



EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN FRANCIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

MATERIALES PARA LA CLASE DE ELE 2011 NIVEL A2



Materiales para la clase de ELE 2011.

Nivel A2

Publicaciones del Ministerio de Educación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Subdirección General de Cooperación Internacional

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Fecha de edición: diciembre 2011

NIPO: 820-11-547-X

ISSN: 2107-6715

Coordinación editorial: José Luis Ruiz Miguel

Foto de portada: Blanca R. Ruiz

Se permite la descarga de esta publicación siempre y cuando:

- Se cite la procedencia.
- No se proceda a cobro o contraprestación de ningún tipo.

ÍNDICE

	Páginas
¡UN DÍA EN EL TERRENO DE JUEGO!	5-31
Mari Nieves Alba Perdigones	
Carolina Gracia Moreno	
LA GENERACIÓN DEL PULGAR	33-52
Raquel Piñeiro Costas	
DESMITIFICANDO ESPAÑA	53-73
Andrés Altuna	
Begoña Lanz	
Joaquín Pascual	
Rubén Porras	
Mireia Riu	
Kristel Varela	
LA RUTA DEL MISTERIO	75-94
Mari Nieves Alba Perdigones	
Gloria Domínguez Sancho	
Violeta Sánchez Esteban	
Iris Serrano Sánchez	
Isabel Torrecilla Rosell	



¡Un día en el terreno de juego!

Mari Nieves Alba Perdigones
Carolina Gracia Moreno
Nivel: A2

1. Tarea Final

"Un día en el terreno de juego"

A lo largo de la unidad didáctica, el estudiante va participando en una serie de situaciones que le facilitarán los recursos necesarios para poder llevar a cabo sin problemas la tarea final; una obra de teatro en la que el estudiante pondrá en práctica todos aquellos elementos gramaticales, léxicos y culturales que ha adquirido con la realización de las actividades previas.

En estas actividades previas el alumno ha interiorizado el vocabulario sobre el deporte, ha tenido que rellenar formularios, ha aprendido a presentarse y ha sido el protagonista de diferentes situaciones que se pueden dar en la vida cotidiana (ir al médico, hacer una breve entrevista periodística, y formar parte de un día en un campo de fútbol).

Con esta tarea final tratamos de fomentar la creatividad del alumnado, además de animarles a que se expresen de manera natural en español en una situación real. Tendrán que utilizar su imaginación para elaborar los diálogos que posteriormente van a representar en la obra de teatro. Esto su favorecerá su desarrollo cognitivo e intelectual.

Al utilizar este tipo de recursos lúdicos con el alumnado, fomentaremos la creatividad y la motivación del estudiante, haciendo así que el aprendizaje tanto de la lengua como de la cultura española sea más atractivo para él.

En la mayor parte de las actividades se han introducido imágenes para facilitar la adquisición del nuevo vocabulario.

Los destinatarios son estudiantes de secundaria de ELE de entre 14 y 16 años (Nivel A.2. según el Marco de Referencia Europeo para la Enseñanza de las Lenguas). Se dirige a grupos de entre 8 y 16 alumnos.

2. Objetivos

2.1. Objetivos Generales

"Un día en el terreno de juego" es una unidad didáctica cuyas actividades van encaminadas:

- a fomentar el trabajo en equipo,
- la convivencia en el aula y en los diferentes deportes,
- el respeto por las ideas de los demás,
- aprender a llevar una vida sana,
- motivarles a hacer deporte,
- adquirir nuevo vocabulario deportivo,
- fomentar la memoria visual a través de fotografías,
- promover y fomentar valores de tolerancia y solidaridad en el deporte.

2.2. Objetivos Didácticos

2.2.1. Léxicos

- Conocer el nombre de los países de origen de los deportes más conocidos.
- Conocer las partes del cuerpo.
- Utilizar los campos semánticos relativos a los datos personales.
- Adquirir los términos propios de la jerga deportiva.
- Familiarizarse con las partes del cuerpo que pueden aparecer a menudo en el fútbol.
- Descubrir los nombres y posiciones que ocupan los participantes en el terreno de juego.

2.2.2. Lingüísticos

- Usar el condicional para recomendaciones y consejos (Deber en condicional + infinitivo).
- Usar el imperativo para dar instrucciones.
- Usar las formas “Tener que” / “Haber que”.

2.2.3. Comunicativos

- Ser capaz de rellenar formularios.
- Ser capaz de intervenir en una conversación sencilla.
- Ser capaz de crear diálogos.

2.2.4. Culturales

- Reflexionar sobre la convivencia y el respeto en el mundo del deporte.

2.2.5. De aprendizaje

- Profundizar en el uso de procedimientos metacognitivos (planificación, ejecución, evaluación y reparación) durante la realización de las tareas.

3. Contenidos

Léxicos	- Utilización del léxico relativo al deporte. - Conocimiento geográfico. - Adquisición del vocabulario básico para poder ir al médico. - Familiarización con los elementos que intervienen en el campo de juego.
Lingüísticos	- Uso del condicional - Uso del imperativo. - Futuro. - Verbos de opinión.
Comunicativos	- Resolución de una situación en el médico. - Capacidad para dar instrucciones. - Capacidad para presentarse. - Capacidad para redactar y entender textos escritos.
Culturales	- Conocimiento geográfico donde se practican los deportes más conocidos. - Aprendizaje para ser más tolerante y solidario.

De aprendizaje	- Mejora del conocimiento del mundo. - Descubrimiento del origen de los deportes.
-----------------------	--

4. Temporalización

Esta unidad didáctica está concebida para 6 sesiones de 50 minutos cada una.

Dependiendo del volumen de la actividad el alumno realizará entre 1 y 3 por sesión.

5. Subtareas o actividades

¡NOS PONEMOS EN FORMA!

5.1. A continuación, te mostramos algunos deportes, ¿podrías asociar las siguientes imágenes con el deporte correspondiente?

Foto 1.



Foto 2



Foto 3



Foto 4.



Foto 5.



Foto 6.



Foto 7.



Foto 8.

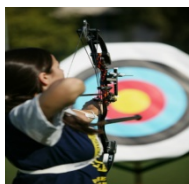


Foto 9.



Foto 10.



TENIS
 BÁDMINTON
 BALONCESTO
 ESGRIMA
 FÚTBOL
 NATACIÓN
 HOCKEY
 GOLF
 KARATE
 TIRO CON
 ARCO

"LA COPA DEL MUNDO"

5.2. 1. Completa los espacios con el deporte que te situamos en los diferentes países de origen.



5.2.2.. Completa la siguiente tabla relacionando cada deporte con su país de origen.

DEPORTE	PAÍS
	<i>Francia</i>
<i>Baloncesto</i>	
<i>Golf</i>	
	<i>Inglaterra</i>
<i>Karate</i>	
	<i>India</i>
<i>Bádminton</i>	
	<i>Egipto</i>
	<i>Grecia</i>
<i>Esgrima</i>	

5.3.. Lo primero que necesitamos para jugar la Copa del Mundo es seleccionar los jugadores que participarán en nuestro equipo. A continuación, te ofrecemos tres fichas técnicas para que puedas rellenar la información personal de cada uno de tus jugadores.



¡Hola! Me llamo
Lionel Messi. Tengo
23 años. Soy
argentino. Mido 1,69
y peso 70 kg. Juego
en el Barcelona F.C.

Ficha Técnica

Nombre
Apellidos
Edad
Nacionalidad
Altura
Peso
Equipo

Ficha Técnica

Nombre
Apellidos
Edad
Nacionalidad
Altura
Peso
Equipo



¡Hola! Me llamo
Cristiano Ronaldo.
Tengo 25 años. Soy
portugués. Mido 1,84
y peso 80 kg. Juego en
el Real Madrid.

5.4. En la segunda imagen, imagina que tú eres el árbitro. Rellena tu propia ficha técnica utilizando el modelo que hemos visto en el ejercicio anterior.

Ficha Técnica

Nombre

Apellidos

Edad

Nacionalidad

Altura

Peso

Equipo

Cuadro de texto

LFP

¡Hola! Me llamo Xavi Hernández. Tengo 31 años. Soy español. Mido 1,70 y peso 80 kg. Juego en el Barcelona F.C.

Ficha Técnica

Nombre

Apellidos

Edad

Nacionalidad

Altura

Peso

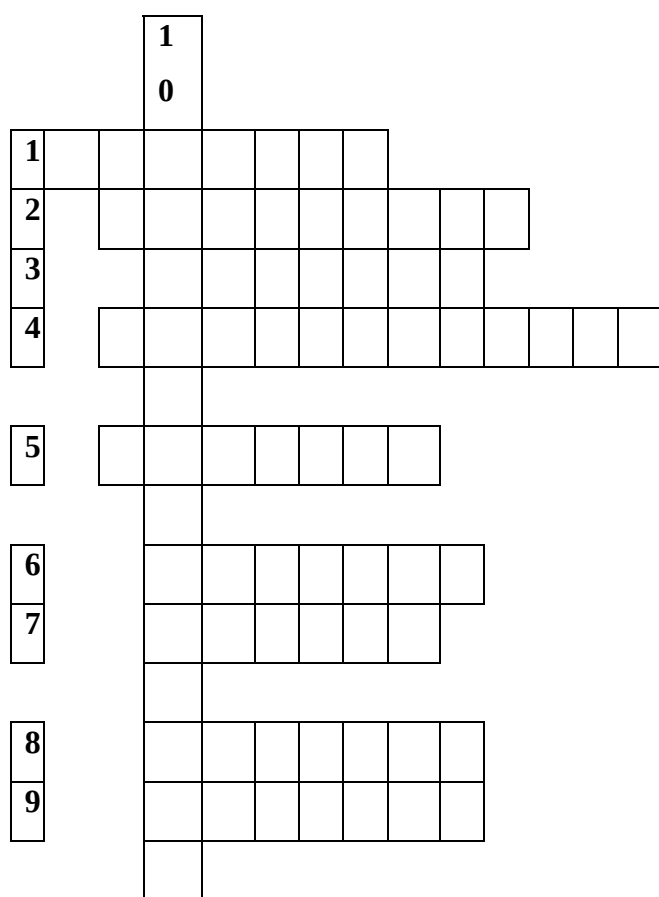
Equipo

Cuadro de texto

LFP

¡VAMOS A JUGAR!

5.5. Averigua quiénes son los protagonistas que están presentes en el campo de fútbol. Asocia las siguientes palabras con sus definiciones y búscalas en el crucigrama.



Delantero
Comentarista
Portero
Recogepelotas
Central
Árbitro
Defensa
Técnico
Extremo
Linier

DEFINICIONES

1. Jugador que en algunos deportes defiende la portería de su bando.
2. Jugador que se encarga de meter los goles.
3. Es el que se encarga de defender la portería y se sitúa en el centro del campo.
4. Persona que comenta los partidos de fútbol, normalmente en la radio.
5. Jugador que tiene como papel impedir que los adversarios marquen goles.

6. Jugador que desempeña su papel normalmente por los lados del área, desbordando y enviando centros al delantero o pases-gol.
7. En algunos deportes, árbitro auxiliar que tiene bajo su control una línea del campo.
8. Persona encargada de la dirección, instrucción y entrenamiento de un deportista individual o de un colectivo de deportistas.
9. Persona que en algunas competiciones deportivas cuida de la aplicación del reglamento.

Solución Vertical

10. Persona que se encarga de recoger las pelotas que salen fuera del terreno de juego en algunos deportes.

5.6. Ahora imagina que eres el entrenador de un equipo de fútbol. Utiliza el imperativo correspondiente en las siguientes frases para dar órdenes a tus jugadores en el campo.

1. _____ (tú / sacar)
2. _____ la pelota fuera (tú / tirar)
3. _____ fuera (tú / salir)
4. No te _____ (tú / adelantarse)
5. _____ la pelota en la línea (tú / poner)

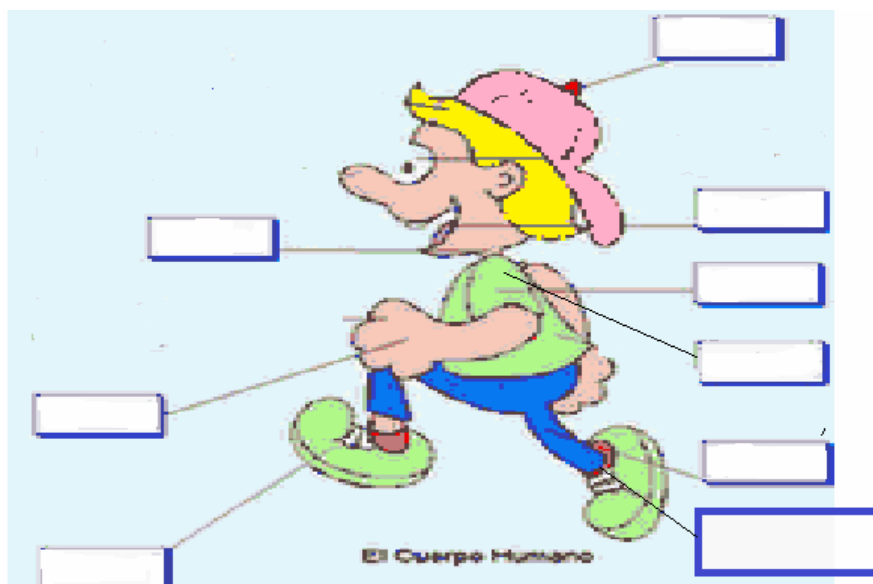
5.7. Continúas dando instrucciones a tus jugadores. Utiliza la forma correcta de "haber que" / "tener que" en las siguientes expresiones.

