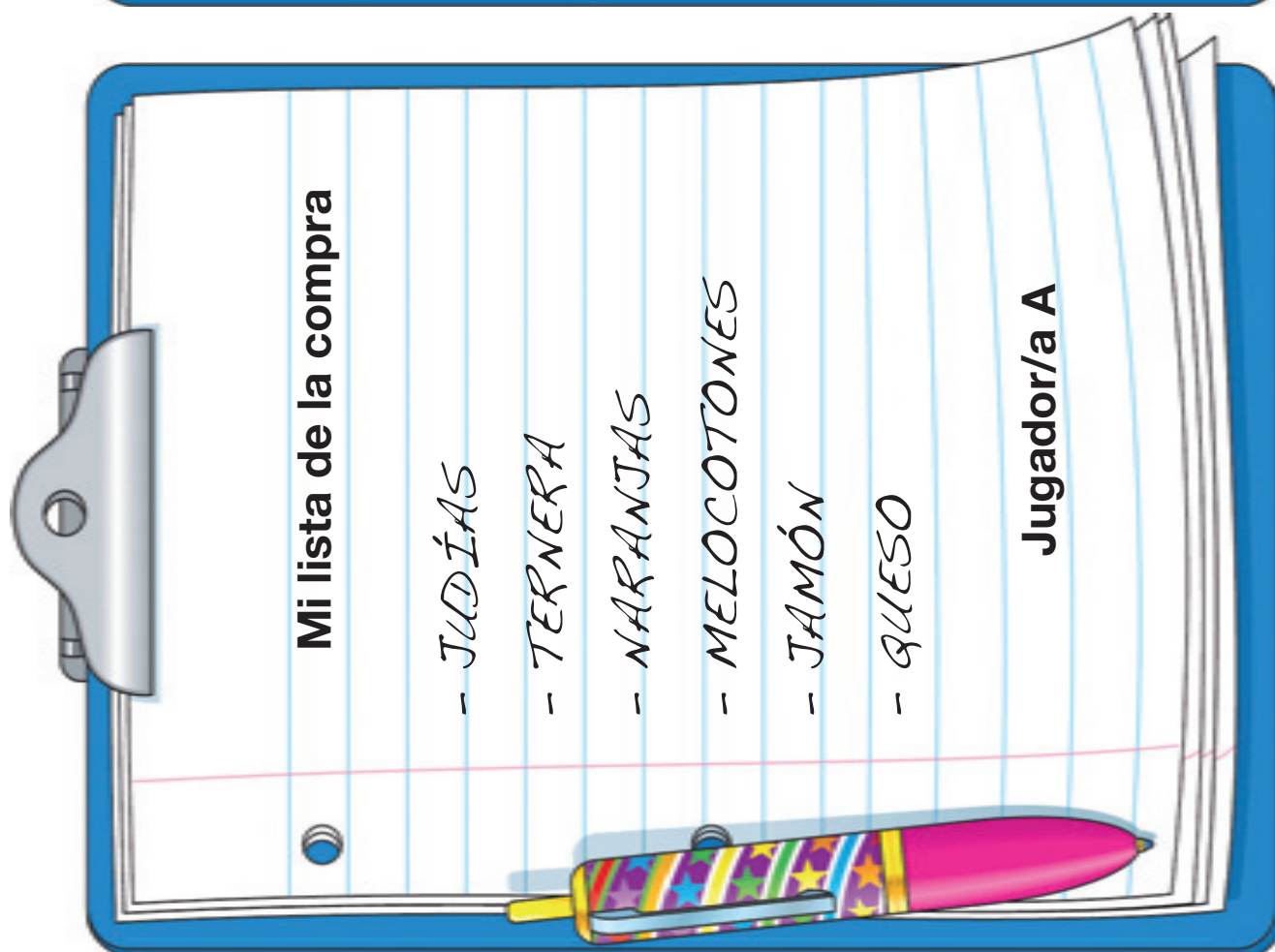
- Conocer algunos productos gastronómicos españoles con denominación de origen, relacionándolos con las comunidades autónomas donde se elaboran.
- Localizar en un mapa dichas comunidades autónomas.
- Aprender los beneficios de la dieta mediterránea.
- Repasar los números hasta el 12.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

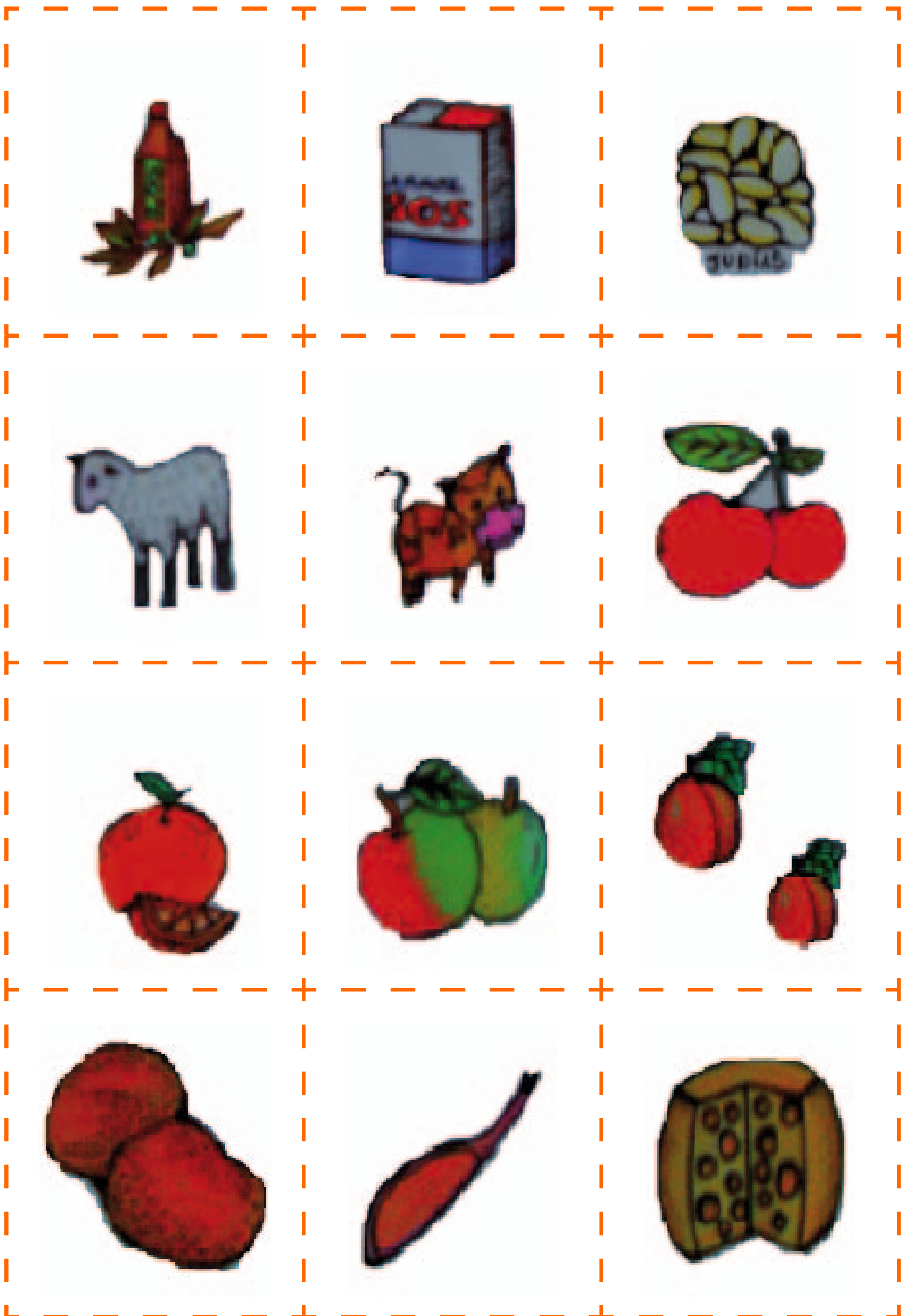
1. Se juega por parejas. Cada jugador escoge una lista de la compra diferente.
2. Se extiende sobre la mesa el mapa de España. Alrededor de este se colocan boca abajo las doce fichas gastronómicas, con los números visibles.
3. El objetivo del juego es escribir los números de todos los productos que el jugador tiene en su lista de la compra.
4. Para saber quién empieza la partida, se juega a "piedra, papel, tijeras" o se echa una moneda al aire.
5. El primer jugador decide en qué comunidad autónoma va a probar suerte: dice en voz alta el nombre de esta y el número correspondiente, al tiempo que le da la vuelta a la tarjeta. Por ejemplo: "Cataluña, número 10".
6. Si el producto en cuestión está en su lista de la compra, el jugador debe decir, por ejemplo (nº 10): "Quiero patatas". A continuación coloca la tarjeta sobre la comunidad autónoma correspondiente y escribe el número del producto en su lista. Vuelve a jugar.
7. Si, por el contrario, el producto no es de los que están en su lista de la compra, debe decir, por ejemplo: "No quiero patatas". Vuelve a colocar la tarjeta boca abajo donde estaba y el turno pasa al siguiente.
8. Gana el jugador que antes consigue anotar todos los números de los productos escritos en su lista.
9. Para terminar se hace una puesta en común de toda la clase.

Soluciones

PRODUCTOS CON DENOMINACIÓN DE ORIGEN	COMUNIDAD AUTÓNOMA
1. El aceite de oliva	1. Andalucía
2. El arroz	2. Castilla y León
3. Las alubias	3. Asturias
4. El cordero	4. Castilla y León
5. La ternera	5. Galicia
6. Las cerezas	6. Extremadura
7. Las naranjas	7. Valencia
8. Las manzanas	8. Cataluña
9. Los melocotones	9. Aragón
10. Las patatas	10. Cataluña
11. El jamón	11. Extremadura
12. El queso	12. Castilla-La Mancha