1. _____ hacer la barrera (tú / "tener que")
2. _____ pedir pasos (tú / "tener que")
3. _____ defender ("haber que")
4. _____ jugar la pelota ("haber que")
5. _____ apoyar (tú / "tener que")

¡AY, QUÉ DOLOR! ME LESIONARON

5.8. Uno de nuestros jugadores se ha lesionado durante un partido de fútbol. Lee el siguiente texto e introduce las partes del cuerpo subrayadas en su lugar correspondiente.

El futbolista portugués Cristiano Ronaldo tuvo que ir a visitar al médico del club madridista para que le examinarán la **pierna**, después de la lesión que sufrió el pasado sábado en el partido contra el Barcelona. Para recuperar el balón, Xavi Hernández golpeó con su **mano** derecha la **cabeza** de Cristiano. Éste cayó al suelo golpeándose los **brazos** contra el terreno de juego, esto hizo que sus **hombros** se contrajeran causándole una contractura muscular, además se golpeó la **boca** contra el césped perdiendo así algunos **dientes**. Sin embargo, lo más grave fue la patada que recibió del jugador del Barcelona que dejó inmóvil al jugador madridista. El médico examinó su **pierna**, **pie** y **tobillo** para asegurarse de que no hubiera lesiones importantes. El jugador deberá permanecer en reposo durante dos semanas hasta que se recupere.



5.9 En parejas, intentad recrear un diálogo en el médico ayudándoos de las siguientes imágenes.

Foto 1. Jugador dando un patada a otro



Te han dado una patada. Explica qué te ha pasado usando el vocabulario de las partes del cuerpo, el pasado, el presente y los verbos de opinión.

Foto 2. Jugador en el médico



Has ido al médico para que te examine. Antes de entrar tienes que rellenar el formulario con tus datos personales en la recepción del hospital.

Foto 3. Médico que examina al jugador



Estás en la consulta del médico. Explícale que te ha ocurrido. Para ello, usa el vocabulario de las partes del cuerpo, verbos en presente y verbos de opinión.

Foto 4. Foto pierna escayolada



El médico ha descubierto que tienes el tobillo roto. Te explicará lo que no tienes que hacer durante la rehabilitación, para ello utilizará el futuro y la forma correcta de "tener que".

Foto 5. Médico escribiendo una receta (Condicional para recomendaciones)



**El médico te dice lo que tienes que hacer para que la lesión desaparezca.
Utilizará el condicional con función de recomendación y petición, además del
vocabulario de las partes del cuerpo para explicártelo.**

¡EMPIEZA EL PARTIDO!

5.10. En la obra de teatro vosotros seréis los guionistas y los protagonistas. Tenéis que crear los diálogos utilizando los materiales que os hemos proporcionado hasta ahora y seguir las pautas que os damos a continuación.



Escena 1

Un estudiante es el comentarista. Tienes que utilizar el tiempo presente y futuro. Además, debes conocer el nombre de los jugadores y la posición que tienen.

Un estudiante es el entrenador y otros dos son jugadores. El entrenador deberá usar el imperativo y la forma correcta de “haber que” y “tener que”. Los jugadores permanecerán callados

**Escena 3**

Dos estudiantes serán jugadores de fútbol y uno el árbitro.

Un jugador da una patada a otro jugador del equipo contrario. El jugador usará el vocabulario de las partes del cuerpo, el tiempo pasado, presente y verbos de opinión.

El árbitro utilizará el imperativo y las formas de “tener que” y “haber que” para dar órdenes.

Escena 4

Uno de los estudiantes será el recepcionista del hospital y tendrá que pedir los datos personales al jugador lesionado.

Otro estudiante será el jugador lesionado y deberá responder a las preguntas del recepcionista.

**Escena 5**

El jugador lesionado deberá explicar al médico lo que le ocurre. Para ello usará el vocabulario de las partes del cuerpo, usará verbos en presente y verbos de opinión.

Otro estudiante hará el papel de médico. Deberá utilizar el condicional con función de recomendación y petición, además del vocabulario de las partes del cuerpo.

Escena 6

Un alumno será el periodista que entrevistará al entrenador utilizando los verbos en pasado.

El entrenador deberá responder a las preguntas del periodista.

Representación de la obra de teatro.

5.11. AUTOEVALUACIÓN

	REGULAR	BIEN	MUY BIEN
- La presentación de la unidad me pareció clara e interesante.			
- Los materiales resultaron entretenidos.			
- He aprendido vocabulario nuevo, por ejemplo: escayola, entrenador, defensa.			
- He adquirido nuevos conocimientos gramaticales.			
- Puedo rellenar un formulario con mis datos personales.			
- Puedo dar consejos, dar instrucciones, utilizando el condicional y el imperativo respectivamente.			
- He aprendido a redactar diálogos de la vida cotidiana.			

- La profesora me ha ayudado a resolver las dificultades.			
- El trabajo con los compañeros ha resultado agradable y productivo.			
- Estoy contento/a con la <i>tarea final</i> que hemos diseñado.			

Sesión 1: “NOS PONEMOS EN FORMA”

ACTIVIDAD 1: Entregue la actividad a los estudiantes. Explique que “ponerse en forma” significa “hacer deporte físico para estar sano”. Pregúnteles si ellos hacen deporte en su vida diaria, qué deportes conocen y qué piensan de “ponerse en forma”.

Haga gestos para representar los deportes que tengan una gráfica muy distinta al de la lengua del estudiante. Por ejemplo, para el “baloncesto”, haremos como que metemos la pelota en una canasta. Además, podemos acompañar nuestros gestos de dibujos en la pizarra.

Deberá describir las fotos que hemos entregado a los estudiantes. En la foto de “bádminton”, explicaremos que esa es la pelota con la que se juega en tal deporte.

ACTIVIDAD 2: Pregunte a los estudiantes si conocen el origen de los deportes que acabamos de ver. Haga hipótesis con ellos, que imaginen de dónde proceden los deportes y por qué piensan así.

- ¿Por qué crees que el karate viene de Asia? ¿Has visto videos en televisión de este deporte?

Entregue la actividad a los estudiantes. Sin mirar la actividad anterior, deben rellenar los huecos hasta completar el deporte que acabamos de ver. Una vez hayan intentado escribir cada deporte, les permitiremos que miren qué foto corresponde a cada uno de ellos.

ACTIVIDAD 2.1.: Pídales a los estudiantes que memoricen geográficamente de dónde procede cada deporte. Avíseles que ellos van a tener que completar una tabla con los países y deportes que hemos estudiado. Entregue la actividad a los estudiantes y déjeles tiempo para que la completen.

SESIÓN 2: “LA COPA DEL MUNDO”

ACTIVIDAD 3: Pregunte a los estudiantes qué deporte es más importante para ellos y qué deporte piensan que tiene más popularidad en España. Confirme que hablaremos del fútbol. Pregúnteles qué saben de este deporte en España, ¿Qué equipos conocen?, ¿Qué jugadores conocen?

Diga que los dos equipos más conocidos en España son el Real Madrid y el Barcelona. ¿Qué jugadores conocen de estos equipos? Diga al estudiante que es importante conocer la ficha técnica de un jugador para conocer su identidad. Entregue la actividad. Explique que van a tener que rellenar los huecos a la derecha con la información del texto que aportan los jugadores del Real Madrid y el Barcelona.

ACTIVIDAD 3.1: Dígales que ellos van a tener que rellenar su propio texto con la figura de un árbitro. Para ello deben fijarse en la estructura que se ha seguido en los ejemplos anteriores. Además, tendrán que rellenar su propia ficha en las casillas correspondientes.

ACTIVIDAD 4: Pregunte a los estudiantes si conocen las posiciones de los jugadores de fútbol. ¿Cuáles conocen? ¿De qué se encarga cada jugador? Entregue la actividad. Hágales leer la caja con el vocabulario que van a tener que deducir de las definiciones y dé una pequeña pista para cada término.

Para “delantero” podemos decir que “delante” significa estar en una posición avanzada, estar al principio, etc. Para “central” podemos emplear la palabra “estar en medio” del campo.

A continuación, dígales que deben rellenar los espacios del crucigrama según la definición que encuentran en el enunciado del ejercicio.

SESIÓN 3: “¡AY, QUÉ DOLOR! ME LESIONARON”

ACTIVIDAD 5: Entregue la actividad. Diga a los estudiantes que en un equipo de fútbol, el que lo dirige todo es el entrenador, es la máxima autoridad para el equipo. Dígales que el entrenador ordena a los jugadores qué tienen que hacer en el campo y que, para ello, emplea el imperativo.

Ahora ellos tienen que representar el papel del entrenador y para ello deben dar instrucciones a los jugadores. Van a emplear los siguientes verbos en imperativo.

ACTIVIDAD 5.1.: A continuación, el estudiante tendrá que utilizar la forma correcta de “haber que” y “tener que”. Diga que estas expresiones también sirven para dar órdenes. No son expresiones en imperativo pero tienen su mismo valor funcional.

ACTIVIDAD 6: Diga a los estudiantes que las lesiones en el terreno de juego son más que frecuentes y para ello vamos a aprender las partes del cuerpo. Deben leer el texto que les entregamos y comprender el vocabulario según el contexto. Para asegurarnos que el alumno ha comprendido el texto, deberá enlazar las partes del cuerpo de la imagen con el vocabulario del cuerpo humano que aparece en el texto.

SESIÓN 4: “¡VAMOS AL MÉDICO!”

ACTIVIDAD 7: Entregue la actividad a los estudiantes. Hágales leer los enunciados de cada viñeta y asegúrese de que han comprendido la actividad. Hágales preguntas sobre el diálogo que deben redactar: Entonces, ¿cómo dirás que te rompiste la pierna?

Deberán utilizar el futuro (cuando el médico prohíbe al jugador no hacer deporte durante cierto tiempo), el condicional de recomendación (cuando el médico recomiende al jugador reposo) y los verbos de opinión (cuando el jugador entra al médico).

SESIÓN 5: “UN DÍA EN EL TERRENO DE JUEGO”

TAREA FINAL: Avisamos al estudiante que hemos llegado a la tarea final, ahora deberán elaborar un diálogo grupal para representar la obra de teatro en la próxima sesión. Recordamos los papeles que asignamos al estudiante al principio de la unidad didáctica.

Los estudiantes se dividirán en:

Escena 1: 1 estudiante (comentarista de radio)

Escena 2: 1 estudiante (entrenador), 2 estudiantes (futbolistas del mismo equipo)

Escena 3: 2 estudiantes (futbolistas del mismo equipo), 1 estudiante (futbolista de equipo contrario)

Escena 4: 1 estudiante (repcionista del hospital), 1 estudiante (futbolista lesionado)

Escena 5 (Recordamos al estudiante el diálogo que realizó en la sesión anterior en el médico): 1 estudiante (futbolista lesionado), 1 estudiante (médico)

Escena 6: 1 estudiante (periodista), 1 estudiante (entrenador)

SESIÓN 6: “¡A ACTUAR!”

Representación de la obra de teatro.

AUTOEVALUACIÓN

Al final de la unidad didáctica, entregamos un cuestionario a los estudiantes para que evalúen ellos mismos lo que han aprendido hasta ahora.

6. Explotación didáctica

Primera sesión:

En la primera clase presentamos la tarea final a los alumnos, repartimos los papeles para que el estudiante sepa el trabajo que se le va a asignar.

En la actividad 1, les presentamos los deportes para que tengan un conocimiento general sobre ellos antes de profundizar en el mundo del fútbol.

La actividad 2 tiene como objetivo que el alumno sea capaz de situar cada deporte en su país de origen correspondiente y que amplíe así su conocimiento cultural.

Utilizaremos la actividad 2.2. para comprobar que el alumno ha asentado los conocimientos sobre el origen de los deportes presentados.

Segunda sesión:

En la segunda clase los alumnos realizarán la actividad 3 que servirá para que aprendan a rellenar formularios básicos.

La segunda parte de la actividad 3 consistirá en hacer que el alumno sea capaz de presentarse a sí mismo y poder rellenar el formulario con su propia información.

La actividad 4 tiene como fin que el alumno amplíe su conocimiento sobre las personas que intervienen en un partido de fútbol y que a su vez sea capaz de relacionar el vocabulario con su correspondiente definición.

Tercera sesión:

En la actividad 5.1 y 5.2 de la tercera sesión el alumno tendrá que saber dar instrucciones y para ello utilizará la forma correcta del imperativo y de los verbos "tener que" y "haber que".

En la actividad 6, el alumno deberá comprender un texto escrito para poder relacionar posteriormente las partes del cuerpo que en él aparecen con la imagen que le hemos proporcionado.

Cuarta sesión:

En esta sesión realizarán la actividad número 7 que tiene como objetivo que el alumno sea capaz de redactar un texto (diálogo) en español utilizando el vocabulario que ya han visto en las anteriores sesiones.

Quinta sesión:

Aquí los estudiantes comenzarán la tarea final. Los alumnos tendrán que crear el diálogo del teatro que representarán en la siguiente sesión. Con esta actividad tratamos que el alumno ponga en práctica el vocabulario aprendido anteriormente y que sea capaz de reutilizar expresiones de la jerga deportiva.

Sexta sesión:

En esta última sesión, los estudiantes representarán en dos grupos la obra de teatro que tendrá una duración de 25 minutos cada una. Con esto los estudiantes serán capaces de expresarse oralmente de la manera más natural posible.

7. Evaluación

La evaluación la realizaremos a través de la observación y un seguimiento continuo de los alumnos. Además, recibirán una ficha de autoevaluación para que ellos mismos valoren si han alcanzado los objetivos previstos por la profesora al principio de la unidad. Esta autoevaluación también les servirá para ser conscientes de los conocimientos nuevos que han adquirido.

8. Documentación

Árbitro, Disponible en: <http://grandtonline.blogspot.com/2011/02/programacion-de-arbitros-fecha-1.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Badminton, Disponible en:

<http://www.badmintonandalucia.com/index.php?menu=noticias&submenu=historico>,

Último acceso el 5 de junio de 2011

Baloncesto, Disponible en: <http://www.jugadasdeportiva.com/baloncesto.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Cristiano Ronaldo revisión médica, Disponible en: <http://www.resultados-futbol.com/noticia/cristiano-ronaldo-podria-no-reaparecer-norma-fifa>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Cristiano Ronaldo Sanitas, Disponible en: www.25q8.com, Último acceso el 5 de junio de 2011

Cristiano Ronaldo, Disponible en: <http://www.packageproject.com/shamrock-rovers-real-madrid/>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Esgrima, Disponible en: <http://www.esmas.com/beijing2008/disciplinas/705355.html>,

Último acceso el 5 de junio de 2011

Esguince de tobillo, Disponible en: <http://www.tibiabin.com/2009/05/el-esguince-de-tobillo>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Foto cuerpo humano, Disponible en:

<http://elcuerpohumanoylossentidos.blogspot.com/2010/11/actividad-plastica-sobre-las-partes-del.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Golf, Disponible en: <http://espana.pordescubrir.com/espana-es-un-pais-ideal-para-practicar-el-golf.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Hockey, Disponible en:

<http://www3.unileon.es/personal/wwdphlad/websalumnos/sam/pagina6.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Karate, Disponible en: <http://www.hackingballz.com/blogs/673/Como-nacio-el-Karate.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Lesion pierna, Disponible en: <http://www.asesdelbalon.com/axel-witsel-no-salgas-de-belgica/pufo-semana/>, Último acceso el 5 de junio de 2011

LFP, Disponible en: <http://www.pamboleros.net/real-madrid-vs-malaga-en-vivo-ver-gratis/>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Médico recetando, Disponible en:

<http://www.lookfordiagnosis.com/images.php?term=Trastornos+Relacionados+con+Opioides&lang=2&from=40>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Messi, Disponible en: <http://elgolfantasma.com/el-barcelona-se-vende/messi>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Natación, Disponible en: [http://deportivity-](http://deportivity-miriam.blogspot.com/2011/01/natacion.html)

[miriam.blogspot.com/2011/01/natacion.html](http://deportivity-miriam.blogspot.com/2011/01/natacion.html), Último acceso el 5 de junio de 2011

Niño futbolista, Disponible en:

<http://www.quierodibujos.com/sobre/Pintar+Dibujo+Futbol>, Último acceso el 5 de junio de 2011

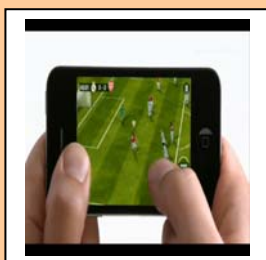
Ronaldinho, Disponible en: www.taringa.net, Último acceso el 5 de junio de 2011

Tenis, Disponible en: <http://www.gadgetometro.com/2007/06/03/raquetas-de-tenis-con-glamour/>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Tiro con arco, Disponible en:

<http://www3.unileon.es/personal/wwdphlad/websalumnos/sam/pagina6.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011

Xavi Hernández, Disponible en: <http://www.forodefotos.com/fotos-de-futbolistas/735-xavi-hernandez.html>, Último acceso el 5 de junio de 2011



La generación del pulgar

Raquel Piñeiro Costas

Nivel A2

1. Presentación

Con el paso de los años el sector de la telefonía crece y la comunicación a través del móvil es cada vez más frecuente. Esta tarea está pensada como una aproximación al papel de las comunicaciones móviles en los procesos cotidianos y orientada especialmente a jóvenes de nivel A2.

Comunicarse a través del móvil significa poner en marcha como mínimo dos destrezas, pues siempre se trabajará la comprensión y la expresión, sea oral o escrita. Por lo tanto, considero que como docentes es conveniente echar mano de esta tecnología tan bien recibida por nuestros alumnos y acercarlos así al mundo hispano de la Generación del pulgar desde un punto de vista didáctico.

2. Objetivos generales

- Reflexionar en torno a la revolución de la telefonía móvil.
- Adoptar una actitud de cooperación con el interlocutor.
- Acercarse al lenguaje SMS.
- Reflexionar sobre el proceso de adquisición de la lengua y desarrollar la autonomía en el aprendizaje.

3. Objetivos didácticos

- Utilizar el español como medio de comunicación en la clase.
- Emplear eficazmente componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales en situaciones reales de comunicación.
- Poder realizar intercambios comunicativos utilizando las expresiones y diálogos trabajados en la U.D.
- Ser capaz de interpretar y crear un mensaje de texto sencillo.
- Escuchar y comprender información en distintas situaciones comunicativas.
- Emplear vocabulario relacionado con la telefonía móvil y las actividades cotidianas.
- Dar y pedir información.

4. Contenidos

4.1. Contenidos conceptuales

4.1.1. Lingüísticos

- El presente de indicativo: pasos y pautas para una conversación, las actividades cotidianas
- La negación
- Los interrogativos

4.1.2. Léxicos

- Las partes del móvil
- Los estados de ánimo
- Los números
- Las horas

4.1.3. Fonéticos

- Oposición consonantes *b-v*

4.1.4. Pragmático-discursivos

- Presentarse
- Mantener una conversación formal e informal
- Redactar un SMS
- Resumir un texto oral o escrito
- Aprender a aprender

4.1.5. Contenidos socioculturales

- Los tratamientos de persona
- Pedir disculpas
- Expresar una excusa
- Deletrear

4.2. Contenidos procedimentales

4.2.1. Escuchar

- Conversación formal e informal
- Spot publicitario de una conversación formal
- Spot publicitario de una conversación informal
- Vídeo sobre los SMS con fragancias

4.2.2. Leer

- Cuestionario sobre la adicción a los móviles
- Relacionar cada sustantivo con su definición
- Pasos que se llevan a cabo para hablar por teléfono
- Transcripción de la conversación formal y de la informal
- Leer y comprender un mensaje de texto
- Reglas que se emplean para redactar un SMS
- Relacionar los emoticonos con su significado
- Autoevaluación final

4.2.3. Conversar

- Debate sobre qué conversación es formal y cuál informal
- Simulacro de conversación informal
- Interpretar una conversación formal y otra informal

4.2.4. Hablar

- Lluvia de ideas sobre la Generación del pulgar
- Contestar a preguntas sobre una fotografía
- Convertir en buzón de voz un mensaje de texto

4.2.5. Escribir

- Pasos que se llevan a cabo para hablar por teléfono
- Diferencias que existen entre la conversación formal y la informal
- Qué se dice en una conversación formal y qué en una informal
- Redactar una conversación formal y otra informal
- Redactar dos SMS y las reglas que se emplean para escribirlos

4.3. Contenidos actitudinales

- Interés y curiosidad por conocer las demás culturas
- Aceptación de otras opiniones
- Deseo de colaborar y participar en las actividades de la clase, especialmente en parejas y en grupos
- Esfuerzo por conseguir una pronunciación correcta en español
- Interés por comprender los textos escritos y orales propuestos en la unidad y los aspectos socioculturales que conllevan
- Aprecio por la corrección en la presentación de trabajos escritos y orales

5. Temporalización

Esta tarea se dividirá en dos sesiones de 55 minutos cada una:

1ª parte: Actividades 1-9.

2ª parte: 10-Cuestionario.

En cada sesión se trabajarán las cuatro destrezas (CO, EO, CE, EE).

6. Actividades

LA GENERACIÓN DEL PULGAR

Objetivos

- Mantener una conversación telefónica formal o informal
- Redactar un SMS
- Excusarse
- Concertar una cita
- Expresar estados de ánimo
- Repasar los números

1. Observa la fotografía y responde a las preguntas:



(Anuncio Spot Apple & Vodafone iPhone 4: Más tiempo - Marzo 2011
<http://www.youtube.com/watch?v=2ASMyEvXOs&feature=related>)

- ¿Qué observas?
- ¿Cuál crees que es su edad?
- ¿Para qué piensas que utiliza el móvil?
- ¿Te parece que el uso del móvil supone una revolución en la Historia?

2. ¿Soy adicto?

Muchos jóvenes hoy en día son muy dependientes del móvil, ¿y tú? A

continuación podrás realizar un cuestionario para averiguar si eres un *moviladicto*.

• **Si tienes que comunicarte con alguien vas a hacerlo utilizando...**

- a) el móvil b) una red social c) El e-mail

• **El móvil que has escogido es de...**

- a) contrato b) prepago c) No tengo móvil

• **Lo peor que te pueda ocurrir es...**

- a) no tener batería b) no tener cobertura c) no tener juegos en el móvil

• **Si el móvil es de prepago y no tienes saldo...**

- a) pides un anticipo b) le pides el móvil a un amigo c) esperas a llegar a casa

• **Para buscar un número de teléfono buscas...**

- a) en la lista de contactos del móvil b) en una agenda c) en las Páginas Amarillas

a) ¡Ojo! Eres una persona "infomaniaca" y puede que estés sufriendo una crisis de distracción.

¿Y si dejas el móvil un poco de lado? Seguro que conseguirás concentrarte más en clase.

b) ¡Muy bien! No estás por mal camino, sabes adaptarte a las nuevas tecnologías que tienes disponibles.

c) Estás lejos de ser un *moviladicto*. Parece que la tecnología no es lo tuyo, todavía tienes poco apego por los móviles.

3. Relaciona cada sustantivo con la definición correspondiente, pero ¡ojo! hay una de más.

Teclado (), tarjeta (), micrófono (), pantalla ()



(A) Dispositivo que contiene los datos de identificación del usuario de un teléfono móvil, como su número de teléfono.

(B) Conjunto de las teclas.

(C) Aparato que amplía la voz.

(D) Superficie en la que aparecen imágenes

(E) Aparato que sirve para hacer fotografías

4. **Observa los pasos que se siguen para llamar y escribe una posible frase:**

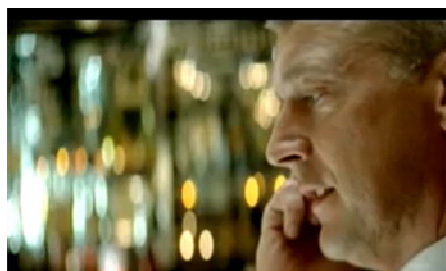
¿Sabías que...?

En Latinoamérica al móvil le llaman **celular**

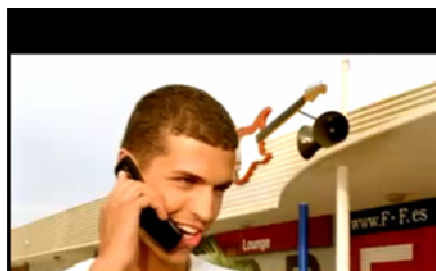


5. **¿Quién habla con quién?**

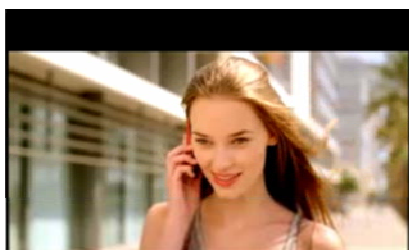
A continuación, tienes cuatro imágenes de dos spots publicitarios de Vodafone. Averigua quién habla con quién.



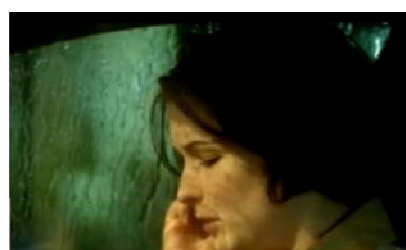
Ángel



Jorge



Begoña



Sandra

¿Qué crees que ocurre? ¿Para qué se llaman? Indica cuál crees que es el objetivo de cada conversación:

Conversación A:

Convesación B:

6. ¿Sí, diga?

A continuación figura un posible diálogo para la conversación A y otro para la B.

a) Lee las siguientes conversaciones e interprétalas con tu compañero.



Conversación B



b) ¿Qué diferencias observas entre las dos?

7. ¿Qué dices cuando...

A partir de las conversaciones anteriores, completa el siguiente esquema:



8. ¡Acción!

Llama a tu compañero e intenta quedar con él este fin de semana para tomar un café. ¡Si tienes móvil, es el momento de sacarlo para realizar el simulacro!

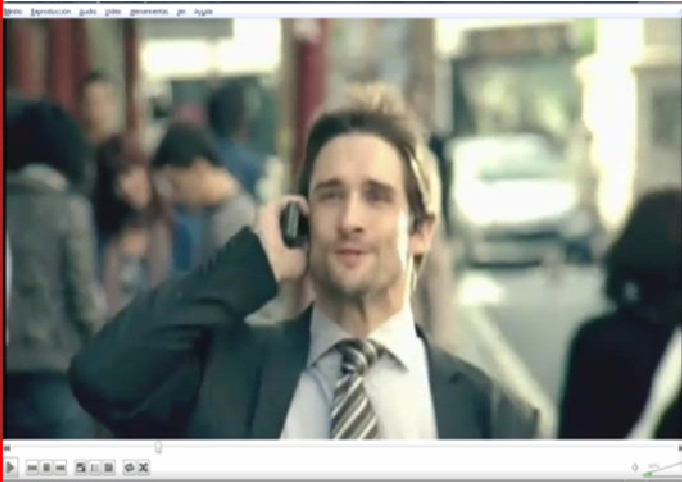
Personaje A: Invita

Personaje B: Busca una excusa

9. En parejas, imaginad e interpretad la conversación telefónica de los siguientes vídeos. Como puedes comprobar, una es formal y otra informal. Antes de comenzar, sería conveniente pensar quiénes van a intervenir en la conversación y cómo son.