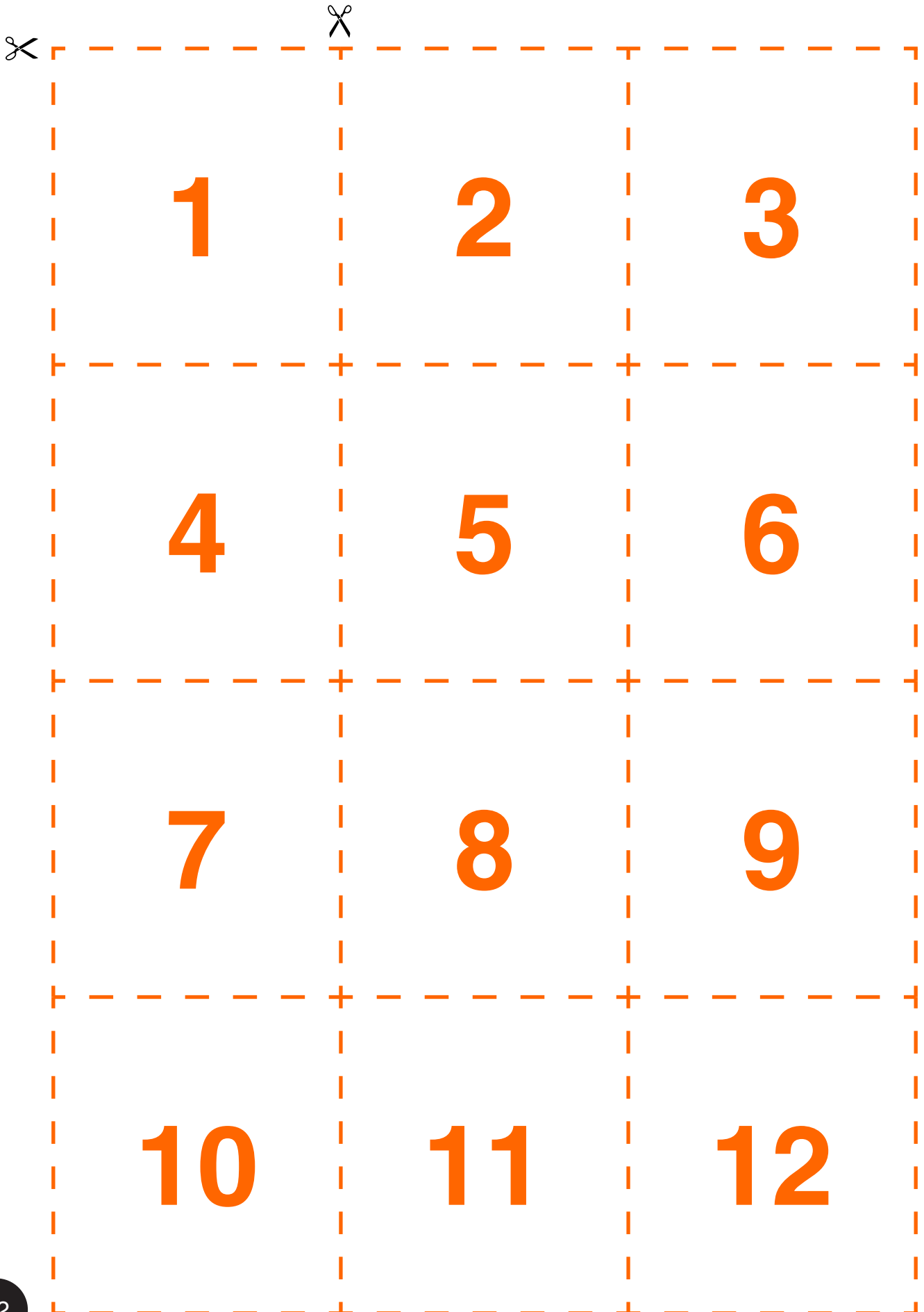


Tarjetas de productos gastronómicos españoles

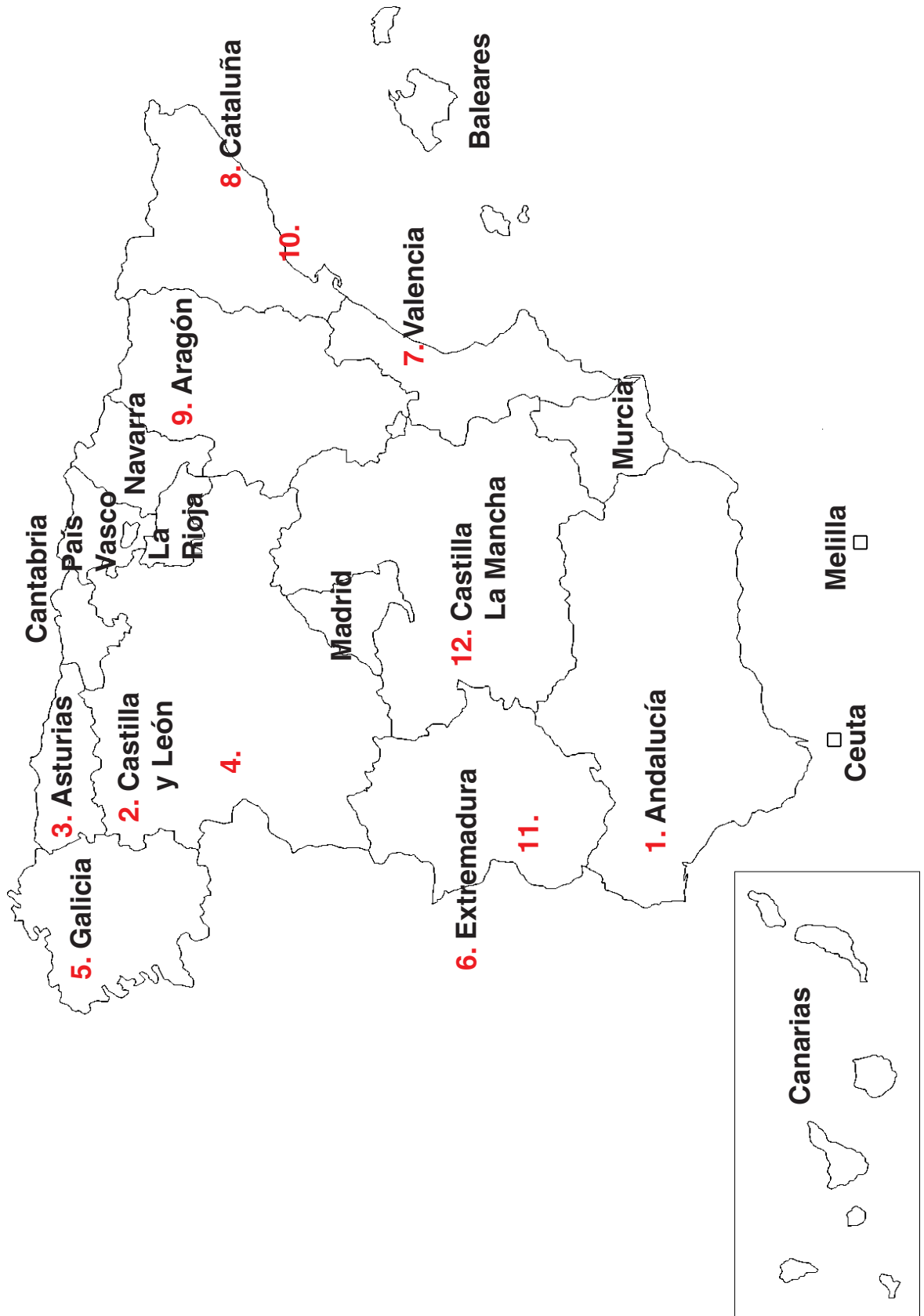


nivel

b
á
s
i
c
o



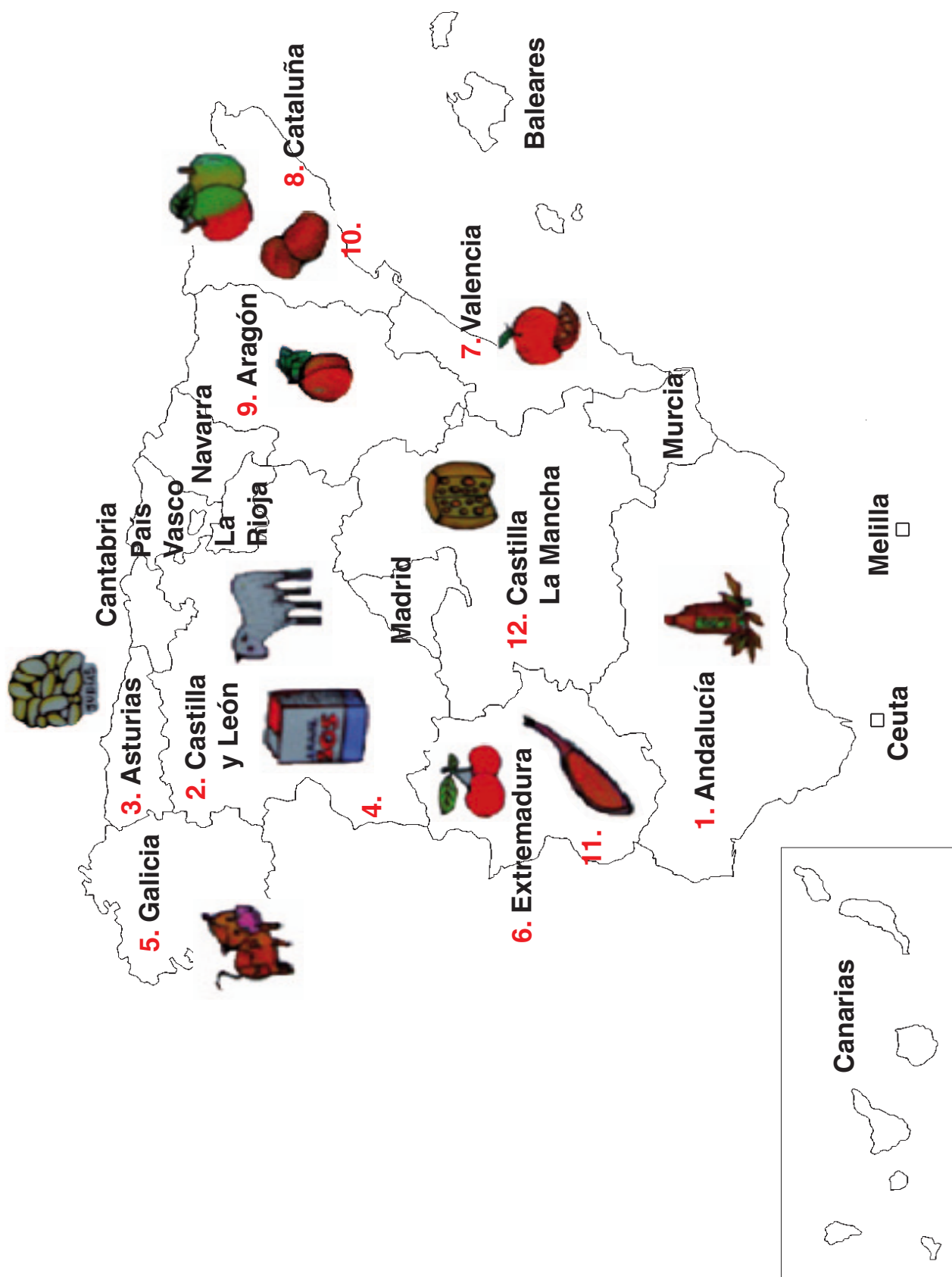
MAPA DE ESPAÑA



nivel

b
á
s
i
c
o

MAPA DE ESPAÑA SOLUCIONES



Mi lista de la compra

7

Gema Castillo Membrive

TIEMPO:

20 minutos

OBJETIVOS:

- Consolidar y practicar el vocabulario de los alimentos y las bebidas.
- Expresar intenciones en futuro próximo (Voy a comprar).
- Expresar necesidad u obligación (Necesito comprar. Tengo que comprar. He de comprar, Me hace falta...).
- Formular preguntas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Listas de la compra y tarjetas de productos adjuntas

Desarrollo

1. La actividad se realiza por grupos de cuatro alumnos/as.
2. Se recortan listas y tarjetas y se preparan cuatro sobres. Cada sobre contendrá
 - una lista de la compra con cuatro productos escritos que el alumno debe conseguir.
 - cuatro tarjetas con imágenes de productos (distintos de los escritos) que los demás jugadores le pedirán.
3. Cada alumno recibe un sobre. Tiene que pedir a alguno de los otros tres jugadores los productos que necesita (o sea, los que están escritos en su lista): *Me hace falta leche / Tengo que comprar leche. ¿Tienes leche?*
4. El jugador interpelado responderá: *Sí, sí tengo leche*, y le dará la tarjeta con dicho producto, o bien contestará: *Lo siento, no me queda leche*.
5. A continuación será el turno del siguiente jugador, y así sucesivamente.
6. Gana quien consiga los cuatro productos de su lista de la compra.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

LISTAS DE LA COMPRA Y FICHAS DE PRODUCTOS



<p><u>Mi lista de la compra:</u></p> <p>Tomates</p> <p>Arroz</p> <p>Pollo</p> <p>Huevos</p>	   
<p><u>Mi lista de la compra:</u></p> <p>Pan</p> <p>Plátanos</p> <p>Carne</p> <p>Naranjas</p>	   
<p><u>Mi lista de la compra:</u></p> <p>Pasta</p> <p>Chocolate</p> <p>Zumo</p> <p>Café</p>	   
<p><u>Mi lista de la compra:</u></p> <p>Azúcar</p> <p>Gambas</p> <p>Jamón</p> <p>Leche</p>	   

La vida cotidiana de un superviviente

8

José Manuel Cifuentes Cortegaza

TIEMPO:

30 minutos (10 por actividad)

OBJETIVOS:

- Practicar el vocabulario de las actividades cotidianas.
- Utilizar los verbos pronominales en presente de indicativo (y en pretérito imperfecto para la tercera actividad).
- Practicar los términos interrogativos *qué, por qué, cuándo, cuánto, cómo, dónde, a qué hora*.
- Enumerar acciones ordenadas mediante conectores del tipo *en primer lugar, a continuación, finalmente...*
- Expresar la frecuencia usando fórmulas del tipo *todos los días, cada mañana, normalmente* o el verbo *soler*.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Copias de las hojas adjuntas, una con preguntas y respuestas; otra con una tabla de actividades

Desarrollo

1. Se trata de tres actividades que se desarrollan por parejas. Uno de los miembros de la pareja puede ser el profesor o la profesora.
2. El alumno es el único superviviente de un accidente aéreo en una pequeña isla desierta; pasado un tiempo, se ha adaptado a la vida en ese nuevo entorno.
3. Primera actividad:
 - El profesor o el alumno A interroga al otro sobre lo que hace diariamente en la isla, según las preguntas de la primera hoja.
 - El alumno B contesta espontáneamente o ayudándose de las respuestas que se encuentran en los recuadros.
 - Cambio de papeles: quien responde pasa a preguntar y viceversa.
4. Segunda actividad:
 - Cada alumno selecciona algunas acciones de la segunda hoja (al menos una por fila) y las enumera de modo ordenado y utilizando conectores temporales o de frecuencia. Por ejemplo: *Suelo levantarme a las seis y media. Primero me visto. Luego trabajo un rato en la huerta. Después duermo la siesta. Más tarde busco almejas en la playa. Finalmente, me acuesto temprano.*
5. Tercera actividad:
 - El alumno compara sus actividades diarias en la isla con las que solía hacer antes del accidente aéreo. Por ejemplo: *Antes solía dormir sobre un colchón, en una cama. Ahora, sin embargo, duermo en un saco, dentro de una tienda de campaña.*

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

ACTIVIDAD 1

EJEMPLO: DESPERTARSE: ¿Cómo te despiertas si no tienes despertador?