¿Sabías que...?

A un español por lo general no le gusta decir un «no» rotundo, lo reemplaza por un «es que...», «verás...»



Conversación 1

Spot Movistar: <http://www.youtube.com/watch?v=8IR01Y2qX2s>



Conversación 2

Spot Movistar: http://www.youtube.com/watch?v=m8UksW7_mOM

10. Ktal?

Lee el siguiente mensaje de texto e intenta descifrarlo.



Ola, kta! Aora stoy n
la biblio, acabo sobre
las 7. T parece si dps
vams a tomar algo?
Ncesito k ablems...
1bso mu grande :)

1. ¿Quién crees que es el emisor?
2. ¿Quién crees que es el destinatario?
3. ¿Cuál es el contexto?

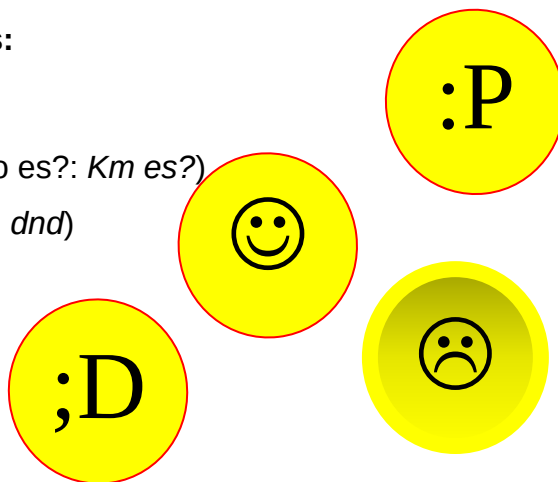
11. Vuelve a leer el mensaje anterior.

a) ¿Podrías deducir alguna de las reglas empleadas para escribir un SMS?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Puedes completarlas con las siguientes:

- No se utiliza el acento (Álex: *Alex*)
- Signos de puntuación sólo al final (¿Cómo es?: *Km es?*)
- Supresión de vocales y de la «h» (Donde: *dnd*)
- Abreviación de frases (te quiero: *tk*)



b) Busca algunos ejemplos en el mensaje propuesto.

_____, _____, _____, _____

12. Además, también se usan los emoticonos para expresar los sentimientos o características. Relaciona cada estado de ánimo, acción o característica con una imagen:

Contento	I-0
Triste	:-{)
Aburrido	:)
Reírse a carcajadas	:-@
Con bigote	;))
Guiñar el ojo	:(
Llorar	;(
Gritar	:-))))
Con gafas	B-)

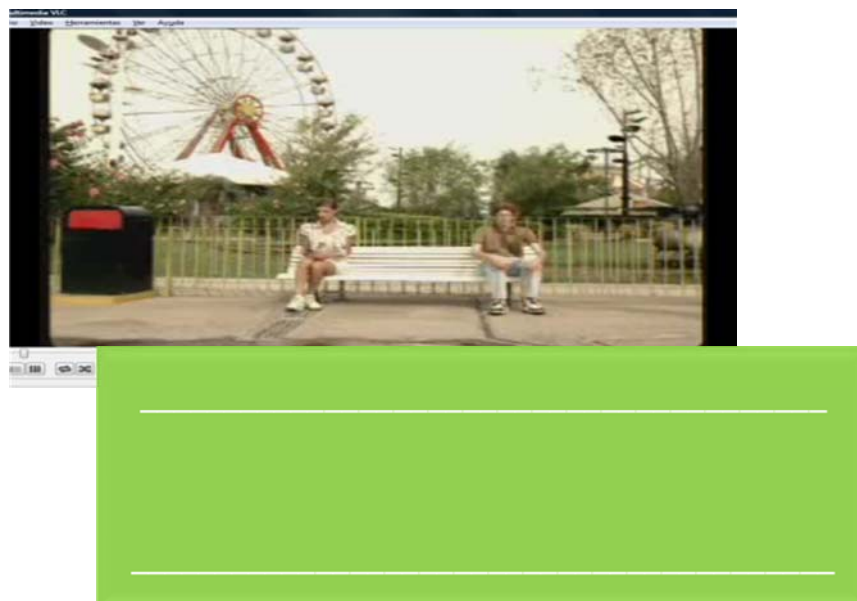
13. Ahora que has entendido el mensaje, ¿podrías pasarlo a buzón de voz?

14. ¡Tierra a la vista!

¿Y si Colón fuera de la Generación del pulgar? ¿Qué mensaje habría escrito a los Reyes Católicos al observar las nuevas tierras? ¡Cuidado! Sólo tienes 160 caracteres.



15. A continuación verás un vídeo en el que gracias a un mensaje misterioso un chico consigue conquistar a una chica, ¿qué crees que le habrá escrito?



Spot de Movistar: <http://www.youtube.com/watch?v=wSrZtgQ3W2E>

16. ¿Preparados? ¡A jugar!

A continuación vamos a realizar una actividad para poner todos los conocimientos en práctica. Cada uno dispondrá de una tarjeta y deberá seguir las instrucciones que aparezcan.

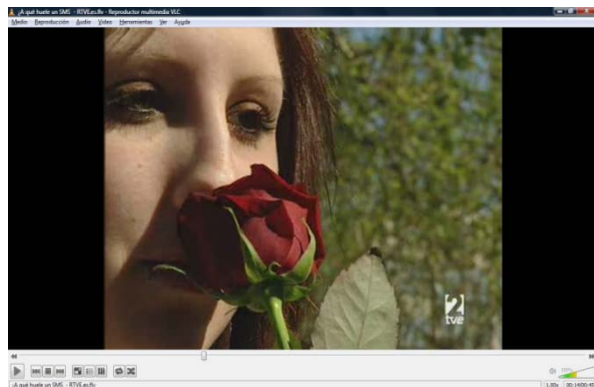
¡A jugar!		
Minúmero: 617 054 182 Dispongo de: 1 llamada -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Llamar al 678 968 777 para quedar a tomar un café este fin de semana	Minúmero: 678 968 777 Dispongo de: 2 SMS -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Aceptar la invitación y escribir al 698 467 892 para invitarlo también a tomar un café este fin de semana.	Minúmero: 698 467 892 Dispongo de: 1 SMS 1 llamada -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Responder al mensaje recibido y rechazar la invitación porque debes ir al dentista. Llamar al 611 278 384 para concertar una cita con el dentista.

¡A jugar!

Minúmero: 611 278 384 Dispongo de: 1 llamada -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Contestar la llamada recibida. Llamar a un amigo (614 567 341) para preguntarle qué tal.	Minúmero: 614 567 341 Dispongo de: 1 SMS -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Responder a la llamada recibida (estás en el hospital) Escribir un SMS a un amigo (655 434 444) para comentarle cómo te sientes.	Minúmero: 655 434 444 Dispongo de: 1 SMS -o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o- ¿Qué debo hacer? Responder al mensaje recibido.
---	---	---

17. Para terminar... ¿a qué huele un SMS?

Observa el siguiente vídeo y averigua a qué puede oler un SMS.



<http://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/huele-sms/79801/>

¿Qué sé hacer?

Ahora que has terminado la tarea, te propongo que realices el siguiente cuestionario:

1. Conozco las reglas suficientes como para descifrar un SMS.
 - Sí -No -Debería repasarlo
2. Soy capaz de mantener una conversación formal.
 - Sí -No -Debería repasarlo
3. He aprendido a mantener una conversación informal.
 - Sí -No -Debería repasarlo
4. Sé resumir la información para escribir un SMS.

-Sí -No -Debería repasarlo

5. Conozco los recursos que emplean los españoles para evitar el «no» rotundo.

-Sí -No -Debería repasarlo

6. Soy capaz de manejar los números.

-Sí -No -Debería repasarlo

7. Soy capaz de concertar una cita.

-Sí -No -Debería repasarlo

8. Soy capaz de expresar los estados de ánimo.

-Sí -No -Debería repasarlo

7. Explotación didáctica

ACTIVIDAD 1 (EO)

Se propone una fotografía y una serie de preguntas que se debatirán oralmente.

ACTIVIDAD 2 (CE)

Cuestionario individual sobre la adicción a los móviles.

ACTIVIDAD 3 (CE)

Se propone que el alumno encuentre la definición adecuada para cada palabra y la una a la imagen.

ACTIVIDAD 4 (CE, EE)

Para que resulte un tanto dinámico, el profesor podrá sacar su móvil y realizar los gestos cronológicamente. El alumno tan sólo deberá escribir una frase para cada acción.

ACTIVIDAD 5 (EO, EE)

El alumno deberá adivinar qué ocurre e indicar el objetivo de la conversación. En este caso, cualquier respuesta puede ser válida siempre y cuando dé una explicación.

ACTIVIDAD 6 (EO, CE)

Los alumnos podrán leer las transcripciones para facilitar la comprensión oral y a continuación el profesor podrá poner un audio con ellas. A continuación, el profesor puede proponer a los alumnos leer en alto todos a la vez las conversaciones varias

veces. Finalmente, pueden buscar y escribir cuáles son las diferencias entre una conversación formal y una informal y contestar a las preguntas del ejercicio 7.

ACTIVIDAD 7 (EE, EO)

Completar el esquema y contrastar los resultados.

ACTIVIDAD 8 (EE, EO)

Se sugiere que los alumnos simulen una conversación informal. Como son muchos conceptos nuevos, se propone que se realice un pequeño borrador en el cuaderno para facilitar así la asimilación de la nueva información. Luego se podrá realizar la actividad oralmente en parejas o en grupos. Si tienen móvil, puede ser el momento de sacarlo en clase para así dotar de mayor veracidad a la simulación.

ACTIVIDAD 9 (EE, EO, CO)

El profesor puede presentar los dos spots de Movistar y dejar claro que se han escogido por el interés didáctico, no publicitario. En primer lugar, se podrán ver los vídeos sin sonido para que los alumnos creen hipótesis sobre las conversaciones mantenidas. Podrán escribirlas y posteriormente interpretarlas sin la hoja delante. Finalmente se les podrá poner el vídeo con sonido para que comprueben qué dicen.

ACTIVIDAD 10 (CE, EO)

En esta actividad se presenta un mensaje escrito en lenguaje SMS para que el alumno lo descifre. Se plantean tres preguntas que se podrán contestar oralmente.

ACTIVIDAD 11 (EE)

En esta actividad se pide al discente que vuelva a leer el mensaje y que deduzca y anote algunas de las reglas empleadas para escribir un SMS. Una vez realizada la actividad, se podrán comentar las cuatro reglas propuestas y se les podrá pedir que busquen ejemplos en el mensaje propuesto.

ACTIVIDAD 12 (CE)

Se propone que el alumno una los estados de ánimo, características o acciones con un emoticono.

ACTIVIDAD 13 (EO)

Se propone que el alumno convierta el mensaje de texto en un mensaje de un buzón de voz.

ACTIVIDAD 14 (EE)

Antes de comenzar este ejercicio, el profesor podrá pedir a un alumno que recuerde al resto la historia del descubrimiento de América.

En esta actividad se propone que el alumno imagine qué mensaje escribiría Colón al descubrir América. Es importante resaltar que sólo dispone de un espacio bastante reducido (160 caracteres) de forma que se practique la técnica de resumen de información. El mensaje no se escribirá en lenguaje SMS.

ACTIVIDAD 15 (EE)

Se propone un spot de Movistar y el profesor podrá aclarar que el objetivo no es hacer publicidad de esta compañía, sino utilizar el vídeo para practicar los contenidos vistos.

En este vídeo aparecen un chico y una chica sentados en un banco. El chico escribe un mensaje a la chica y cuando lo recibe y lo lee, se aproximan y se besan. No se sabe qué mensaje le habrá enviado, por lo que el alumno podrá crear uno.

ACTIVIDAD 16 (CE, CO, EE, EO)

Esta actividad se presenta como tarea final para repasar y poner en práctica todo el contenido y competencias trabajadas.

Esta actividad está pensada para un grupo de seis personas, aunque se podría ampliar creando las tarjetas que sean necesarias. Se propone que cada alumno disponga de una tarjeta en la que figura su número de teléfono móvil, el saldo que tiene para realizar llamadas y/o mensajes, y qué debe hacer. Podrá comenzar el que tenga la tarjeta núm. 1, quien deberá llamar a un amigo para quedar a tomar un café. Para ello, dirá en alto el número que marca para que la persona que lo tenga se dé cuenta de que debe contestar y así, al mismo tiempo, repasar los números. Una vez finalizada la conversación telefónica, esta segunda persona seguirá las indicaciones que figuren en su tarjeta y así sucesivamente. La actividad finalizará una vez que todos hayan hecho lo que pone en su tarjeta.

ACTIVIDAD 17 (CO, EO)

Con este ejercicio se pone fin a la tarea con un descubrimiento curioso: SMS con olor. Para ello, se propone que se ponga el vídeo y que los alumnos respondan a qué puede oler un SMS.