- Me despierto cuando sale el sol.
- Suelo despertarme cuando he descansado lo suficiente, la luz del sol no me molesta.



LEVANTARSE: ¿A qué hora te levantas?



- Todos los días me levanto a las...
- No sé a qué hora me levanto porque no tengo reloj.

POR LA MAÑANA / A MEDIODÍA: ¿Qué haces por la mañana? ¿Qué haces a mediodía?



AYUDA: Primero..., luego... y también..., pero no... porque...

HIGIENE PERSONAL: lavarse los dientes / la cara / las manos, ducharse, bañarse, afeitarse, peinarse, vestirse, ir al baño...

COMIDAS: desayunar

TAREAS DOMÉSTICAS: hacer la cama, enrollar el saco de dormir, ordenar y limpiar el campamento, barrer, fregar, lavar la ropa...

ACTIVIDADES: Trabajar en el huerto, construir la balsa, nadar en el mar...

POR LA TARDE: ¿Qué haces por la tarde? ¿Cómo te entretienes?

AYUDA: Antes / después de..., más tarde..., además suelo...

ACTIVIDADES: cocinar / hacer la comida, fregar los platos, dormir la siesta, caminar por el bosque, talar árboles, hacer leña, recoger frutas, pasear por la playa, bañarse en el mar, buscar conchas, arreglar cosas, relajarse...

COMIDAS: comer



POR LA NOCHE: ¿Qué haces por la noche? ¿A qué hora te acuestas?



AYUDA: Normalmente... después, sin perder un momento..., y por último

ACTIVIDADES: pescar, encender una hoguera, sentarse al calor del fuego, mirar las estrellas, preparar la cena, montar la tienda de campaña, desvestirse, ponerse el pijama, acostarse...

COMIDAS: cenar

ACTIVIDADES 2 y 3



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

9

Al mal tiempo, buena cara

Olga de Francisco Ledesma

TIEMPO:

20 - 25 minutos

OBJETIVOS:

- Aprender y practicar el vocabulario del tiempo meteorológico.
- Practicar los verbos impersonales hay y hace.
- Utilizar la estructura de las fechas (día de la semana, fecha y mes).
- Repasar los números, los días de la semana y los meses del año.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:


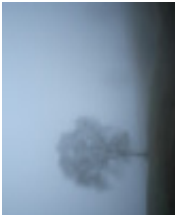







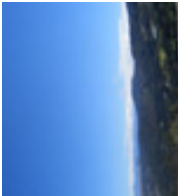
Materiales

- Una hoja de calendario del mes de abril con iconos meteorológicos impresa en A3
- 12 tarjetas con iconos meteorológicos y su vocabulario correspondiente

Desarrollo

1. La actividad puede realizarse individualmente, por grupos, por equipos o toda la clase.
2. Se disponen las tarjetas boca abajo sobre la mesa.
3. En presente. Por turnos, cada alumno coge una tarjeta y, mirando el calendario, elabora una oración completa que empiece con la palabra hoy. Por ejemplo, si ha cogido la tarjeta "Llueve. Está lloviendo", dirá: *Hoy, miércoles dos de abril, está lloviendo*, o bien *Hoy es miércoles dos de abril y está lloviendo*.
4. En pasado. Idéntico procedimiento, pero empezando con la palabra "ayer". *Ayer, sábado 26 de abril, hizo calor*, o bien *Ayer fue sábado 26 de abril e hizo calor*.
5. En futuro. Se hacen predicciones con una estructura parecida, pero empezando con la palabra "mañana". *Mañana, miércoles 9 de abril, hará viento*.
6. Se pueden introducir estructuras alternativas con otros complementos de tiempo: "la semana que viene, la semana pasada, dentro de tres días, el próximo fin de semana, el domingo pasado, anteayer", etc.
7. Se pueden introducir moduladores de opinión para encabezar las oraciones: "creo que, me parece que, en mi opinión", así como adverbios de duda o incertidumbre: "probablemente, posiblemente, seguramente, por suerte, afortunadamente, lamentablemente..."


Hoja de Calendario


ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1		3	4	5	
	8		10	11		13
14		16	17		19	20
21	22		24	25		27
	29	30				

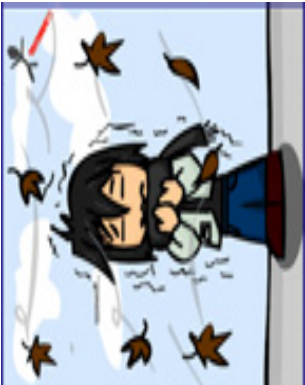

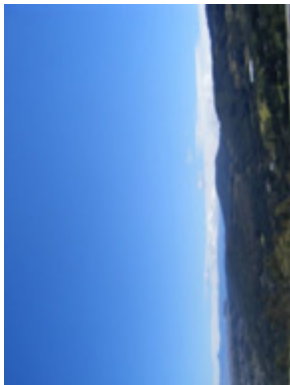




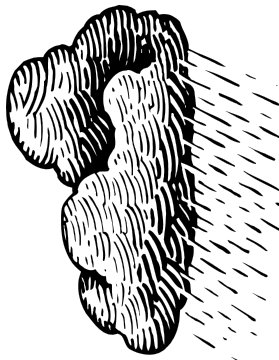



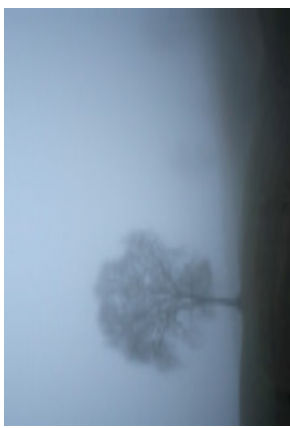
nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Tarjetas





	Hace frío		Hay tormenta		Está despejado
	Hace calor		Nieva. Está nevando		Hace mal tiempo
	Está nublado		Llueve. Está lloviendo		Hace buen tiempo
	Hace sol. Está soleado		Hace viento		Hay niebla

¡Luces, cámara... acción!



Eduardo Guerrero Martín

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Aprender y/o repasar el vocabulario del cine.
- Usar la imaginación y los recursos propios para idear una historia.
- Expresar opiniones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- 9 juegos de tarjetas: géneros cinematográficos, protagonistas, época, ambientación, decorados, objetos, acciones, tiempo, desenlaces

Desarrollo

1. El objetivo de la actividad es elaborar el guión de una película. Se trabaja por grupos.
2. En cada grupo, un alumno será el director; el resto será el equipo de guionistas.
3. El director escoge las fichas y decide todos los aspectos básicos: quién será el protagonista de la película, a qué género pertenecerá, dónde se ambientará, en qué época, escenario y lugar sucederá, quiénes serán los personajes secundarios, qué objetos aparecerán, en qué tiempo transcurrirá y como será su final.
4. Los guionistas deberán crear la historia siguiendo las indicaciones del director. Este irá dando las tarjetas a los guionistas según vayan pasando de nivel.
5. Todas las películas comenzarán siempre por algo como: "La historia ocurre...". El contenido de la historia en sí no es importante, solo la expresión y la capacidad de inventiva.
6. Al final, entre todos pondrán un título a la película.
7. Si ha habido varios grupos elaborando distintas películas, la clase decidirá cuál es la mejor.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

Tarjetas



TERROR	AVENTURAS	DRAMA	COMEDIA	CIENCIA-FICCIÓN
UN CHICO	UNA CHICA	UNA PAREJA	UN PERRO	AMIGOS
PREHISTORIA	EGIPCIA	ACTUAL	ROMANA	FUTURISTA
EL ESPACIO	EL MAR	UNA SELVA	UN BOSQUE	UNA ISLA
UNA CASA	UN COCHE	UN BARCO	UN HOTEL	UN MUSEO
UN ZAPATO	UN TESORO	UN LIBRO	COMIDA	UN RELOJ
ENCONTRAR	CONOCER	COMER	DISPARAR	COMER
PASADO	PRESENTE	FUTURO		
FELIZ	TRISTE	DRAMÁTICO	INESPERADO	CONTINUARÁ

Leyenda

1. Géneros: tipos de categoría de una película.	4. Ambientación: lugar geográfico donde transcurre la trama.	7. Acciones: diferentes procesos que ocurren.
2. Protagonistas: personajes principales de una historia.	5. Decorados: lugar interior en el que se suceden los hechos.	8. Tiempo: situación temporal de la historia.
3. Época: período de tiempo en el que se desarrolla.	6. Objetos: elementos que aparecen y poseen un significado.	9. Desenlace: modo en el que termina nuestra película.

El rosco de las palabras

11

Pablo Ruisánchez Ortega

TIEMPO:

50 minutos

OBJETIVOS:

- Adquirir nuevo vocabulario y afianzar el ya conocido.
- Fomentar el uso del diccionario como herramienta de aprendizaje.
- Aprender cosas nuevas sobre la cultura española.
- Promover el trabajo en equipo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Una tabla de definiciones por cada equipo

Desarrollo

1. La actividad sigue el esquema del concurso *Pasapalabra*. Se puede mostrar previamente a los alumnos un vídeo de dicho concurso.
2. Se divide el alumnado en grupos, preferentemente de dos o tres personas. En clases más numerosas, los grupos pueden ser mayores.
3. Se reparten diccionarios entre los participantes, idealmente uno por persona.
4. Se les da a los alumnos una tabla con tres columnas:
 - Letras del alfabeto.
 - Palabras con huecos de las que sólo se conoce la letra correspondiente a cada fila.
 - Definiciones en español de las palabras ocultas.
5. Una vez que todos los equipos tienen los diccionarios y las tablas, los alumnos pueden comenzar a buscar las palabras ocultas.
6. Se puede hacer con todo el alfabeto o con una selección de letras al azar.
7. El equipo vencedor es el primero que encuentre todas las palabras ocultas. En el caso de que ningún equipo complete la lista entera, el grupo vencedor será el que tenga más aciertos.

nivel

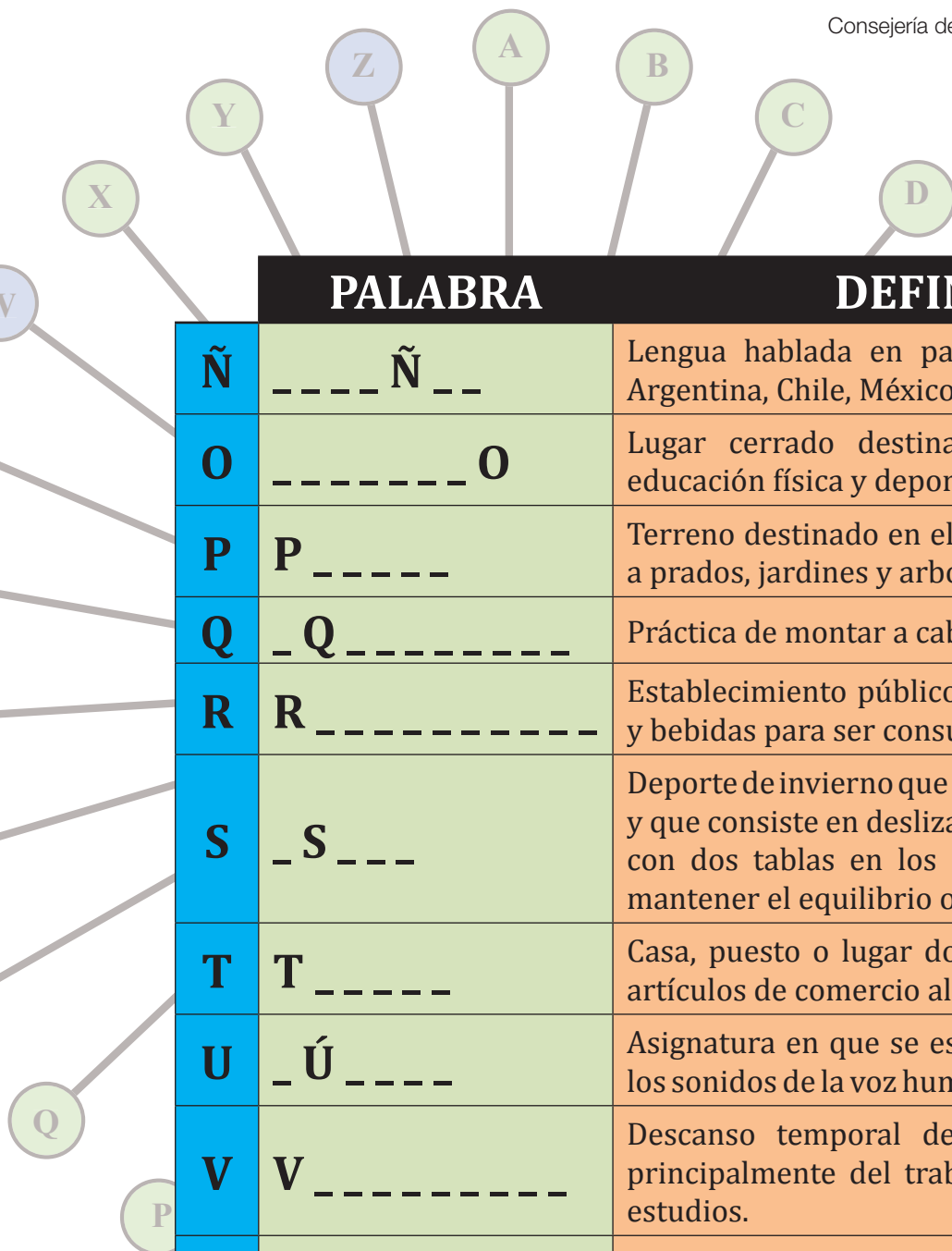
i
n
t
e
r
m
e
d
i
o

SOLUCIONES

A migo/amiga	G eografía	M atemáticas	R estaurante	E xcurción
B olera	H istoria	N atación	E squí	P laya
C ine	I nglés	E spañol	T ienda	Z oológico
D iscoteca	J ugar	G imnasio	M úsica	
E scuela	K arate	P arque	V acaciones	
F ísica	L ibro	E quitación	K iwi	

TEMA: EL COLEGIO Y LAS AFICIONES

	PALABRA	DEFINICIÓN
A	A _ _ _ _ _	Persona a la que se le cuentan secretos y con la que se pasa el tiempo libre.
B	B _ _ _ _ _	Lugar destinado al juego de bolos.
C	C _ _ _	Séptimo arte. Local o sala donde se exhiben las películas.
D	D _ _ _ _ _ _ _	Local público donde sirven bebidas y se baila al son de la música.
E	E _ _ _ _ _	Centro educativo donde se dan clases para niños y niñas.
F	F _ _ _ _ _	Asignatura en la que se estudia la ciencia que trata las propiedades de la materia y la energía.
G	G _ _ _ _ _ _ _	Asignatura en la que se estudia la ciencia que trata de la descripción de la Tierra.
H	H _ _ _ _ _ _ _	Asignatura en la que se estudia el conjunto de los sucesos o hechos políticos, sociales, económicos, culturales, etc. del pasado.
I	I _ _ _ _ _	Lengua hablada en el Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Australia, Nueva Zelanda y otros países.
J	J _ _ _ _	Entretenerse, divertirse tomando parte en actividades generalmente sometidas a reglas.
K	K _ _ _ _ _	Modalidad de lucha japonesa, basada en golpes secos realizados con el borde de la mano, los codos o los pies. Es fundamentalmente un arte de defensa.
L	L _ _ _ _	Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen.
M	M _ _ _ _ _ _ _ _	Asignatura que incluye el cálculo aritmético, el álgebra, la geometría, la trigonometría, etc.
N	N _ _ _ _ _ _ _	Práctica y deporte consistentes en desplazarse en el agua ayudándose del movimiento de brazos y piernas.



	PALABRA	DEFINICIÓN
Ñ	____Ñ__	Lengua hablada en países como España, Cuba, Argentina, Chile, México, etc.
O	_____O	Lugar cerrado destinado a la práctica de la educación física y deportiva.
P	P_____	Terreno destinado en el interior de una población a prados, jardines y arbolado.
Q	_Q_____	Práctica de montar a caballo.
R	R_____	Establecimiento público donde se sirven comidas y bebidas para ser consumidas en el mismo local.
S	_S____	Deporte de invierno que se practica en las montañas y que consiste en deslizarse por una ladera nevada con dos tablas en los pies y dos bastones para mantener el equilibrio o impulsarse.
T	T_____	Casa, puesto o lugar donde se venden al público artículos de comercio al por menor.
U	_Ú_____	Asignatura en que se estudia el arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos.
V	V_____	Descanso temporal de una actividad habitual, principalmente del trabajo remunerado o de los estudios.
W	__W__	Fruta comestible de pulpa verde (o amarilla) y piel marrón, originaria de China e introducida en Nueva Zelanda.
X	_X_____	Viaje de corta duración a alguna ciudad, museo o lugar para estudio, recreo o ejercicio físico.
Y	___Y__	Ribera del mar o de un río grande, formada de arenales en superficie casi plana.
Z	Z_____	Lugar en que se conservan, cuidan y a veces se crían diversas especies animales con fines didácticos o de entretenimiento.

nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



ALP (Adivina la palabra)

Rocío Pisonero Alonso

TIEMPO:

2 minutos de preparación, 30 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Adquirir y practicar vocabulario.
- Usar expresión verbal y no verbal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

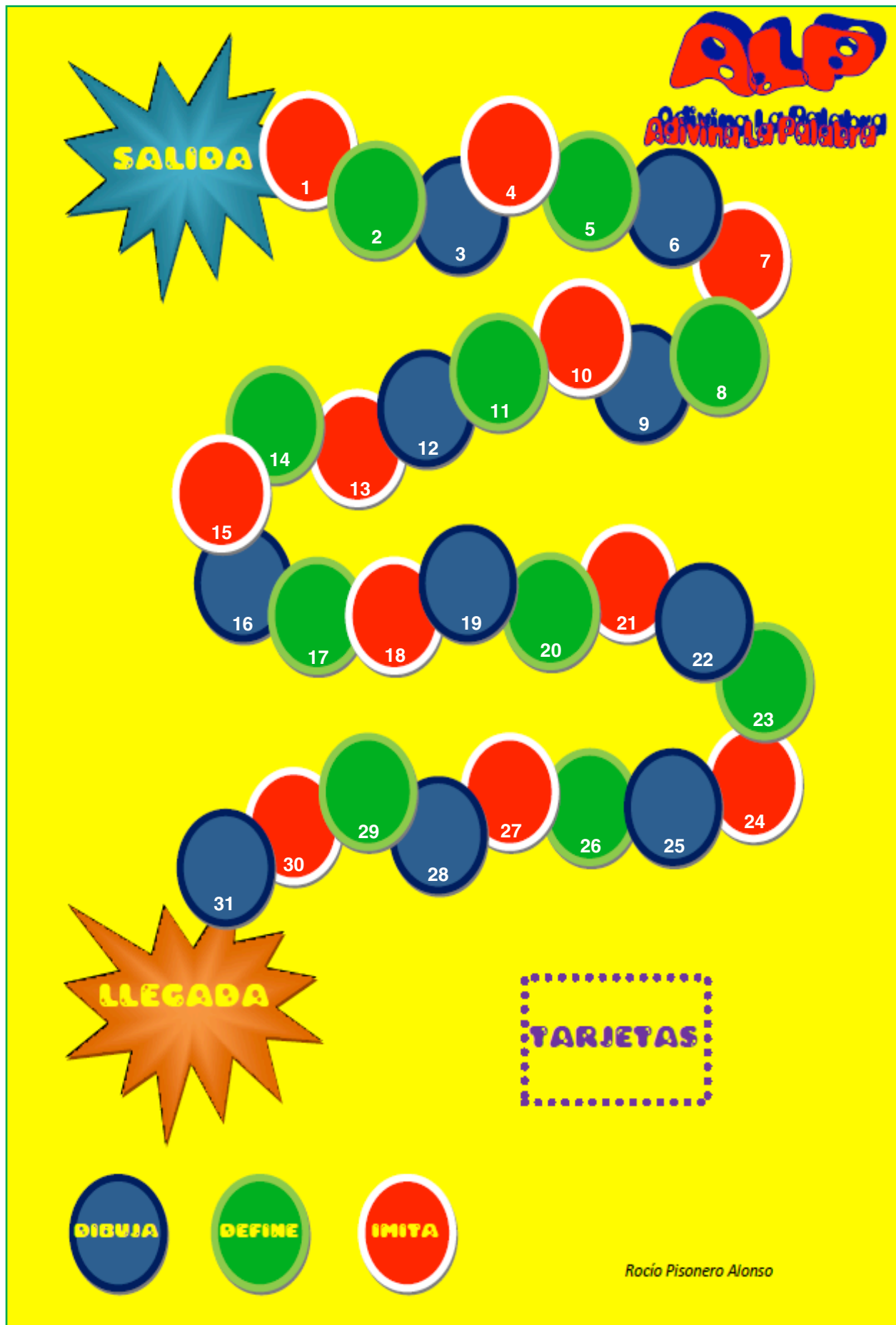
Materiales

- Tablero de juego
- Tarjetas con palabras
- Una ficha por grupo (que se puede sustituir por una moneda, una goma, etc.)

Desarrollo

1. El objetivo es llegar hasta la meta superando pruebas consistentes en adivinar palabras.
2. Se divide al alumnado en equipos. Cada equipo coloca su ficha en la casilla de SALIDA.
3. El equipo avanza una casilla cada vez que sus miembros realizan correctamente la prueba exigida en dicha casilla. Si fallan, el turno pasa al siguiente equipo.
4. Un miembro del equipo tomará una tarjeta e intentará que sus compañeros adivinen la palabra escrita en ella. Tendrán para ello 30 segundos. Hay tres tipos de casillas:
 - Rojas: se utilizan gestos o mímica.
 - Azules: se dibuja la palabra de la tarjeta.
 - Verdes: se define la palabra sin decirla.
5. Una vez utilizada, la tarjeta se descarta.
6. Los miembros de cada grupo se alternan de casilla en casilla para intentar comunicar la palabra a sus compañeros.
7. Gana el equipo que alcanza el primero la casilla LLEGADA.
8. El juego puede adaptarse a otros niveles cambiando las palabras por definir.