CUESTIONARIO (CE)

Pequeño cuestionario de autoevaluación.

8. Evaluación

8.1. TIPOS

8.1.1. Diagnóstica

Con la actividad 1 se realizará una evaluación inicial para informarse de los conocimientos previos del alumnado. De esta forma, se podrán conocer sus capacidades para conocer el punto de partida y diseñar nuevos aprendizajes. Con la actividad 2, en cambio, el alumno podrá realizar una autoevaluación diagnóstica de forma que le permita saber cómo debe abordar la unidad didáctica propuesta.

8.1.2. Formativa

Se observarán los procesos de aprendizaje de los alumnos/as, ofreciéndoles el apoyo pedagógico oportuno y en caso necesario se modificarán las estrategias a lo largo del proceso.

8.1.3. Sumativa

Se realizará una autoevaluación final con el fin de conocer el dominio de los objetivos y contenidos.

8.2. TÉCNICA

Al comienzo de la unidad, se realizará una autoevaluación de los contenidos conceptuales y procedimentales por medio de un cuestionario estructurado.

Con el fin de realizar una evaluación continua, se llevará a cabo la tarea de observación directa (dentro y fuera del aula) e indirecta (análisis de los trabajos individuales y en grupo) mediante listas de control de asistencia, y escalas de observación y un diario escolar para evaluar el contenido procedimental y actitudinal. Además, para evaluar este mismo contenido, se realizarán pruebas orales y escritas; las primeras se llevarán a cabo por medio de preguntas sistematizadas y las segundas gracias a test estructurados y pruebas de respuesta breve.

8.3. CRITERIOS

-Utilizar el español como medio de comunicación en la clase.

- Emplear eficazmente componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales en situaciones reales de comunicación.
- Poder realizar intercambios comunicativos utilizando las expresiones y diálogos trabajados en la U.D.
- Ser capaz de interpretar y crear un mensaje de texto sencillo.
- Escuchar y comprender información en distintas situaciones comunicativas.
- Emplear vocabulario relacionado con la telefonía móvil.
- Dar y pedir información.

9. Documentación

ITE, <<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web>> [Consulta: 26-01-2011]

RAE, <www.rae.es> [Consulta: 29-01-2011]

Youtube, <www.youtube.com> [Consulta: 26-01-2011]

RTVE, <<http://www.rtve.es/mediateca/videos/20080515/a-huele-sms/79801.shtml>> [Consulta: 26-01-2011]

Domínguez Cuesta, C. y Mejuto Urrutia, T., “Diccionarios y repertorios de SMS en el aula de ELE”, *ASELE, Actas XV*, 2004.



Desmitificando España

Andrés Altuna
Begoña Lanz
Joaquín Pascual
Rubén Porras
Mireia Riu
Kristel Varela

Nivel: A2

Actividades

1. A vista de pájaro.
2. ¿Cómo nos vemos?
3. ¡Todos a la mesa!
4. La hora del recreo
5. Fiestas y festejos (1ª parte).
6. Fiestas y festejos (2ª parte).

Explotación didáctica

1. A vista de pájaro

- Objetivos:

- Romper el hielo, dar a conocer el tema que se desarrollará en las sesiones de la unidad didáctica.
- Crear condiciones y hábitos para el trabajo en equipo.
- Desarrollar la competencia comunicativa en el aula.
- Crear una visión amplia de la diversidad del paisaje español y de sus diferentes regiones.
- Orientar espacialmente a los alumnos en la geografía española.

- Desarrollar la destreza de expresión oral en el aula.

- Desarrollo de la sesión:

Material: Hoja con las distintas fotografías para cada alumno (adjuntas), lista de vocabulario, gran mapa físico del territorio español.

Comenzaremos la sesión mostrando una lluvia de imágenes de diferentes puntos de la geografía española, con las que trabajaremos la descripción de paisajes y monumentos. En total tenemos ocho fotografías, en las que nos pararemos a realizar una descripción exhaustiva de las mismas, dándoles el vocabulario necesario.

Las imágenes elegidas son: molinos de Castilla-La Mancha, paisaje volcánico del Teide en las Islas Canarias, bosque de Irati en el País Vasco, playa de las Catedrales en Galicia, la Alhambra de Granada, la muralla de Ávila, estación de esquí de Baqueira en Cataluña, viñedos en La Rioja.

Como hemos dicho, para la descripción de la totalidad las imágenes les daremos una lista de vocabulario concerniente a los paisajes, que consta de:

Viñedo, Rural, Campo, Molino, Castillo, Torre, Muralla, Carretera, Piedra, Arena, Roca, Orilla, Atardecer (amanecer), Ola, Nieve, Telesilla, Invierno, Bosque, Hoja, Volcán, Lava, Luz, Fuente, León, Patio, Columnas.

Además de este vocabulario, haremos un repaso sobre otros aspectos que ya deberían conocer, tales como:

- **Situar en el espacio:** *delante de / detrás de, entre... y..., al lado de, a la izquierda / derecha, al fondo, etc.*

- **Puntos cardinales:** *Norte, Sur, Este, Oeste.*

- **Estaciones del año:** *primavera, verano, otoño, invierno.*

- **Mapa de España:** Pegaremos en la pizarra un gran mapa físico de España.

Tras dicha descripción de cada imagen, dividiremos a toda la clase en dos grupos, y les propondremos que deduzcan en qué lugar y a qué clima pertenece cada paisaje. Cada uno de los grupos se tendrá que poner de acuerdo para colocar cada una de

las imágenes escogidas en cada uno de los puntos señalados en el mapa de España.

Finalizaremos dando un dato de interés de cada paisaje descrito, tales como:

- **Molinos de Castilla-La Mancha.** Es el paisaje en el que se desarrollaron las aventuras del famoso hidalgo “Don Quijote de la Mancha”, escrito por Miguel de Cervantes.
- **Paisaje volcánico del Teide, en las Islas Canarias.** Es la montaña más alta de todo el territorio español, y se encuentra en una zona volcánica.
- **Bosque de Irati, en el País Vasco.** Es una zona con una alta pluviosidad del norte de España, un paisaje muy distinto al “típico español”.
- **Playa de las Catedrales, en Galicia.** Es una zona costera muy diferente a las clásicas playas turísticas llenas de hoteles a las que estamos acostumbrados.
- **La Alhambra de Granada.** Es un monumento de origen árabe del sur de España, fruto de la estancia de los musulmanes por la Península Ibérica durante más de 700 años.
- **La muralla de Ávila.** Es un monumento medieval Patrimonio de la Unesco del siglo XI, de los mejor conservados del mundo.
- **Estación de esquí de Baqueira, en Cataluña.** Es una zona montañosa de la Cordillera Pirenaica donde se practican deportes de invierno, para mostrar que en España hay también paisajes montañosos y nevados.
- **Viñedos en La Rioja.** Esta zona vinícola del norte de España, junto con muchas otras -Ribera de Duero, Toro, Valdepeñas, Ribeiro, Jerez, etc.- hace a España uno de los mayores exportadores de vino del mundo.

2. ¿Cómo nos vemos?

- Objetivos:

- Evaluar, pero sobre todo ampliar los conocimientos generales del grupo sobre los españoles.

- Exponer las diferentes personalidades que influyen en la cultura española.
- Conocer de primera mano, de la del auxiliar de conversación, la percepción general que los españoles tienen de ellos mismos.
- Descubrir la enorme variedad de imágenes que encontramos a lo largo de toda la geografía española.
- Mejorar la capacidad comunicativa en español y el lenguaje corporal.
- Reforzar la cohesión del grupo.

- Desarrollo de la sesión:

Material: Imágenes (adjuntas) y chistes, mapa.

Vamos a empezar la actividad con una lluvia de ideas sobre la percepción que tienen los alumnos sobre los españoles. Anotaremos en la pizarra las palabras que proponga la clase.

A continuación mostramos a los alumnos una serie de imágenes que representan los diferentes estereotipos españoles, las cuales relacionaremos con un adjetivo relacionado con su personalidad. Lo mismo con los chistes que se proponen. Los estereotipos son:

Gallego: tonto, corto, bobo.

Catalán: tacaño, agarrado, avaro.

Vasco: bruto, bestia, animal.

Andaluz: Alegre, bromista, dicharachero.

Madriileño: chulo, presumido.

Seguidamente, con los conceptos claros, vamos a pedir a los alumnos que, por grupos, improvisen un pequeño *sketch* en el que representen las diferentes personalidades que han conocido. El profesor les animará proponiendo ideas para la representación.

Por último, el profesor abrirá un período de reflexión en el que los alumnos concluirán esta actividad explicando qué han aprendido y si volverían a repetirse en las percepciones sobre España que dieron al principio de la sesión. Consideramos que la idea de variedad y unidad es muy importante.

3. ¡Todos a la mesa!

- Objetivos:

- Conocer productos típicos pero no tópicos de diferentes regiones de España.
- Adquirir vocabulario para definir texturas y sabores.
- Estimular diferentes sentidos: tacto, gusto, olfato.
- Fomentar el trabajo en grupo.

- Desarrollo de la sesión:

Observaciones*: Preguntar y tener en cuenta si hay alumnos celíacos, musulmanes, alérgicos a algún producto.

Material: Productos (escoger 6-7 productos entre los 10 que proponemos), listado de vocabulario, fichas para rellenar y bolígrafo, cartulinas con nombre del producto, región y definición, cuatro vendas para taparse los ojos, imágenes para pegar en el mapa y mapa.

Repartir las fichas, las cartulinas y el listado de vocabulario.

1. Cata. En grupos de 4, un alumno prepara el producto, otro se tapa los ojos para probarlo y otro rellena la ficha. Los roles de los alumnos irán cambiando dentro del grupo. El apartado de las propiedades lo van a rellenar los alumnos con la ayuda de la lista de vocabulario, y el resto de apartados, intentando asociar correctamente las cartulinas.

2. Puesta en común. A la vez que comentamos y corregimos las fichas, los alumnos pegarán las imágenes de los productos en la zona del mapa correspondiente.

3. Recoger la clase.

4. La hora del recreo

- Objetivos:

- Conocer juegos tradicionales autóctonos de diferentes regiones españolas.
- Trabajar diferentes formas de dar indicaciones: hay que, tienes que, puedes.
- Fomentar el intercambio cultural.
- Potenciar la cooperación, la participación, la aceptación y la colaboración con los demás.

- Desarrollo de la sesión:

Observaciones: En la sesión anterior, hay que asignar los juegos a cada grupo y repartir las fichas de gramática para que puedan buscar información y preparar la explicación en casa.

Material: Información sobre los juegos, imágenes para pegar en el mapa (adjuntas), ficha de gramática, mapa de España.

1. Preparar la actividad. Damos tiempo a los alumnos para que ultimen la explicación que van a dar a sus compañeros.
2. Juegos. Cada grupo de 4 alumnos presenta la actividad a sus compañeros, explica cómo se juega con una demostración y después jugamos todos.

Las actividades son:

- Arrencar cebes – Mallorca
 - La Billarda – Extremadura
 - Soga-tira – Navarra
 - Lokotxa – País Vasco
3. Pegar imágenes en el mapa.

5. Fiestas y festejos (1ª parte). Meigas y Castellers

- Objetivos:

- Sumergirse en la cultura española a través de diferentes fiestas populares y tradicionales.
- Comprender el sentido de algunas de las fiestas más carismáticas de España.
- Desarrollar su capacidad deductiva y su creatividad.
- Reforzar la comprensión auditiva y la expresión oral.

Desarrollo de la sesión:

Material: Vídeo Conjuro y Castellers (adjuntos), fotocopias con inicio del Conjuro, imagen Castellers y Meigas para pegar en el mapa, muñequitos Castellers para el concurso, mapa.

a) Primera parte [30 minutos]:

1. Ver vídeo Conjuro.
2. Hacer hipótesis.
 - Descripción.
 - ¿Qué lengua habla?
 - ¿Por qué lo hacen?
 - ¿De qué zona es?
3. Explicar un poco la historia del Conjuro y las Meigas.
4. Inventar Conjuro
5. Recitar su Conjuro. Repartir fotocopias con 4 primeras frases del conjuro. Ellos, en grupos, inventan 4 frases más.

b) Segunda parte [30 minutos]:

6. Ver vídeo Castellers (2 veces). Tienen que sacar toda la información posible para un concurso. Toman notas en grupos de 4.

7. Concurso. El grupo escoge el nivel de dificultad de la pregunta (bajo, medio, alto), y según el nivel se les dan 2, 3 o 4 muñequitos si aciertan. Si no aciertan, hay rebote para otro grupo, que si acierta recibirá 1, 2 o 3 muñequitos según el nivel. Ganará el grupo que consiga construir el castillo más alto.

8. En gran grupo, poner en común las conclusiones sobre los Castellers.

6. Fiestas y festejos (2ª parte). Carnaval, Entierro de la Sardina y Hogueras de San Juan.

- Objetivos:

- Sumergirse en la cultura española a través de diferentes fiestas populares y tradicionales.
- Comprender el sentido de algunas de las fiestas más carismáticas de España.
- Desarrollar su capacidad deductiva y su creatividad.
- Reforzar la comprensión auditiva y la expresión oral.

- Desarrollo de la sesión:

Material: Vídeo “Una chirigota con clase” y “Entierro de la Sardina” (adjuntos), canción “Las Hogueras” de Prohibido prohibir, preguntas para el profesor, información adicional sobre las Hogueras de San Juan y Alicante.

a) Primera parte [40 minutos]:

1. El profesor anuncia a los estudiantes que van a ver un vídeo que trata de una fiesta española y que deberán adivinar de cuál se trata.