Tablero



nivel

i
n
t
e
r
m
e
d
i
o



ESTUCHE	VIENTO	MUJER	ORDENADOR	CARPINTERO
LAVADORA	CAFÉ	SALTAR	EL QUIJOTE	OMBLIGO
SILLA	PERRO	MADRID	PLAYA	TORTILLA
CALCETÍN	ACEITE	BARCO	PADRE	COCHE
TREN	VASO	FLOR	ROJO	GUAPO
FUMAR	RESTAURANTE	TAPAS	UNIFORME	CARTA
NOVIA	MORENA	PANTALONES	CALOR	MONTE
AUTOPISTA	ATAÚD	BEBÉ	ÁRBOL	VERANO
NIEVE	MALTRATO	NAVIDAD	FERIA	SÁBADO
FIESTA	AGUA	SERVILLETA	BARATO	TOALLA
ALMOHADA	VILLANCICO	TIJERAS	LORO	LINCE
POSTRE	CHOCOLATE	VIOLENCIA	GUERRA	DIVERTIDO
PLANCHA	VELAS	ALCOHOL	DINERO	EUROPA
ESPAÑA	FÚTBOL	TENIS	LLAVE	ESPEJO
HERMANA	HABLAR	CHISTE	ALMODÓVAR	ACTOR
VIRGEN	COMPRAR	PAN	ESPAÑOL	TOROS

CONREDO. CONcurso REvisión año DOce



Alexandra Estruch Corts

TIEMPO:

5 minutos de preparación, 50 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Revisar los temas del programa tratados a lo largo del año.
- Reconocer y practicar vocabulario y expresiones avanzadas.
- Desarrollar fluidez oral al expresarse en español.
- Corregir errores de pronunciación y gramaticales.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Tablero
- Tarjetas con preguntas
- Fichas en blanco
- Dado
- Fichas en colores
- Hojas de evaluación para el profesor

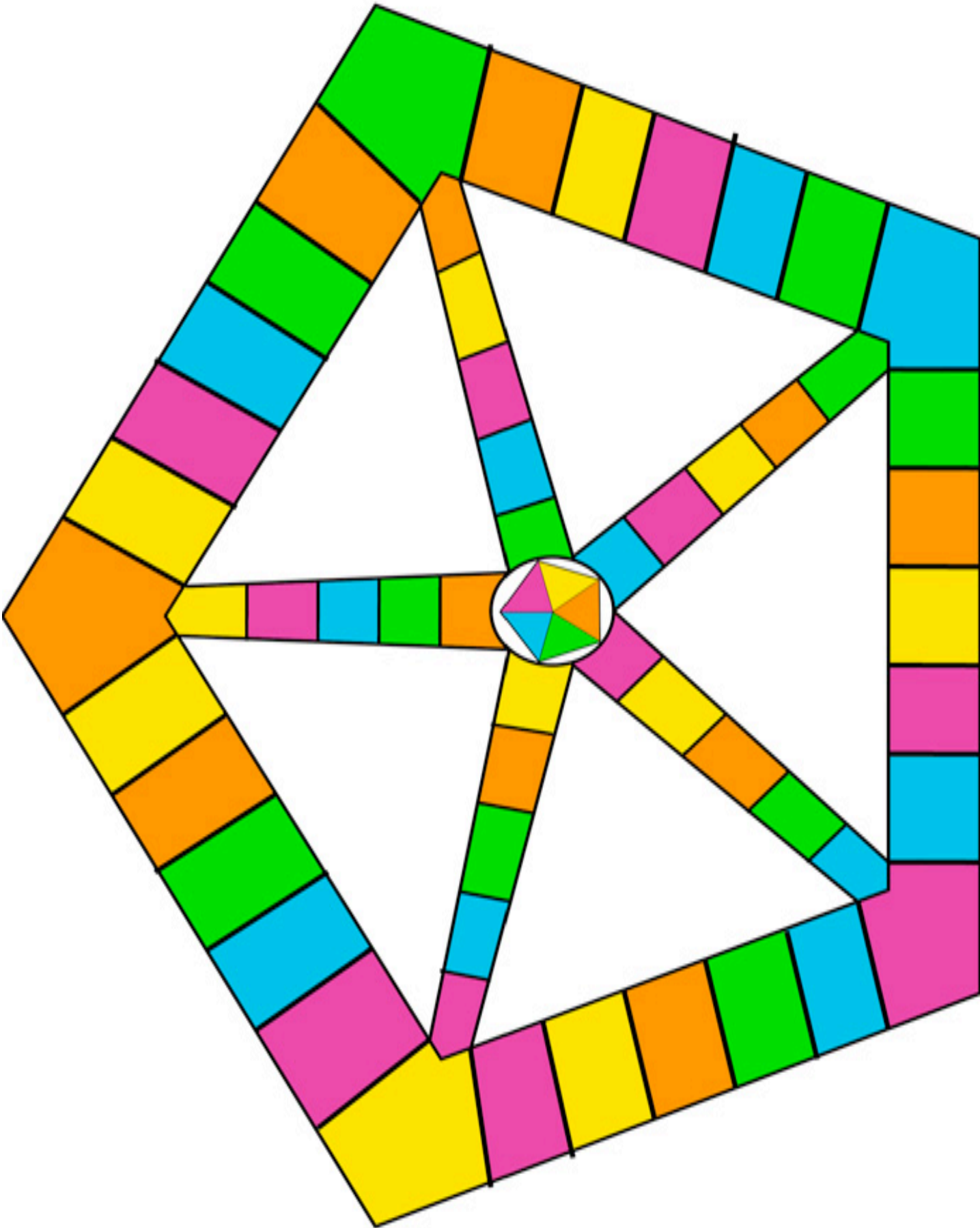
Desarrollo

1. Se recortan las tarjetas con preguntas y se ponen junto al tablero. Se recortan las fichas en blanco. Debe haber una ficha para cada alumno.
2. Se recortan las fichas en color por partes (cada triángulo de color separado) y el profesor las guarda para entregar a los alumnos cuando contesten adecuadamente. El profesor también posee una hoja de evaluación por alumno.
3. Cada alumno parte de una casilla de los vértices del tablero (naranja, verde, azul, morado y amarillo). Un alumno lanza el dado, cuenta en la dirección que prefiera y cae en una casilla de un color.
4. El participante de su derecha ha de formularle la pregunta del color correspondiente a la casilla en que ha caído. Si contesta correctamente, obtendrá una ficha del color de la casilla. Si la respuesta es incorrecta, no obtiene nada.
5. En el apartado de preguntas de gramática, los alumnos han de identificar un error y decir la forma correcta, conjugar un verbo o bien traducir una frase del inglés al español.
6. A continuación lanza el dado el participante de su derecha y se repite el mismo proceso. Los alumnos han de conseguir obtener en su ficha todos los colores del tablero. El primero que tenga todos los colores del tablero en su ficha ganará el juego.
7. Tiene que haber un profesor que valore las respuestas de los alumnos. Para dar por buena una pregunta de obtención de color, la respuesta ha de ser de buena en contenido y en forma.
8. En las fichas de evaluación el profesor escribirá fallos y aspectos que los alumnos deberían repasar.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Tablero





- F** ¿Qué tipo de familia esperas tener tú?
- S** ¿Cuáles son las cosas que para ti hacen unas vacaciones perfectas?
- C** ¿Cómo te vestirías para acudir a una entrevista de trabajo?
- G** El televisión tiene un problema irreparable
- M** ¿Cuáles son los programas telebasura?

- F** ¿Piensas que los padres pasan suficiente tiempo con sus hijos?
- S** ¿Qué hay que hacer para volver de nuestras vacaciones en mejor forma física?
- C** ¿Ir de vacaciones es una necesidad o un pasatiempo?
- G** A ellos les gustan el chocolate
- M** ¿Por qué tienen tanto éxito los *reality shows*?

- F** ¿Cuáles son los problemas más comunes entre hermanos?
- S** ¿Te parece que las vacaciones tradicionales tienen menos éxito hoy en día?
- C** Si pudieses ser otra persona, ¿quién querrías ser?
- G** Él no tiene ganas de va al cine
- M** ¿Te gusta ver las noticias en la televisión?

- F** ¿Piensas que siempre debes decir lo que piensas de un amigo?
- S** ¿Qué harías si pudieras aprender un nuevo deporte?
- C** ¿Vale la pena pagar por ir al cine?
- G** Soy de acuerdo contigo
- M** ¿Crees que la ciber adicción es realmente una enfermedad?

- F** ¿Cuáles son las cualidades que debería tener un buen amigo?
- S** ¿Cuáles son las consecuencias de una vida sedentaria?
- C** ¿Qué tipo de película prefieres y por qué?
- G** Hace falta teniendo dinero
- M** ¿Cuáles son las ventajas de internet?

- F** ¿Qué tipo de cosas fastidian y llevan a peleas entre amigos?
- S** ¿Por qué es bueno practicar deporte?
- C** ¿Qué aportan los famosos a la sociedad?
- G** No me gusta que tú vas sola
- M** ¿Cuáles son los inconvenientes de internet?

- F** ¿Quién debería hacer las tareas del hogar?
- S** ¿Cuáles son los deportes preferidos de los jóvenes?
- C** ¿Qué opinas del salario que reciben las estrellas de cine?
- G** Muchas gente quiere ganar la lotería
- M** ¿Piensas que la televisión tiene un papel positivo en la vida de hoy?

- F** ¿Por qué la gente opta por no casarse hoy en día?
- S** ¿Cuáles son las drogas más adictivas?
- C** ¿Prefieres películas inventadas o basadas en la vida real?
- G** Quiero dinero por ir al cine
- M** ¿Por qué tienen tanto éxito las redes sociales?

- F** Familia y amistades
- S** Vida saludable
- C** Cultura popular
- G** Gramática
- M** Medios de comunicación

- F** ¿Es importante que los padres estén casados por el bien de los hijos?
- S** ¿Cuáles son las consecuencias de fumar tabaco?
- C** ¿Son los famosos un ejemplo para la sociedad?
- G** Quiero me lo comprar aunque no tengo dinero
- M** ¿Qué pasaría si de pronto internet desapareciese?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



F ¿Qué hay que hacer para ser buenos padres?

S ¿Qué instalaciones deportivas debería facilitar el gobierno local?

C El cine ¿es una forma de cultura o diversión?

G Presente de HUIR

M ¿Por qué las mujeres ven más la tele que los hombres?

F ¿Por qué no respetan a sus padres muchos jóvenes de hoy?

S ¿Todos los deportes son saludables?

C ¿Cuál ha sido el efecto del ordenador en el cine?

G Presente de OIR

M ¿Por qué ven más la televisión los españoles y los italianos que el resto de los europeos?

F ¿Es inevitable el conflicto generacional?

S ¿Cuáles son los beneficios de hacerse socio de un club deportivo?

C ¿Cuáles son los elementos que crean una buena película?

G Presente de subjuntivo de ESCUCHAR

M ¿Qué programas son adecuados e inadecuados para los niños y por qué?

F ¿Es fácil llevarse bien con un padrastro o una madrastra?

S ¿Por qué es importante tener tiempo libre?

C ¿Piensas que la música española es mejor o peor que la música británica?

G Ayer yo comí, tú..., él...

M ¿Cómo se hace publicidad efectiva?

F Si tienes un problema ¿qué quieres que haga tu amigo?

S ¿Cuáles son las sustancias tóxicas más adictivas?

C ¿Cuál es tu grupo/cantante favorito y por qué?

G Pasado de subjuntivo de CANTAR

M ¿Qué tipo de publicidad debería estar prohibida?

F ¿Es posible discutir sin perjudicar tu amistad?

S ¿Cómo convencerías a un amigo sedentario para que hiciese más ejercicio?

C ¿Qué tipo de música no puedes soportar?

G Presente de subjuntivo de SER

M ¿Qué es lo que más y lo que menos te gusta de la publicidad?

F ¿Sería mejor tener muchos amigos o un amigo especial?

S El turismo ¿es siempre beneficioso para tu país?

C ¿Piensas que la ropa que llevas te distingue de los demás?

G Futuro simple de REÍR

M ¿Piensas que la tecnología da la felicidad?

F ¿Cuál es la diferencia entre amistad y amor?

S ¿Por qué se preocupan muchos expertos por lo que comemos hoy en día?

C La moda, ¿individualismo o conformismo?

G Presente de subjuntivo de IR

M ¿Cómo pueden controlar los padres el correcto uso de internet de sus hijos?

F ¿Es importante el matrimonio hoy en día?

S ¿Hay suficientes leyes para proteger nuestra salud y seguridad hoy en día?

C ¿Piensas que la ropa de diseñador o de marca es excesivamente cara?

G Pasado de subjuntivo de TENER

M ¿Qué opinas de las páginas web que permiten que dos personas se conozcan?

- F** Familia y amistades
- S** Vida saludable
- C** Cultura popular
- G** Gramática
- M** Medios de comunicación



- F** ¿Cuáles son los problemas de una pareja que se separa?
- S** ¿Cuáles son las causas por las que la gente no practica deporte?
- C** ¿Cuál piensas que es el cine con más influencia en el mercado?
- G** *I wish I were taller*
- M** ¿Cuál es el papel de la televisión en el mundo de hoy?

- F** ¿Qué opinas de los matrimonios entre dos personas del mismo sexo?
- S** ¿Cuál es el deporte que menos te gustaría practicar?
- C** ¿Cuál es tu actor/actriz favorito y por qué?
- G** *I want you to study Spanish*
- M** ¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de la televisión por satélite?

- F** ¿Sueñas con una boda extravagante o con una boda sencilla?
- S** ¿Cuáles son las consecuencias de no tener una dieta equilibrada?
- C** ¿Cómo influyen los famosos en la sociedad?
- G** *The more I study the better results I get*
- M** ¿Qué harías para que los niños no viesen programas inapropiados?

- F** ¿Crees que el matrimonio es algo que dura para siempre?
- S** ¿Qué harías si fueras ministro de deporte?
- C** En el futuro ¿el DVD y el móvil sustituirán a una visita al cine?
- G** *From my point of view, it is not advisable to...*
- M** Para ti, ¿Qué es telebasura?