2. Dicho video se compone de dos partes. La primera se trata de la presentación de “Una chirigota con clase” (ganadora del año 1996 en Cádiz) y la segunda parte trata del entierro de la sardina.

3. Después de un primer visionado, los alumnos comentan sus impresiones e intentan adivinar de qué fiesta se trata. Para ello, podrán echar mano de las fiestas existentes en su país/región para establecer posibles nexos que les lleven a la respuesta correcta.

4. Visto por segunda vez el vídeo, los alumnos podrán seguir argumentando a favor o en contra de su primera teoría. Aquí el profesor les guía y les explica que se trata del “Carnaval” y del “Entierro de la sardina”.

5. Gracias a la subactividad anterior, podemos apreciar dos caras completamente opuestas del carnaval. Para jugar con dicha oposición, haremos un juego de roles con los alumnos.

6. Juego de roles. Para ello daremos unos papelitos con un rol determinado y deberán posicionarse ante diferentes situaciones:

Tienes un examen importante y te proponen ir a jugar al fútbol.
Te proponen comer una tarta de chocolate pero tienes un fuerte dolor de estómago.
Tienes pareja y una tercera persona se te insinúa.
Estás enfermo y el médico dice que guardes reposo, pero tienes una excursión con el instituto ese mismo día a un parque de atracciones.

7. Para ayudarles en sus argumentaciones, les proporcionaremos un listado con vocabulario relacionado con el carnaval y la cuaresma. Visto que estas dos celebraciones tienen tintes diferentes (una representa la alegría máxima frente a la desolación de la otra), las palabras serán opuestas entre ellas para remarcar este aspecto.

CARNAVAL	CUARESMA
Diversión	Responsabilidad
Disfrutar	Seriedad
Disfraz	Descanso
Disfrazarse	Contención
Exceso	Control
Alegría	Estudiar
Felicidad	Trabajar
Infidelidad	Fidelidad

Gasto	Ahorro
Descontrol	Reglas

b) Segunda parte [20 minutos]:

1. El profesor informa a los alumnos de que van a ver un vídeo.

Presentación de la canción “Las Hogueras” del grupo de rock alicantino “Prohibido Prohibir”, grabado en Alicante:

<http://www.youtube.com/watch?v=iTXKmJ9FBMQ>

2. Se reproduce el video y se pide a los estudiantes que presten atención tanto a las imágenes como a la letra de la canción para que después establezcan hipótesis sobre el contenido del video.

3. Segundo visionado para que puedan confirmar o refutar sus hipótesis.

4. Confirmación y/o negación definitiva de hipótesis. Explicación del video y de la canción, otorgando un breve panorama de la ciudad de Alicante, la cultura del fuego en el levante español enmarcada en las diferentes fiestas en distintos lugares del globo con motivo del solsticio de verano (Breve historia).

5. Reparto de la letra, lectura dirigida por parte del profesor.

6. Se cuestiona si tienen dudas sobre el vocabulario. Es importante una comprensión de la festividad a través de la letra.

7. Tercer y último visionado con el que animaremos a nuestros alumnos/as a cantar todos juntos.

Evaluación

1. Crear un blog contando las vacaciones en España:

“Has hecho una ruta por España visitando cinco comunidades. Crea una entrada para cada comunidad y cuenta:

- ¿Qué has visto?
- ¿Qué has comido?
- ¿A qué fiestas has asistido?
- ¿Qué juegos tradicionales se practican?
- ¿Cómo son las personas que viven allí?

Mínimo 30 líneas (suma total de todas las entradas).

Corrección:

- Corrección gramatical – 2 puntos
- Vocabulario trabajado en clase – 4 p
- Ortografía -2 p
- Reutilización de los conocimientos adquiridos – 4 p
- Creatividad y originalidad – 3 p
- Presentación – 2 p
- Claridad y organización de ideas – 3 p

- Diálogo sobre unas vacaciones en España:

“Por parejas, hablad sobre la región que más os ha gustado, de entre las que habéis presentado en el blog.”

Corrección:

	2	1.5	1	0.5	0
Pronunciación, acento					
Fluidez					
Vocabulario					
Corrección gramatical					
Contenido, coherencia					
<i>Bonus:</i>	+0.5				
creatividad, autocorrección	+1.0				

Documentación

1. Material para la sesión “A vista de pájaro”

- Guía del profesor:

1. Presentación de las imágenes / Lluvia de ideas / Descripciones.
2. Repaso del vocabulario.

3. División del gran grupo en subgrupos y trabajo con el mapa de España.
4. Explicación e información adicional sobre los diferentes lugares de la geografía española.





2. Material para la sesión “¿Cómo nos vemos?”

- Chistes:

Andaluces: “Van dos andaluces por la Ría de Bilbao y lee uno de ellos en un panel: "ACEROS DEL NORTE" Y le pregunta uno a otro: - ¿Qué, nos "acemos"?”

Catalanes: “Era un catalán tan tacaño, tan tacaño, tan tacaño... que estaba soñando que se tomaba un café y se despertó para no pagarlo”.

3. Material para la sesión “¡Todos a la mesa!”

Castilla y León	Valencia	Madrid
Islas Baleares	Cataluña	Andalucía
Asturias	Castilla la Mancha	Comunidad Valenciana
Cantabria	Islas Canarias	

La horchata es una bebida refrescante preparada con agua, azúcar y chufas, muy popular en la región valenciana.	La sobrasada es un embutido elaborado a partir de carnes del cerdo, condimentadas con sal, pimentón y pimienta negra. Este producto es tradicional de las Islas Baleares	El pan tumaca (pa amb tomàquet) es una típica receta de la cocina aragonesa, balear, catalana y valenciana. Se elabora frotando tomate crudo y maduro sobre una rebanada de pan, aliñado con sal y aceite de oliva.
El queso de Cabrales es un queso de tipo azul que se elabora en el Principado de Asturias a partir de leche de vaca, cabra y oveja	Pescado consumido en salazón. La industria conservera principal se encuentra en Santoña (Cantabria).	Fruto del olivo, producida en Andalucía y Extremadura.
El queso manchego es un queso elaborado con leche de oveja originario de La Mancha.	Masa compuesta por harina, agua, azúcar y sal que se fríe en aceite. Muy popular en Madrid, donde se sirve con forma de lazo.	Fruta cítrica cultivada en la región valenciana.
Esta fruta es el cultivo más	Alimento básico elaborado	

importante de las Islas Canarias, siendo durante décadas el protagonista del crecimiento económico.	a base de harina de cereal, agua y sal. Existen en Castilla y León varios tipos.	
---	--	--

Naranjas	Anchoas	Aceitunas
Horchata	Sobrasada	Pan Tumaca
Cabrales	Queso Manchego	Churros
Pan	Plátanos	

Ficha

Nombre:

Región:

Definición:

Cualidades:

Vocabulario:

Sabores: Dulce, salado, amargo, ácido.

Textura: Blando, duro, crujiente, suave, rugoso, líquido, grasiento.

Expresiones:

Me gusta/ No me gusta.

Se parece a...

¡Qué asco!

4. Material para la sesión “La hora del recreo”

- Explicación de los juegos

- Nombre: “Arrencar Cebes” (Arrancar Cebollas)



- Origen: Islas Baleares

- Número de jugadores: a partir de 4.

- Material: Ninguno.

- Descripción: Un jugador se sienta en un banco, otro encima de éste y así sucesivamente, fuertemente agarrados por la cintura. Otro jugador hace de payés que arranca las cebollas y tiene que hacer mucha fuerza. Cada vez que arranca una cebolla, ésta ayuda al pobre payés.

- Nombre: Soga Tira.



- **Origen:** Cantabria.

- **Número de jugadores:** a partir de 4 (preferiblemente un número par).

- **Material:** Una soga, cinta y tiza o conos para hacer la marca central.

- **Descripción:** Dos equipos se alinean al final de una soga que está marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en el suelo y, una vez comenzado el concurso, intentan tirar del otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central.

- **Nombre:** Billarda.



- **Origen:** Extremadura.

- **Número de jugadores:** a partir de 2.

- **Material:** Un “mocho” (palo largo) y una “billarda” (palo más pequeño con ambas puntas afiladas) para cada jugador.

- **Descripción:** Se juega entre dos o más jugadores que, desde una marca o un círculo dibujado en el suelo, golpean la billarda con la palanca en una de sus puntas para levantarla, y cuándo ésta está en el aire se la golpea fuerte para enviarla lo más lejos que se pueda del círculo de inicio. El jugador que queda más lejos empieza el juego de la misma manera golpeando la billarda tres veces en dirección de la salida, mientras un jugador contrario intenta cortarle el camino. Al terminar la tirada tiene que calcular la distancia, en palancas, que hay hasta el círculo, y si acierta se convierten en puntos, y si no acierta pasan al equipo contrario, que empezará de nuevo el juego.

Otra variante consiste en que todos den sus tres golpes desde el círculo, y se mida la distancia en «mochos» del punto al que han conseguido alejarla.

- **Nombre:** Lokotx Biltzea (Recogida de Mazorcas).



- **Origen:** Navarra.

- **Número de jugadores:** a partir de 2.

- **Material:** Locotxas (mazorcas) y cestas.

- **Descripción:** Se trata de recoger en una cesta (colocada en uno de los lados del lugar de competición), en el tiempo más corto posible, un determinado número de lokotxas, colocadas en filas a 1,25 metros de distancia. El número de lokotxas es de 50, aunque puede aumentar o disminuir en función de la edad de los participantes.

- Ficha de gramática.**- TENER QUE + INFINITIVO**

YO	TENGO		
TU	TIENES	QUE	+ INFINITIVO
EL	TIENE		COGER
NOSOTROS	TENEMOS		CORRER
VOSOTROS	TENÉIS		LEER...
ELLOS	TIENEN		

*YO TENGO QUE COGER LA SILLA

*TÚ TIENES QUE LEER ESTA FRASE

*ELLOS TIENEN QUE CORRER HASTA LA MESA.

-HAY QUE+ INFINITIVO (Impersonal)

HAY	QUE	+	INFINITIVO
			ANDAR
			SUBIR
			METER

*HAY QUE ANDAR HASTA AHÍ.

*HAY QUE SUBIR LA TIZA.

*HAY QUE METER LA PELOTA.

5. Material para la sesión “Fiestas y festejos (2ª parte)”**- Letra de la canción:****Las Hogueras:**

Se oye en este San Pedro que esta noche es San Juan.

Se ve desde el cielo el fuego brillar.

Vuelve el ir insultando a todo el parque de bomberos.

Esta noche quemamos e inundamos la ciudad.

Insulter Caserne de pompiers Brûler Inonder

(Refrain)

Dame vida pa' morirme en Hogueras, dame playa, "plata" y alma pirata

Dame un baño que me suba la vida y una samba alicantina...

Argent Âme Feu de joie Raviver

Con la pólvora al viento, pon ron, pon "papeo" y pon paz

Y "calao" hasta los huesos voy quemando la ciudad

Y es que lunas como tú no aparecen to' los días

Vino, amor y salud, que estás divina hoy, mi vida

Poudre Bouffe Trempé(e) Os Merveilleuse

(Refrain)

Dame vida pa' morirme en hogueras, dame playa, plata y alma pirata

Dame un baño que me suba la vida y una samba alicantina...

Dame vida pa' morirme en hogueras, dame playa, plata y alma pirata

Dame un baño que me suba la vida y una samba alicantina...

- Preguntas para comentar en clase:

¿Qué papel juegan los bomberos?

¿En qué época del año se desarrolla el vídeo?

¿Qué elementos se repiten en el vídeo?

- Información adicional:

El Solsticio de Verano.

El 21 de junio se celebra en el hemisferio norte, el día más largo del año. Definitivamente no es un día como los demás, la naturaleza, el hombre y las estrellas se disponen a celebrar una fiesta, cargada de gran poder y magia. Desde la antigüedad los agricultores dan gracias por el verano, las cosechas, las frutas y por disponer de más horas para cumplir con sus tareas y entregarse a la diversión.

Otra de las raíces de tan singular noche hay que buscarla en las fiestas griegas dedicadas al dios Apolo, que se celebraban en el solsticio de verano encendiendo grandes hogueras de carácter purificador. Los romanos, por su parte, dedicaron a la diosa de la guerra Minerva unas fiestas con fuegos y tenían la costumbre de saltar tres veces sobre las llamas.

Alicante/Alacant.

Alicante es una ciudad del sureste español, situada en la costa mediterránea, que pertenece a la Comunidad Valenciana, (España). Tiene una población de 334.757 habitantes. Muy conocida por su clima y su turrón.



LA RUTA DEL MISTERIO

Mari Nieves Alba Perdigones
Gloria Domínguez Sancho
Violeta Sánchez Esteban
Iris Serrano Sánchez
Isabel Torrecilla Rosell
Nivel: A2

1.Introducción

El objetivo principal en el proceso de enseñanza de una lengua debe de ser el de preparar al alumnado a enfrentarse a situaciones comunicativas reales, enseñarle a desenvolverse y a comunicarse en una lengua extranjera a la materna. Eso es lo que pretendemos a lo largo de toda la unidad didáctica.

Esta unidad está dirigida a estudiantes de español que acaban de iniciarse en el estudio de la lengua española, nivel A2 (niveles establecidos por el Marco común europeo de referencia para las lenguas o MCER). Citando a dicho marco el nivel A2 “Se adquiere cuando el estudiante es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes, cuando sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales y cuando sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas”.