- F** ¿Por qué optan muchas parejas de hoy en día por no casarse?
- S** ¿Prefieres ver la tele o practicar deporte en tu tiempo libre?
- C** ¿Cuál es la importancia de la música en tu vida?
- G** *That could happen in the worst case scenario*
- M** ¿Te consideras una persona que se deja influir por la publicidad?

- F** ¿Crees que las personas homosexuales deberían tener hijos?
- S** ¿Qué tipo de sensación crean los deportes extremos? ¿Buena o mala?
- C** ¿Te parece que las preferencias musicales cambian con la edad?
- G** *Too much discipline can generate arguments*
- M** ¿Qué opinas de la cantidad de dinero que se gasta en publicidad?

- F** ¿Piensas que actualmente los adolescentes no tienen responsabilidad económica?
- S** ¿Cuáles son los principales impedimentos que tiene la gente para hacer deporte?
- C** ¿Vale la pena ir a un concierto para escuchar música en directo?
- G** *I prefer this folder rather than the other one*
- M** ¿Qué cambios harías tú en el mundo de la publicidad?

- F** ¿Es conveniente que los padres den paga semanal a sus hijos?
- S** ¿Por qué hay tantos niños obesos hoy en día?
- C** ¿Qué opinas de la música ambiental en tiendas, ascensores...?
- G** *I don't have much spare time*
- M** ¿Cuáles son los síntomas si eres ciber-adicto?

- F** Familia y amistades
- S** Vida saludable
- C** Cultura popular
- G** Gramática
- M** Medios de comunicación

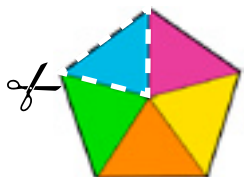
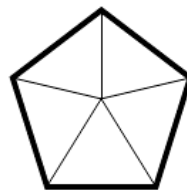
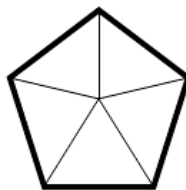
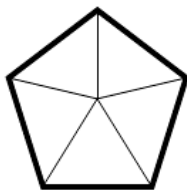
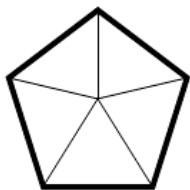
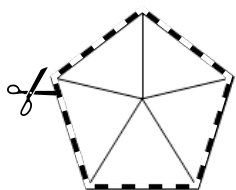
- F** ¿Es normal la diversidad en las familias de hoy en día?
- S** ¿Qué es el botellón y por qué lo hace la gente?
- C** ¿Es importante para ti vestir a la moda?
- G** *I consider myself addicted to social networks*
- M** Si un joven es ciber-adicto ¿Qué impacto puede tener en su vida?

nivel

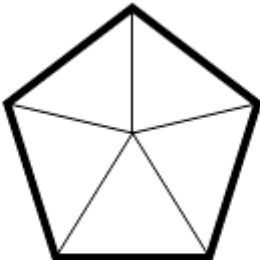
a
v
a
n
z
a
d
o

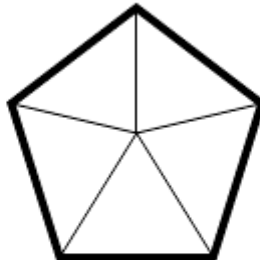
FICHAS

Fichas que deben completar los alumnos (el profesor debe recortar las de colores y darles una porción cada vez que acierten una pregunta para así poder completar la ficha en blanco).



HOJAS DE EVALUACIÓN POR ALUMNO





Un tigre me atacó mientras estaba durmiendo

14

Luis Fernando Noriega Díaz

TIEMPO:

10 minutos de preparación, 30 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Consolidar la formación y el uso de los tiempos de pasado.
- Practicar el uso de estructuras temporales (mientras/cuando).
- Reconocer y premiar la participación y la asunción de riesgos.
- Promover la interacción y el aprendizaje comunicativo del idioma.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Un tablero de tamaño folio y un dado por grupo
- Una ficha por jugador
- Tarjetas

Desarrollo

1. Se decide el número de participantes por tablero. Un máximo de 10, aunque grupos más pequeños suelen funcionar mejor.
2. Un alumno lanza el dado y avanza de acuerdo a los espacios en el tablero. Deberá crear la parte que falta a la oración escrita en la casilla, bien el principio bien el final.
 - Si la frase es correcta, tomará una tarjeta roja de ánimo y felicitación.
 - Si la frase es incorrecta, tomará una tarjeta azul para estimular su participación y no dudar en arriesgarse la próxima vez.
 - Si el alumno cae en una casilla amarilla no elaborará una oración y recibirá un premio que solo sabrá al escoger y leer una tarjeta del mismo color.
3. Una vez lea su tarjeta, pasa el siguiente y así hasta que todos tengan su oportunidad.
4. La oración se considerará correcta si no es absurda y tiene sentido. Los verbos tienen que estar conjugados correctamente. El docente controlará las oraciones de los alumnos.
5. Es posible permitirles tomar al azar una tarjeta que contenga un verbo en español para completar la parte que le falta y agilizar el juego. Este procedimiento servirá incluso para posibilitar que la actividad funcione en el nivel intermedio.
6. El primer alumno en llegar al final será el ganador.

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

Tablero

UN TIGRE ME ATACÓ MIENTRAS ESTABA DURMIENDO					
SALIDA ¡COMENCEMOS!	1. ... CUANDO EL TELEFONO SONÓ.	2. CUANDO ELLA SE DURMIÓ.	3. MIENTRAS ESTABA MANEJANDO MI BICICLETA...	4. TOMA UNA TARJETA	5. MIENTRAS ME ESTABA BAÑANDO AYER...
				6. TOMA UNA TARJETA	7. MI AMIGO ESTABA CAMINANDO EN EL PARQUE...
					8. ... CUANDO ALGUIEN LLAMÓ A LA PUERTA
	15. ... CUANDO OÍ UN RUIDO.	14. TOMA UNA TARJETA	13. MI HERMANA ESTABA VIENDO UNA PELICULA ANOCHÉ...	12. ... CUANDO UN COCODRILO ME MORDIÓ	11. ... CUANDO UN POLICIA ME ARRESTÓ.
	16. ESTABA CAMINANDO EN EL BOSQUE...			10. MIENTRAS ESTÁBAMOS HABLANDO EN EL SALÓN...	9. ...CUANDO SUCEDIÓ EL ACCIDENTE
	17. MIENTRAS MI MADRE ESTABA COCINANDO...	18. ... CUANDO TUVO UNA PESADILLA.	19. TOMA UNA TARJETA	20. ... CUANDO UN TIGRE ME ATACÓ.	21. MIENTRAS ESTABA BUSCANDO A MI GATO...
				22. TOMA UNA TARJETA	23. MIS AMIGOS ESTABAN CONDUCIENDO...
					24. LLEGADA ¡FELICIDADES!
ESTABA DURMIENDO CUANDO UN TIGRE ME ATACÓ					



NECESITARÁS UN DADO Y UNA FICHA POR CADA JUGADOR.





FICHAS

ADELANTA UN
ESPACIO

ADELANTA DOS
ESPACIO

ADELANTA TRES
ESPACIO

LANZA EL DADO
OTRA VEZ

ADELANTA UN
ESPACIO

ADELANTA DOS
ESPACIO

ADELANTA TRES
ESPACIO

LANZA EL DADO
OTRA VEZ

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

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



**BIEN HECHO...
SIGUE ASÍ,
ERES MUY
INTELIGENTE**

**BIEN HECHO...
SIGUE ASÍ,
ERES MUY
INTELIGENTE**

**MUY BIEN...
ADELANTE,
TU PUEDES
LOGRARLO**

**MUY BIEN...
ADELANTE,
TU PUEDES
LOGRARLO**

**EXCELENTE...
PUEDES LLEGAR
A LA META**

**EXCELENTE...
PUEDES LLEGAR
A LA META**

**FANTÁSTICO...
ESTUVO MUY
BIEN**

**FANTÁSTICO...
ESTUVO MUY
BIEN**

**SIGUE
INTENTANDO. LA
PRÓXIMA VEZ
SERÁ MEJOR**

**SIGUE
INTENTANDO. LA
PRÓXIMA VEZ
SERÁ MEJOR**

**VAMOS, TU
PUEDES
LOGRARLO...**

**VAMOS, TU
PUEDES
LOGRARLO...**

**LA PRÓXIMA VEZ
LO HARÁS MUY
BIEN**

**LA PRÓXIMA VEZ
LO HARÁS MUY
BIEN**

**CONFÍA EN TI,
TU PUEDES
HACERLO**

**CONFÍA EN TI,
TU PUEDES
HACERLO**



DORMIR	JUGAR	ESTUDIAR	PARTIR
CAMINAR	CORRER	ORAR	IR
COCINAR	SALTAR	CANTAR	SALIR
BARRER	BAÑAR (SE)	MORDER	COMER

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



Cine, música, tele y publicidad, ¿las dominas todas?

Alba Forcadell Bellot

TIEMPO:

5 minutos de preparación, 50 minutos de desarrollo

OBJETIVOS:

- Expresar opiniones personales y saber defenderlas.
- Adquirir vocabulario relacionado con la televisión, la música, la publicidad y el cine. Esta actividad resulta muy útil para alumnos de año 12 (GCSE) ya que estos temas forman parte del temario de sus exámenes orales y, además, algunas de las preguntas son de exámenes de otros años.
- Expresar opiniones personales y puntos de vista, argumentar.
- Reconocer y practicar vocabulario y expresiones avanzadas.
- Tomar conciencia de las consecuencias de los movimientos de migración.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

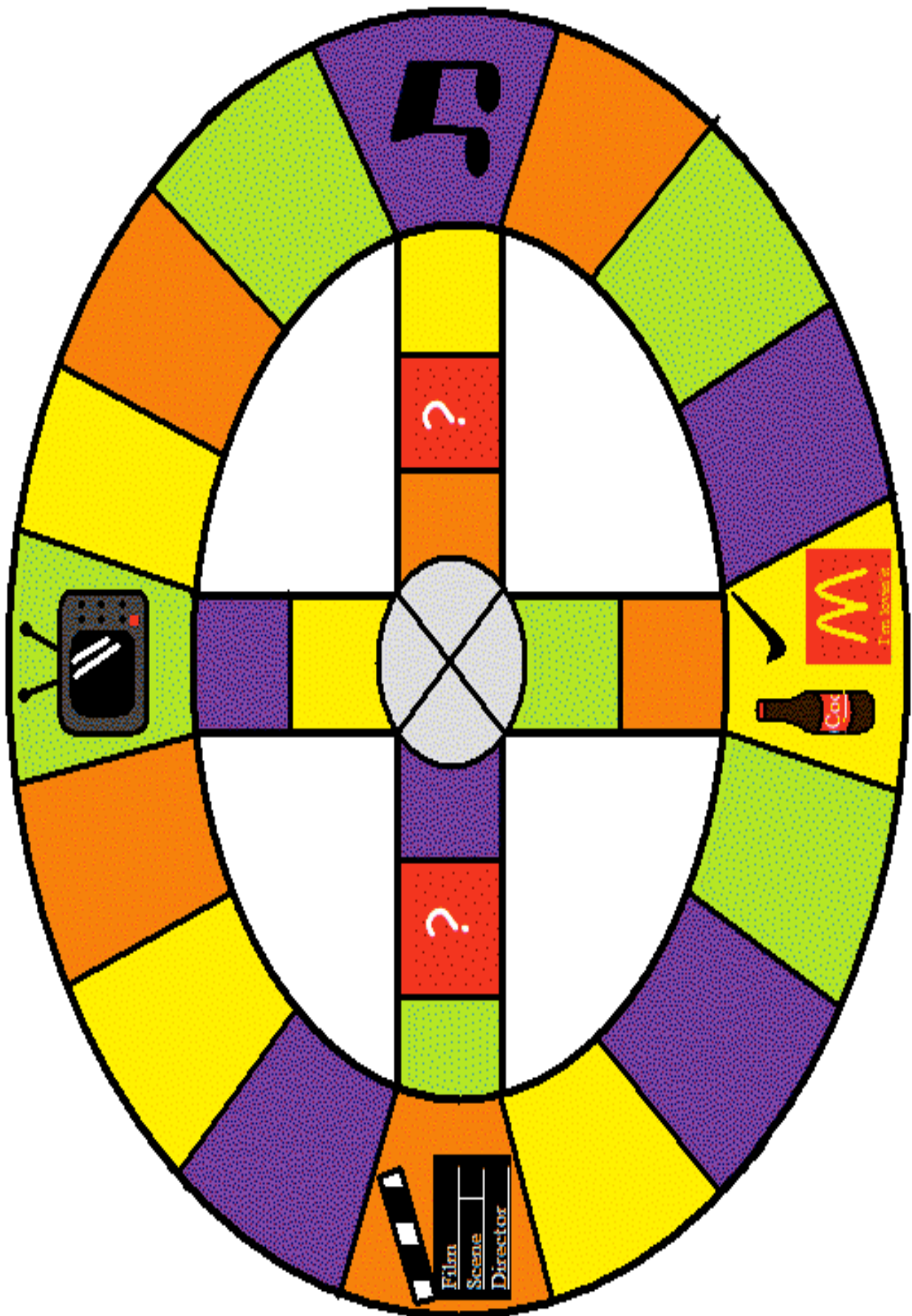
Materiales

- Tablero de tamaño A4
- Un dado
- Fichas y círculos vacíos
- Tarjetas (ver más adelante)