2.Metodología

Para poner en marcha una adecuada metodología se tendrán en cuenta los principios metodológicos que servirán de base de la misma: construcción de aprendizajes significativos; garantizar la funcionalidad de éstos; adaptarse a la

diversidad de los alumnos; utilizar el juego como medio de aprendizaje natural del alumno; y empleo de estrategias globales.

Los estilos de enseñanza serán variados y dependerán de la actividad que se desarrolle, concediendo más importancia, siempre que sea posible, a los menos directivos (resolución de problemas, descubrimiento guiado...), pero siempre bajo los principios de actividad y funcionalidad y respetando las posibilidades de cada alumno/a, de manera que se produzcan aprendizajes significativos. En el momento en que el alumnado se sienta partícipe de su propio proceso de aprendizaje, aumentará su motivación y permitirá que mejore el clima de clase. Se intentará enmarcar todo ello en un clima afectivo, agradable y lúdico.

A través de la utilización de una adecuada metodología se buscará desarrollar la inteligencia de nuestros alumnos, fomentando su autonomía y traspasando progresivamente responsabilidades al alumno individual y colectivamente.

Así mismo, se buscará lograr el equilibrio entre los tres tipos de agrupamiento (gran grupo, pequeño grupo y trabajo individual), con correcciones masivas para los errores generales e individuales para los errores concretos. Por último, es preciso tener en cuenta también el empleo del tiempo, que estará en función de los objetivos a conseguir con cada tarea.

Se basará en un enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua extranjera sin descuidar la práctica sistemática de la gramática. Es decir, la lengua objeto de aprendizaje, en este caso el español, se considera, ante todo, un vehículo de comunicación que permite la comprensión mutua entre aquellos que la utilizan. Se trata por lo tanto de conducir a nuestros alumnos hacia la adquisición de la competencia comunicativa en español. Al mismo tiempo, también se ha tenido muy en cuenta en la elaboración de la presente unidad didáctica los procesos de aprendizaje en las edades de los adolescentes para los que se han propuesto los ejercicios.

3. Objetivos

3.1. Objetivos generales

Los objetivos para las lenguas extranjeras hacen referencia a capacidades concretas que los alumnos deben desarrollar y adquirir en esta materia a lo largo del proceso de aprendizaje. Así pues, a lo largo de la elaboración de la unidad se han tenido en cuenta el desarrollo de las siguientes capacidades:

- a) Escuchar y comprender información general y específica de textos orales en situaciones comunicativas reales.
- b) Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación de forma comprensible, adecuada y con cierto nivel de autonomía.
- c) Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado con el fin de extraer información general y específica, y utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal.
- d) Escribir textos sencillos con finalidades diversas sobre distintos temas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.
- e) Utilizar con corrección los componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales básicos de la lengua extranjera en contextos reales de comunicación.
- f) Desarrollar la autonomía en el aprendizaje, reflexionar sobre los propios procesos de aprendizaje, y transferir a la lengua extranjera conocimientos y estrategias de comunicación adquiridas en otras lenguas.
- g) Utilizar estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.
- h) Apreciar la lengua extranjera como instrumento de acceso a la información y como herramienta de aprendizaje de contenidos diversos.
- i) Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias, lenguas y culturas diversas evitando cualquier tipo de discriminación y de estereotipos lingüísticos y culturales.

j) Manifestar una actitud receptiva y de autoconfianza en la capacidad de aprendizaje y uso de la lengua extranjera.

3.2. Objetivos didácticos

- o Comprender una leyenda y saber responder a las preguntas que se plantean.
- o Adquirir el vocabulario del tema principal de la unidad didáctica.
- o Saber conjugar los verbos propuestos .
- o Saber contar una historia a partir de unas imágenes.
- o Aprender el vocabulario principal para una descripción, rasgos, partes del cuerpo, etc.
- o Conseguir realizar una descripción.
- o Saber situarse en un plano y seguir indicaciones.
- o Aprender el vocabulario imprescindible para poder realizar una reserva en un hotel.
- o Conocer las comunidades autónomas de España.
- o Crear una leyenda.

4. Contenidos

1) Funciones de la lengua y la gramática:

- Conjugar el presente de indicativo.
- Utilizar el pretérito imperfecto como verbo principal para contar una historia pasada.
- Crear una historia a partir de imágenes.
- Descripción de un personaje.
- Realización de reservas en un hotel.

2) Vocabulario:

- Conocer las partes del cuerpo así como los rasgos principales.
- Adquirir el vocabulario relacionado con el misterio.
- Aprender el vocabulario necesario para realizar una reserva de hotel.
- Conocer el vocabulario para ser capaz de situarse y seguir indicaciones.

3) Fonética y ortografía

- Crear una leyenda.

4) Aspectos socio-culturales

- Conocer y saber situar las comunidades autónomas de España.
- Conocer las lenguas cooficiales de España.

5. Temporalización

Para trabajar los aspectos metodológicos mencionados anteriormente, la distribución del alumnado será individual para las actividades de gramática y por parejas o grupos de 3 para favorecer la discusión y el intercambio de ideas, el trabajo en grupo y la reflexión crítica del trabajo.

Considerando que la clase es de aproximadamente unos 50 ó 60 minutos, podemos indicar que la duración mínima de una Unidad se estima en torno a las 6 horas y la máxima en 10.

El profesor estimará el tiempo oportuno para cada actividad en función de las características del grupo y el volumen de la clase.

6. Actividades o subtareas

A continuación se presentan las actividades que componen la unidad didáctica. Un símbolo acompaña al enunciado de cada actividad indicando la destreza a desarrollar:



Vocabulario



Expresión escrita



Expresión oral



Comprensión auditiva



Comprensión lectora



➡ Lee atentamente la leyenda:

LA LEYENDA DEL LAGO DE BANYOLES

Cuenta la leyenda que fueron las tropas de Carlomagno quienes, aprovechando que estaban en la ciudad de Gerona, se acercaron a Banyoles (Bañolas) para intentar atrapar y matar al animal que tenía atemorizados a todos los vecinos. Se cuenta que el monstruo paseaba por las principales



calles de la ciudad provocando la muerte de animales y personas con su mal aliento –en aquella época no existían los dentífricos. Muchas veces elegía a un niño pequeño a modo de comida diaria. El dragón también escupía fuego, tenía unas enormes alas y nadaba con mucha facilidad por

el lago.

Las tropas de Carlomagno no consiguieron matarlo. San Mer pidió permiso para viajar a Banyoles y atrapar al «bichito». Fue al «Parc de la Draga» y una vez cara a cara con él lo bendijo en el nombre del Señor. Enseguida, el animal se calmó como un cordero y San Mer lo paseó por toda la ciudad con una correa tal y como si fuera un perrito. ¡Imagina las caras de todos los bañolenses! Según la tradición, cuando llegaron a la plaza del pueblo, los habitantes esperaban con miedo la reacción del animal y muchos de ellos llevaban armas. Así, leemos lo siguiente:

- Aquí está el espantoso Dragón – gritó el santo – guardad las armas, no os hará nada.

La gente se acercó hasta el animal que los miraba con tranquilidad. Y todos se preguntaban qué había hecho aquel hombre para calmarlo de aquella manera.

Alguien en medio de todos gritó:

- Ahora que lo tenemos amansado, matémoslo.

-No lo hagáis - contestó San Mer -. Esta bestia es inofensiva, a partir de ahora solamente comerá hierbas y raíces.

Un niño salió de entre el público expectante y se acercó a la bestia que lo miraba cariñosamente. El niño acarició al animal y después de él otros le imitaron.



Se cuenta que después de esto el monstruo volvió al lago y que desde entonces hasta ahora está sumergido bajo las aguas y sólo aparece algunas noches para llenar su tripa con vegetales, mientras que durante el día se dedica a cazar peces.

1. Tras la lectura de la leyenda, responde a las siguientes preguntas:

- ¿Quién intentó matar al animal que aterrizaba al pueblo?

- ¿Dónde está Banyoles?

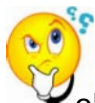
- ¿Con qué mataba el monstruo a las personas?

- ¿Quién consiguió aplacar al monstruo?

- ¿Con qué animal se compara al monstruo?

- ¿Cómo pusieron a prueba el cambio del monstruo?

- ¿Cuál es el nuevo alimento del monstruo?



2. Después de haber leído la leyenda, busca en la sopa de letras 10 elementos relacionados con la misma.

LA LEYENDA DEL LAGO DE BANYOLES

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

ALAS
ALIENTO
BESTIA
DRAGÓN
FUEGO
LAGO
LEYENDA
MUERTE
NIÑO
TRADICIÓN



3. Aprende jugando.

Vas a tener tres dados que lanzarás doce veces. En uno encontrarás los tiempos verbales que hemos estudiado a lo largo del curso, en otro los verbos que deberás conjugar y en el último las personas. En grupos, lanzad los tres dados 6 veces y poned a prueba vuestros conocimientos. El equipo que más fallos cometa, lanzará seis veces más los dados y realizará seis oraciones. (Ver anexo 1).



4. A partir de estas imágenes crea una historia real o ficticia. Recuerda: Introducción, nudo y desenlace.





5. ¿Quién es quién de misterio?

¿Recuerdas el juego de mesa de toda la vida? Pues aquí te proponemos que en parejas hagáis lo mismo pero en lugar de jugar con Claire, Sam, Paul y compañía lo vamos a hacer con estos personajes misteriosos.



Draculín

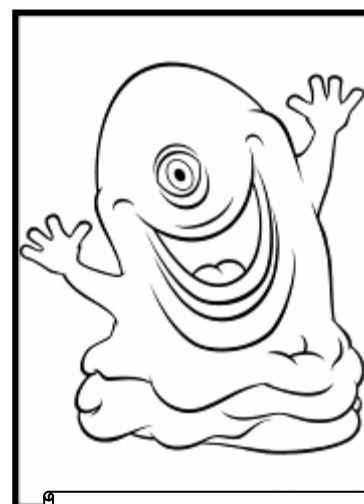
Fantasmico



La Momia



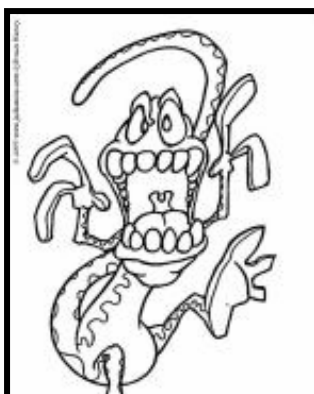
La bruja Piruliña



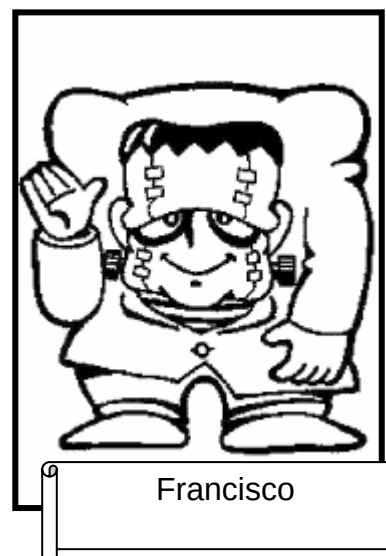
El Moco



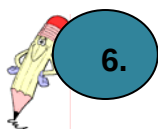
El Conde Colmillo



El lagarto Juancho



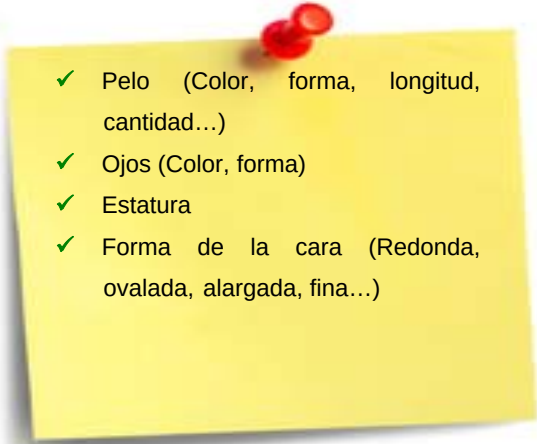
Francisco



6. Describe a un personaje.

Imagina que eres el protagonista de una leyenda de misterio. Describe físicamente al personaje y su papel en la leyenda. Puedes ayudarte realizando un dibujo.

Sigue las pautas establecidas a continuación, aunque recuerda que puedes describir todo aquello que te parezca interesante. Recuerda que se valorará la creatividad.

- 
- ✓ Pelo (Color, forma, longitud, cantidad...)
 - ✓ Ojos (Color, forma)
 - ✓ Estatura
 - ✓ Forma de la cara (Redonda, ovalada, alargada, fina...)