Desarrollo

1. La actividad está concebida para grupos de 2 a 4 estudiantes. A cada grupo se le entrega un tablero y un dado. A cada estudiante se le da una ficha, un círculo vacío y cuatro porciones de colores.
2. El objetivo del juego es completar el círculo con las cuatro porciones a base de responder preguntas.
3. Se colocan las fichas en el círculo central. El primer jugador lanza el dado y mueve su ficha en la dirección que desee (siempre puede moverse la ficha en la dirección que más convenga).
4. Para poder seguir jugando, el alumno ha de contestar correctamente a una pregunta del color de la casilla en la que ha caído: verde (televisión), naranja (cine), morado (música) o amarillo (publicidad). En las casillas rojas (interrogante), el alumno puede escoger el color de la tarjeta.
5. El alumno cuya ficha caiga en una de las cuatro casillas con dibujos conseguirá una porción si contesta correctamente a la pregunta (a un alumnado de buen nivel se le puede exigir que exprese su opinión hablando sobre el tema durante dos minutos, por ejemplo).
6. Ganará quien antes complete sus cuatro porciones y regrese al centro con un número exacto del dado.

Tablero



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



En tu opinión, ¿cuál es el papel de la televisión en el mundo de hoy?	¿Cómo explicas que las audiencias del cine hayan crecido en el siglo XXI?	¿Te consideras una persona que se deja persuadir por la publicidad?	¿Cuál es la importancia de la música en tu vida?
¿Con qué frecuencia ves la televisión?	En tu opinión, ir al cine para ver una película, ¿es una experiencia buena?	¿Qué opinas de la cantidad de dinero que se gasta en publicidad?	¿Te parece que las preferencias musicales cambian con la edad?
¿Cuántas horas al día ves la televisión? ¿Y los fines de semana?	¿Es verdad que solo las películas de gran presupuesto pueden tener éxito?	En tu opinión, ¿qué formas de publicidad deberían estar prohibidas?	En tu opinión, ¿vale la pena ir a un concierto para escuchar música en directo?
¿Cuándo ves la televisión?	¿Crees que la mayoría de los jóvenes tienen más interés en el cine que en la literatura?	¿Qué cambios harías tú en el mundo de la publicidad?	¿Qué opinas de la música ambiental en tiendas o ascensores?
¿Por qué ves la televisión normalmente?	¿Prefieres ir al cine o ver un DVD? ¿Por qué?	¿Puedes dar un ejemplo de un anuncio que te molesta?	¿Cómo reaccionas tú al ver a músicos tocando en la calle?




¿Tienes la tele puesta cuando estudias?	Explica una buena película que hayas visto recientemente.	¿Crees que los productos anunciados por gente famosa se venden más?	¿En qué circunstancias pueden ser molestos los músicos callejeros?
Ver la tele es una pérdida de tiempo. ¿Verdad o mentira?	¿Conoces a algún actor/actriz o director/a español/a?	En tu opinión, ¿es importante que los anuncios digan la verdad?	¿Estarías a favor de prohibir tocar música en la vida moderna?
Para ti, ¿qué es la telebasura?	¿Crees que la llegada de las películas en 3D hará que más gente vaya al cine?	¿Estás de acuerdo con la prohibición de los anuncios de tabaco en televisión?	En tu opinión, ¿qué papel tiene la música en la vida moderna?
¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de la televisión por satélite?	¿Te parece bien que ver una película en 3D sea más caro que ver una película normal?	En tu opinión, ¿tiene la publicidad una gran influencia sobre los jóvenes?	¿Qué tipo de música prefieres?
¿Qué harías tú para asegurarte de que los niños no vean programas poco apropiados?	¿Qué opinas del 4D? ¿Cres que en el futuro todas las películas serán en 4D?	¿Piensas que hay demasiada publicidad hoy en día?	¿Cómo imaginas que será la música en el futuro?

nivel

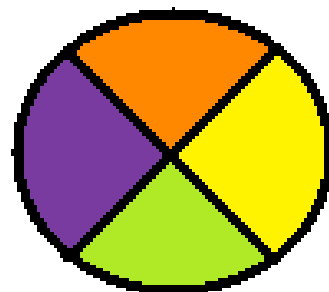
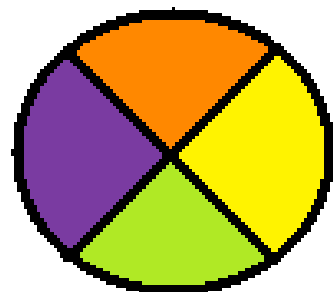
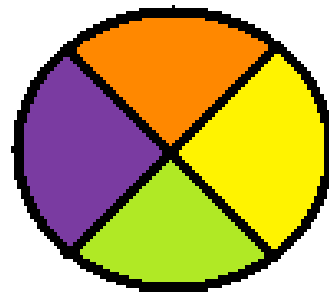
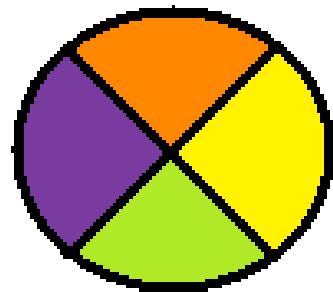
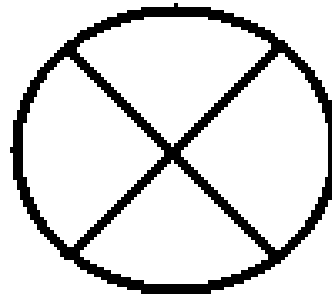
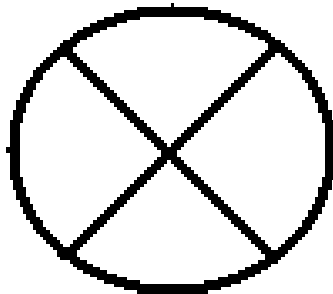
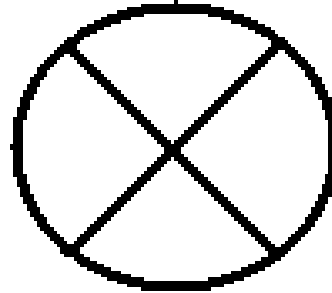
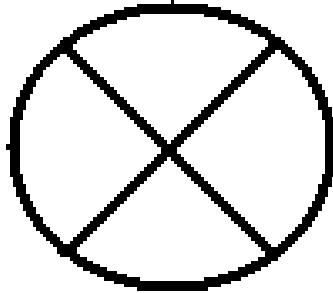
a
v
a
n
z
a
d
o



¿Crees que el deporte en la televisión debería ser gratis o de pago?	El cine, ¿es una forma de cultura o de diversión?	¿Por qué no prohibir toda clase de publicidad sobre el alcohol y el tabaco?	¿Es necesario tener los mismos gustos de música que tus amigos?
¿Crees que es posible vivir sin televisión?	¿Cuál ha sido el efecto del uso de los gráficos realizados por ordenador en la creación de las películas actuales?	¿Cuáles son las ventajas de la publicidad?	¿Conoces algún cantante o grupo español?
¿Hay suficientes programas para la gente de la tercera edad?	En tu opinión, ¿cuáles son los elementos que crean una buena película?	¿Crees que algunos anuncios podrían considerarse arte?	¿Escuchas alguna vez música en español? ¿Te gusta?
En tu opinión ¿la televisión debe informar o divertir?	En el futuro, ¿el DVD y el móvil sustituirán a una visita al cine?	Cuando vas a comprar al supermercado, ¿prefieres comprar productos que salen en la tele?	¿Tocas algún instrumento musical? Si no es el caso, ¿qué instrumento te gustaría tocar?
¿Crees que programas como <i>Los Simpsons</i> o <i>Padre de familia</i> son aptos para niños?	¿Cuál crees que fue el impacto que tuvo la llegada de la televisión en las audiencias de los cines?	Cuando vas de compras, ¿prefieres comprar las marcas de ropa que se anuncian en la tele?	Explica qué sentiste en el último concierto en directo al que fuiste.

FICHAS

Círculos que deben completar los alumnos (el profesor debe recortar los de colores y darles una porción cada vez que terminen un tema para que puedan completar sus círculos vacíos).



nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



¡Esto no es ético!

Lara Ros Castillo

TIEMPO:

40 minutos

OBJETIVOS:

- Expresar opiniones de forma coherente.
- Repasar vocabulario relacionado con asuntos sociales polémicos de hoy en día.
- Fomentar el uso de expresiones clave, conectores así como un uso adecuado de los tiempos verbales.
- Alcanzar fluidez en la lengua meta.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Cronómetro
- Dado
- Tarjetas de tres colores distintos

Desarrollo

1. Dividiremos la clase en grupos de tres, sentados alrededor de una mesa.
2. El primer alumno tira el dado y deberá coger una tarjeta del color según el siguiente código: 1 y 2 verde; 3 y 4 roja; 5 y 6 azul. No se puede repetir la misma categoría dos veces seguidas, si se diese el caso volveríamos a tirar el dado.
3. Tarjetas:
 - Tarjeta verde (Tabú): Definir una palabra sin utilizar los tres términos tabú. Los compañeros de equipo deben adivinar en menos de 1 minuto la palabra.
 - Tarjeta roja (Opinión): Posicionarse a favor o en contra de la afirmación escrita en la tarjeta. El equipo contrario decide si deben posicionarse a favor o en contra. Cada miembro del equipo debe al menos dar un argumento.
 - Tarjeta azul (Pregunta): Responder la pregunta.
4. El profesor decide si los alumnos han superado la tarea propuesta en las diferentes tarjetas y, de ser así, el grupo se queda con la tarjeta. Gana el equipo con más tarjetas acumuladas a lo largo de la partida.

TARJETAS



ALIMENTOS TRANSGÉNICOS <ul style="list-style-type: none"> - Modificación - Genética - Biotecnología 	CÁMARA OCULTA <ul style="list-style-type: none"> - Grabar - Privacidad - Gran Hermano 	DONACIÓN DE ÓRGANOS <ul style="list-style-type: none"> - Donante - Receptor - Fallecer 	DERECHOS HUMANOS <ul style="list-style-type: none"> - Valores - Universal - Respetar
LA FECUNDACIÓN IN VITRO <ul style="list-style-type: none"> - Fertilidad - Inseminación - Embarazo 	EUTANASIA <ul style="list-style-type: none"> - Suicidio - Terminal - Derecho 	ABORTO <ul style="list-style-type: none"> - Feto - Interrumpir - Embarazo 	CLONACIÓN <ul style="list-style-type: none"> - Oveja Dolly - Doble - Genética

El uso de fetos para llevar a cabo investigaciones científicas.	El uso de cámaras ocultas en el lugar de trabajo.	La clonación de órganos humanos.	La eutanasia, el derecho a una muerte digna.
El aborto, la interrupción voluntaria del embarazo.	Los alimentos genéticamente modificados.	Legalización de la marihuana para usos terapéuticos.	La prohibición del <i>burka</i> .

¿Cuál es la postura de la Iglesia Católica sobre la eutanasia?	¿En qué novela de George Orwell encontramos un mundo controlado por cámaras de vigilancia?	¿Cuál fue el primer animal clonado de la historia? ¿En qué año fue clonado?	¿Qué país europeo es más permisivo en casos de aborto: España, Irlanda u Holanda?
¿Es el matrimonio homosexual legal en España? ¿Y en tu país?	¿Tiene España religión oficial o es un Estado aconfesional?	¿Considera la Organización Mundial de la Salud que los alimentos transgénicos son peligrosos para la salud?	¿Qué presidente francés prohibió el <i>burka</i> ? ¿Por qué razón?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o



¿De qué estamos hablando?