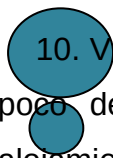
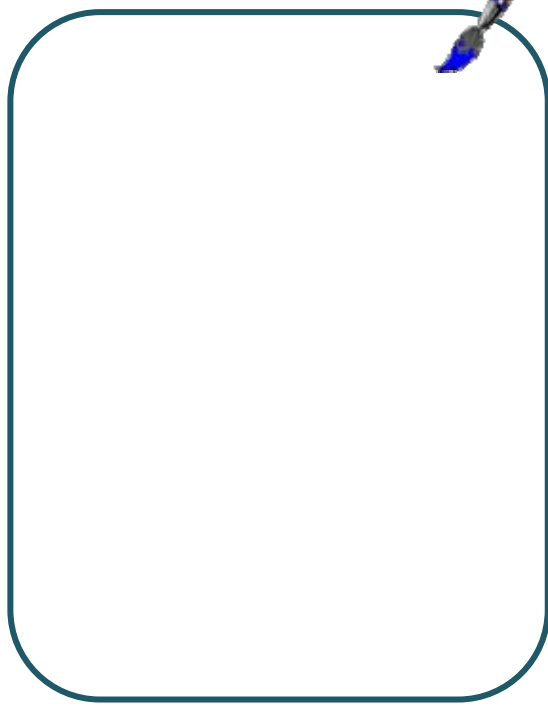
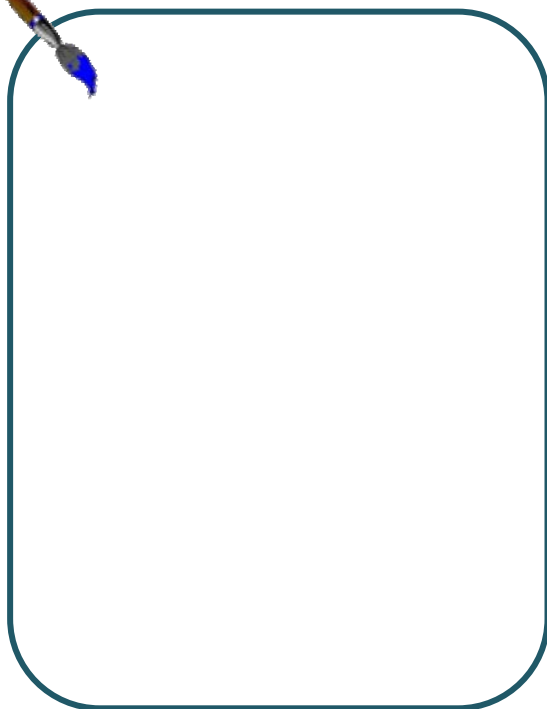
7. Una vez hayas acabado con tu personaje, vamos a describirte a nuestro peculiar Monstruo de las Nieves. Escucha atentamente y dibuja la descripción.



8. El monstruo tiene una cabeza enorme, con el pelo largo. Tiene dos orejas pequeñas, un ojo grande y rojo y dos narices. Su boca es grande y tiene tres dientes y cuatro muelas y unos labios verdes. Tiene dos brazos largos con las manos muy pequeñas. Tiene tres piernas largas con sus tres pies. Cada pie tiene dos dedos.



9. Hola, me llamo Faustino. Tengo tres grandes cabezas con tres ojos cada una, solo tengo dos narices y una boca en cada cabeza. Mi cuerpo es delgado a pesar de ello tengo siete brazos con dos manos cada uno. Mis manos tienen cuatro dedos y, para acabar, diré que solo tengo dos piernas.



10. Vamos de excursión a Banyoles, visitaremos el pueblo y el lago y con un poco de suerte veremos al dragón que habita en él. Necesitas buscar alojamiento para pasar las frías noches de invierno. Llama por teléfono al albergue y reserva una habitación de acuerdo con las necesidades del grupo.

En parejas, escribid un diálogo.

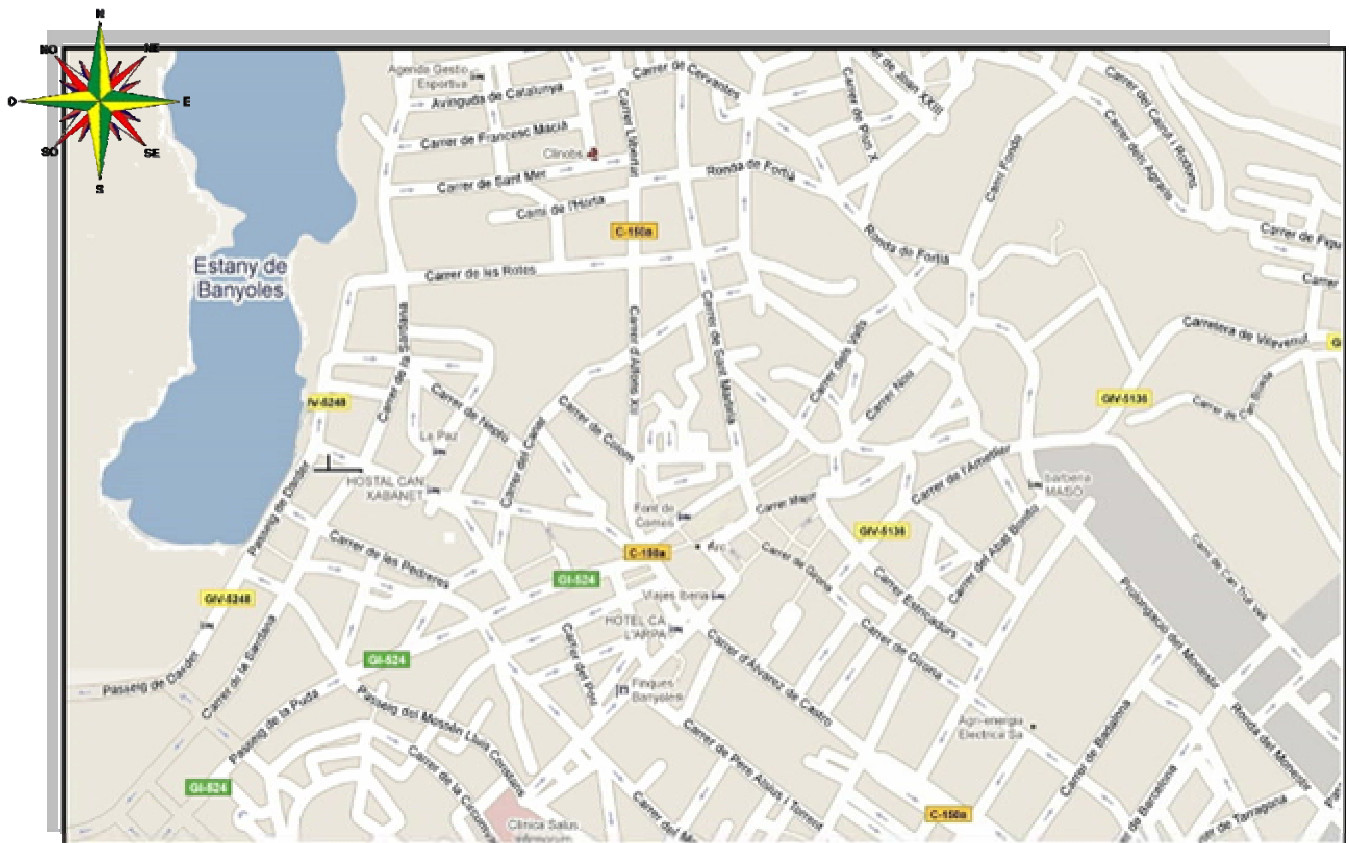
- | | |
|--|-------------------------------------|
| ✓ Disponibilidad de fechas y habitaciones. | ✓ Sábanas y toallas incluidas o no. |
| ✓ Número de noches y personas. | ✓ Localización del albergue. |
| ✓ Pensión completa o media pensión. | ✓ Precio. |
| ✓ Vistas al exterior o al interior. | |
| ✓ Cuarto de baño compartido o individual. | |



😊 Ejemplo: “Buenos días, me gustaría saber si tienen habitaciones disponibles para los días...”.



10. Ya nos encontramos en Banyoles y queremos ir a visitar el lago. Según lo aprendido en clase, observa el mapa y crea el itinerario para llegar hasta el lago. Indica a tus compañeros cómo deben hacerlo. Nuestro hotel es el HOTEL CA L'ARPA.



Recuerda las expresiones:

- Sigue todo recto
- gira a la derecha/izquierda
- atraviesa la calle
- enfrente de, al lado de...

1.

¿Sabías que en España el español o castellano no es la única lengua oficial? Hay otras 3 lenguas oficiales (el catalán, el euskera y el gallego) y otras 2 no oficiales (el aragonés y el asturleonés)

¿?
¿?
¿?
SABÍAS
QUE?
¿?
¿?

➡ Observa el plano del Banyoles del ejercicio anterior. En esta localidad de Gerona (Cataluña) se habla también catalán. ¿Serías capaz de decir cómo se dice “calle”, “avenida” y “paseo” en catalán?



11. Completa los huecos del siguiente texto con la palabra conveniente.

_____ muchos años en una pequeña ciudad de la India vivía una mujer viejecita, tan pobre que sólo tenía harina seca para poder comer.

- a) Hago b) Haces c) Hace

Una mañana bajó al río _____ un puchero de cobre para llenarlo de agua, mezclarla con la harina y así poder hacerse pan.

- a) con b) en c) de

Antes _____ coger el agua, dejó el puchero en la orilla del río tapado con un paño y decidió darse un baño.

- a) en b) de c) con

Al retirar el paño encontró _____ serpiente venenosa y dijo:

- a) una b) un c) X

— _____ morir por la mordedura de una serpiente antes que de hambre

- a) Prefiriendo b) prefieres c) prefiero



_____ viejecita cogió el puchero y se lo llevó a casa

- a) El b) la c) un

Cuando llegó a su casa la viejecita volcó el puchero junto a la chimenea y en lugar de la serpiente, cayó _____ precioso collar de perlas.

- a) unos b) un c) una

Al verlo la mujer se quedó tan impresionada, que decidió llevárselo _____ rey

- a) a el b) al c) le

Éste, al verlo, se quedó maravillado y recompensó a la viejecita con _____ gran cantidad de dinero que le permitió vivir tranquilamente y sin pasar hambre el resto de su vida.

- a) un b) la c) una



12

11

Como podrás imaginar, la leyenda del lago de Banyoles no es la única que existe en España, por ello, te retamos a que juegues y de este modo, cuando leas otras leyendas, puedas situarlas en la parte de España en la que suceden.



Una vez estudiadas las distintas comunidades autónomas y las provincias españolas, dibujaremos un mapa de España en el patio, la clase se dividirá por comunidades autónomas, y a su vez en provincias. El juego consiste en que el profesor dirá una comunidad autónoma y los alumnos que sean dicha comunidad deberán situarse en el mapa y nombrar las provincias correspondientes.

TAREA FINAL



Al finalizar esta unidad, tu reto será crear tu propia leyenda. Recuerda que deberás utilizar el vocabulario estudiado a lo largo de esta unidad y además piensa en crear varios personajes dado que la leyenda ganadora será representada por la clase el día de fin de curso.

Érase una vez...



7. Explotación didáctica

Actividad 3

El profesor tendrá que asegurarse de que los alumnos conozcan los tiempos verbales que aparecen en el dado. En caso de que no se haya visto algún tiempo verbal, el profesor tendrá que explicar la conjugación del tiempo verbal en clase antes de realizar la actividad.

Además, tendrá que dividir la clase en cuatro grupos, cada grupo lanzará el dado 6 veces.

Actividad 5

Para la realización de esta actividad, dividiremos la clase en grupos de 5.

Actividad 7

El profesor leerá detenidamente la descripción mientras los alumnos realizan el dibujo.

Actividad 8 y 9

La actividad se realizará por parejas. Un alumno adoptará el rol de recepcionista del hotel y otro de cliente.

Actividad 11

Una vez estudiadas las distintas comunidades autónomas y las provincias españolas, dibujaremos un mapa de España en el patio, la clase se dividirá por comunidades autónomas, y a su vez en provincias. El juego consiste en que el profesor dirá una comunidad autónoma y los alumnos que sean dicha comunidad deberán situarse en el mapa y nombrar las provincias correspondientes.

8. Evaluación

De forma individual cada alumno realizará una prueba en la que se valorará que haya comprendido los objetivos principales de esta unidad didáctica.

Además cada alumno pasará una pequeña prueba oral.

Se tendrá también en cuenta, como es lógico en la enseñanza de idiomas, la participación, los progresos diarios y el interés de los alumnos en la materia.



Autoevaluación

Contesta las siguientes preguntas justificando tu respuesta en el caso de que sean negativas.

1. He entendido perfectamente la comprensión lectora de esta unidad SÍ
NO
2. Me parece interesante el tema de la unidad didáctica SÍ NO
3. Realicé todas las actividades y entregué todos los trabajos solicitados por el profesor SÍ NO
4. Las actividades que más me han gustado son

5. Las actividades que menos me han gustado son

6. Al finalizar esta unidad didáctica soy capaz de

7. ¿Qué te hubiera gustado aprender en esta unidad que no has aprendido?

8. ¿Consideras muy importante para tu formación lo aprendido en esta unidad?
SÍ NO

9. Documentación

Actividad 1: soluciones

- Las tropas de Carlomagno
- En Gerona
- Con su mal aliento
- San Mer
- Con un cordero
- Un niño lo acarició para ver si lo atacaban y no lo hizo

- Hierbas y raíces

Actividad 2: soluciones

LA LEYENDA DEL LAGO DE BANYOLES

					A	D	N	E	Y	E	L			
			N	Ó	I	C	I	D	A	R	T			
	O	A	E					A	I	T	S	E	B	
	G	L		T										
	A	I			R							S		
	L	E			O	E		F				A		
		N				Ñ	U		U			L		
		T					I	M		E		A		
		O						N			G			
			N	Ó	G	A	R	D				O		

ALAS
 ALIENTO
 BESTIA
 DRAGÓN
 FUEGO
 LAGO
 LEYENDA
 MUERTE
 NIÑO
 TRADICIÓN

Actividad 3: Dados.

Fotocopiar, recortar y construir los dados.