Rocío Sánchez Bustamante

TIEMPO:

30 minutos

OBJETIVOS:

- Formular preguntas diversas pero gramaticalmente correctas.
- Conocer hechos culturales y sociales sobre España y el Reino Unido.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Fotocopia con respuestas

Desarrollo

1. Se divide a los alumnos en diferentes grupos. El número mínimo de alumnos para llevar a cabo esta actividad es de dos.
2. Se entrega a los alumnos una fotocopia con 22 datos sobre España y Reino Unido (ver más abajo).
3. Se les indica que han de formular preguntas en la derecha sobre los datos de la izquierda.
4. Disponen de 10 minutos para escribir una pregunta a cada respuesta de la hoja.
5. Cada grupo obtendrá un punto por cada pregunta que formule correctamente. Gana el grupo que obtenga más puntos.
6. Se pueden dar otras respuestas dependiendo del contexto y el centro donde se trabaje.

HOJA FOTOCOPIABLE

¿De qué estamos hablando? Haz preguntas

RESPUESTAS	PREGUNTAS
1. Madrid	
2. Aproximadamente 46.000.000	
3. Aproximadamente 3.300.000	
4. La <i>Marcha Real</i>	
5. Con Portugal, Francia y Andorra	
6. El castellano o español	
7. Ceuta y Melilla	
8. Predomina el clima mediterráneo	
9. 12 de octubre	
10. Tortilla de patatas y paella	
11. Mariano Rajoy	
12. El euro	
13. Juan Carlos I de Borbón	
14. Rojo y amarillo	
15. Rojo, blanco y azul	
16. Aproximadamente 61.000.000	
17. <i>God save the Queen</i>	
18. Londres	
19. El inglés	
20. Isabel II de Inglaterra	
21. La libra esterlina	
22. Clima templado y oceánico	

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

18

Escalera parlante

Isis Sanae Ueda Peregrina

TIEMPO:

50 minutos

OBJETIVOS:

- Repasar y practicar los temas del currículo (el matrimonio, los medios de comunicación, las tecnologías... etc.).
- Practicar el uso de expresiones de opinión.
- Afianzar la fluidez en la expresión oral.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Materiales

- Copia del tablero en tamaño folio
- Fichas y dado
- Copia de las preguntas para el profesor

Desarrollo

1. Los alumnos tienen que situar sus fichas en la casilla de salida.
2. Por turnos tienen que tirar el dado. En cada casilla hay un tema y una modalidad de respuesta:
 - a. En mi opinión
 - b. Habla durante un minuto
 - c. Reino Unido / España
 - d. Razones a favor o en contra
3. El profesor decide si la respuesta es correcta o no, valorando las expresiones utilizadas, la relación de la respuesta con la pregunta, etc.
4. Si la respuesta es correcta, el alumno puede volver a tirar el dado (máximo de 2 veces seguidas). Si la respuesta es incorrecta, pasa el dado al siguiente compañero. Ganará el primer alumno en llegar a la meta.

Las preguntas son orientativas y se pueden hacer otras diferentes dependiendo del contexto. Asimismo, según los temas que se hayan practicado en clase o que se incluyan en las pruebas, se puede crear un nuevo tablero y se pueden utilizar distintas preguntas, adaptándolo a los niveles de los alumnos.

BATERÍA DE PREGUNTAS PARA EL PROFESORADO

A. En mi opinión...

El matrimonio

1. ¿Te gustaría casarte algún día? ¿Por qué?
2. ¿Cuál es la mejor edad para casarse?
3. ¿Es legítimo el matrimonio entre personas del mismo sexo?

La familia y la mujer

1. ¿Te gustaría tener hijos? ¿Cuántos?
2. ¿Crees que los hombres y las mujeres son iguales hoy en día? ¿Por qué? ¿Por qué no?
3. ¿Los abuelos se llevan mejor con los niños que los padres? ¿Por qué?

La inmigración y el racismo

1. ¿Piensas que los inmigrantes traen ventajas, culturales o económicas, a un país?
2. ¿Qué podemos hacer para bajar el nivel del racismo en Escocia/Reino Unido?

Internet y el teléfono móvil

1. ¿Para qué utilizas Internet? ¿Estás mucho rato conectado a Internet? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles son los peligros de Internet que más te preocupan?
3. ¿Crees que los jóvenes son menos sociables hoy en día dado que pasan tanto tiempo solos en sus habitaciones con el ordenador?

Los medios de comunicación

1. ¿Crees que los periodistas tienen derecho a meterse en la vida privada de los famosos?
2. ¿Te gusta ver la televisión? ¿Cuántas horas al día/a la semana la ves?
3. ¿Crees que los famosos tienen derecho a una vida privada?
4. ¿Crees que es importante que exista una prensa libre y libertad de expresión?

El medio ambiente

1. ¿Quién tiene la responsabilidad de salvar el planeta para futuras generaciones?
2. ¿Qué soluciones piensas que son las más acertadas por parte de los gobiernos?
3. ¿Qué haces en tu propia casa para proteger el medio ambiente? ¿Y en el instituto?

B. Habla durante un minuto

El matrimonio

1. ¿Qué papel tenía el matrimonio antes?
2. ¿Cómo se repartían las labores domésticas? ¿Quién ganaba el dinero?

La familia y la mujer

1. Al tener hijos, ¿es buena idea que una mujer (o el marido) abandone su trabajo?
2. ¿Es posible tener éxito en la vida profesional y cuidar bien a los hijos?
3. ¿Cómo ha cambiado el papel de la mujer en la familia?
4. ¿Crees que los hombres y las mujeres son iguales hoy en día? ¿Por qué? ¿Por qué no?

La inmigración y el racismo

1. ¿De dónde vienen los inmigrantes que llegan a España?
2. ¿Por qué abandonan sus propios países?
3. ¿Qué problemas sufren al viajar desde su país de origen hasta España?

Internet y el teléfono móvil

1. ¿Cuáles son los peligros de Internet que más te preocupan?
2. ¿Quién tiene la responsabilidad de controlar Internet: el Gobierno, las grandes empresas, los profesores?
3. Los padres dicen que pueden tener controlados a sus hijos con el móvil. ¿Estás de acuerdo?

Los medios de comunicación y la prensa

1. ¿Es posible controlar lo que ven los niños en la tele?
2. ¿Cómo es la prensa rosa?
3. ¿Cómo se caracteriza la prensa amarilla?
4. ¿Qué es la prensa seria?

El medio ambiente

1. ¿Qué problemas se suelen identificar al hablar del medio ambiente?
2. ¿Qué se puede hacer para mejorar la situación del medio ambiente?
3. ¿Quién tiene la responsabilidad de salvar el planeta para futuras generaciones?

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o

C. Reino Unido / España

El matrimonio

1. ¿Qué papel tenía la mujer antiguamente?
2. ¿Qué papel tenía el hombre/el marido antiguamente?
3. ¿Cómo se repartían las labores domésticas?
¿Quién ganaba el dinero?

La familia y la mujer

1. ¿Cómo ha cambiado el papel de la mujer en la familia?
2. ¿Tú crees que los hombres y las mujeres son iguales hoy en día? ¿Por qué? ¿Por qué no?
3. ¿Existen diferencias entre los hombres y las mujeres en el mundo laboral?

La inmigración y el racismo

1. ¿De dónde vienen los inmigrantes que llegan a España/Escocia/Reino Unido?
2. ¿Por qué abandonan sus propios países?
3. ¿Hay problemas de racismo con los inmigrantes en el Reino Unido/España?

Internet y el teléfono móvil

1. ¿Se utilizan del mismo modo en España y en el Reino Unido?
2. ¿Existen los mismos temores ante los peligros de Internet en ambos países?

Los medios de comunicación

1. ¿Hay demasiada violencia y telebasura en la televisión?
2. ¿De qué tipos de prensa se habla en España/Reino Unido?
3. ¿Son parciales o imparciales los periódicos españoles/británicos?

El medio ambiente

1. ¿Qué problemas se suelen identificar al hablar del medio ambiente?
2. ¿Qué podría/debería hacer el individuo/ el gobierno/las grandes empresas/los países desarrollados?

D. Razones a favor o en contra

El matrimonio

1. ¿Cuáles son los pros y los contras de casarse por la iglesia?
2. ¿Cuáles son los pros y los contras de casarse en una ceremonia civil?
3. ¿Cuáles son los pros y los contras de convivir con tu pareja?

La familia y la mujer

1. Al tener hijos, ¿es buena idea que una mujer (o el marido) abandone su trabajo?
2. ¿Es posible tener éxito en la vida profesional y cuidar bien a los hijos?
3. En tu opinión, ¿los abuelos se llevan mejor con los niños que los padres? ¿Por qué?

La inmigración y el racismo

1. ¿Piensas que los inmigrantes traen ventajas, culturales o económicas a un país?
2. ¿En tu opinión, los inmigrantes deben tener los mismos derechos a las prestaciones sociales y a la educación que los ciudadanos de un país?

Internet y el teléfono móvil

1. Las ventajas de utilizar Internet son ilimitadas, ¿podrías decir cuáles son las más importantes para ti? ¿y las desventajas?
2. ¿Tú crees que los jóvenes son menos sociables hoy en día dado que pasan tanto tiempo solos en sus habitaciones frente al ordenador?

Los medios de comunicación








1. ¿Cuáles son los pros y los contras de los varios medios de comunicación?
2. ¿Es buena idea que los niños tengan su propio televisor en el dormitorio?
3. ¿Tú crees que los famosos tienen el derecho a una vida privada?
4. ¿Tú crees que es importante que exista una prensa libre y libertad de expresión?

El medio ambiente

1. ¿Cuáles son los pros y los contras de las energías renovables?
2. ¿Es importante reciclar?

META

BATERÍA DE PREGUNTAS PARA EL PROFESOR

49. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL En mi opinión...	50. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Reino Unido / España	51. MATRIMONIO En mi opinión...	52.  Tira otra vez	53. LA FAMILIA Y LA MUJER Habla durante un minuto	54. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO En mi opinión...	55. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Habla durante un minuto	56. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL Razones a favor o en contra
48. EL MEDIO AMBIENTE Habla durante un minuto	47. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO En mi opinión...	46. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO Reino Unido / España	45. LA FAMILIA Y LA MUJER En mi opinión...	44.  Avanza hasta la casilla 52	43. MATRIMONIO Reino Unido / España	42. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL Razones a favor o en contra	41. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Razones a favor o en contra
33. EL MEDIO AMBIENTE En mi opinión...	34. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL Reino Unido / España	35. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN En mi opinión...	36. Retrocede hasta la casilla 27 	37. LA FAMILIA Y LA MUJER Reino Unido / España	38. MATRIMONIO En mi opinión...	39. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO Habla durante un minuto	40. EL MEDIO AMBIENTE Reino Unido / España
32. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO Razones a favor o en contra	31.  Pierdes un turno	30. LA FAMILIA Y LA MUJER Razones a favor o en contra	29. MATRIMONIO En mi opinión...	28. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Reino Unido / España	27. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL En mi opinión...	26. EL MEDIO AMBIENTE Razones a favor o en contra	25. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO En mi opinión...
17. LA FAMILIA Y LA MUJER Reino Unido / España	18. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO En mi opinión...	19. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL Reino Unido / España	20. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Habla durante un minuto	21. EL MEDIO AMBIENTE En mi opinión...	22. MATRIMONIO Reino Unido / España	23.  Retrocede 2 casillas	24. LA FAMILIA Y LA MUJER Habla durante un minuto
16. MATRIMONIO Habla durante un minuto	15. EL MEDIO AMBIENTE Razones a favor o en contra	14. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN En mi opinión...	13.  Tira otra vez	12. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL Razones a favor o en contra	11. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO Reino Unido / España	10. LA FAMILIA Y LA MUJER En mi opinión...	9. EL MEDIO AMBIENTE Habla durante un minuto
1. MATRIMONIO En mi opinión...	2. LA FAMILIA Y LA MUJER Razones a favor o en contra	3.  Avanza 2 casillas	4. LA INMIGRACIÓN Y EL RACISMO Habla durante un minuto	5. EL MEDIO AMBIENTE Reino Unido / España	6. INTERNET Y EL TELÉFONO MÓVIL En mi opinión...	7. MATRIMONIO Reino Unido / España	8. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Razones a favor o en contra

SALIDA

nivel

a
v
a
n
z
a
d
o