

*National Council for Curriculum and Assessment
An Chomhairle Náisiúnta Curaclaim agus Measúnachta*

Modern Languages in Primary Schools

Teacher Guidelines

August 2001

Español

Gustos y preferencias Es9

Strand: Competencia Lingüística (Competencia Comunicativa).

Strand unit: Canciones (Comprensión Auditiva).

Tema: Gustos y preferencias.

Objetivos: Consolidar el funcionamiento del verbo gustar trabajando especialmente la concordancia.

Conocimientos Previos: Vocabulario referido a comidas y bebidas.

Materiales: Una fotocopia de la canción que se va a trabajar y la cinta de la canción². Láminas con dibujos de comidas y bebidas.

Organización de la clase: Los alumnos trabajan individualmente y en parejas en la fase post-comunicativa.

Actividades Pre-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor muestra las láminas a los alumnos y les pregunta las cosas que les gustan. Introduce así la primera y la segunda persona del verbo gustar. ● Al mismo tiempo, introduce el singular y el plural del verbo. Ej. Profesor: <i>¿Qué es esto?</i> Alumno 1: <i>Es un tomate</i> Profesor: <i>¿Te gustan los tomates?</i> Alumno 1: <i>No</i> Profesor: <i>¿Qué es esto?</i> Alumno 6: <i>Es una botella de leche</i> Profesor: <i>¿Te gusta la leche?</i> Alumno 6: <i>Sí</i>
Actividades Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor entrega a cada alumno una fotocopia con la letra de la canción, en la que previamente ha omitido parte del vocabulario. ● Se hace una lectura previa de la canción para familiarizar a los alumnos con la tarea que tienen que realizar. ● Antes de escuchar la canción, los alumnos intentan imaginar el vocabulario omitido; trabajan de esta manera la concordancia entre el verbo y el sujeto. <i>Me gusta la _____</i> <i>Me gusta el _____</i> <i>Me gustan los _____</i> <i>Me gustan las _____</i> Los alumnos escuchan y completan los huecos.

² Louise Morgan-Williams and Gaëtane Armbrust: *I can sing ¡en español!*, Passport Books, Chicago, 1994.

Actividades Comunicativas

—continúa

LAS COSAS QUE ME GUSTAN

Me gusta la _____

Me gusta el _____

Pero más me gustan

Los _____ de usted.

Me gusta la _____

Me gusta el _____

Pero más me gustan

Los _____ de usted.

Me gusta el _____

Me gusta la _____

Pero más me gustan

Los _____ de usted.

- Una vez realizada la tarea se ponen en común los resultados obtenidos en la audición.
- Finalizada la puesta en común, los alumnos expresan sus gustos con referencia al vocabulario de la canción.

<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor pide a cada alumno que realice una lista dibujando las cosas que le gustan y las que no le gustan a su compañero. Para eso, le pregunta qué cosas le gustan. <div data-bbox="685 213 1003 437" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">Sí</td> <td style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">No</td> </tr> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </table> </div> <p>Alumno 1: <i>¿Te gustan las manzanas?</i> Alumno 2: <i>Sí</i> Alumno 1: (Dibuja una manzana en la columna correspondiente)</p> <p>Alumno 1: <i>¿Te gustan los gatos?</i> Alumno 2: <i>No</i> Alumno 1: (Dibuja gatos en la columna correspondiente)</p> <p>Alumno 1: <i>¿Te gustan las naranjas?</i> Alumno 2: <i>Sí</i> Alumno 1: (Dibuja naranjas en la columna correspondiente)</p> <p>Y así sucesivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Completadas las listas, el profesor las recoge y las distribuye por las paredes de la clase para mostrar al resto de los alumnos los gustos de sus compañeros. 	Sí	No		
Sí	No				
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El alumno aprende el funcionamiento del verbo gustar (primera y segunda persona del singular) reconociendo la concordancia entre el verbo y el sujeto. ● El alumno recicla el vocabulario relacionado con la comida y la bebida, expresando sus propios gustos. 				
<p>Evaluación de Conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor puede realizar un ejercicio controlado para comprobar que los alumnos han asimilado los objetivos lingüísticos. ● Por ejemplo, escribe diez frases en la pizarra. Cada frase puede contener un error de concordancia que los alumnos deben corregir. 				

Descripción física Es10

Strand: Competencia Lingüística (Competencia Sociocultural).

Strand unit: Comprensión Lectora, Expresión Oral y Comprensión Auditiva.

Tema: Descripción física.

Objetivos: Aprender a describir físicamente. Esta actividad despierta el interés por la lectura al estar trabajando con personajes literarios de la cultura hispana.

Conocimientos previos: Vocabulario específico de descripción física.

Materiales: Cartulinas de colores recortadas en forma de “piruleta” (lollipop stick). Fotos de personajes ficticios de la cultura española y tarjetas con sus respectivas descripciones físicas.

Organización de la clase: Equipos de cuatro.

Actividades Pre-comunicativas

- El profesor muestra fotos de personajes del mundo infantil y pide a los alumnos que las describan, haciendo hincapié en la concordancia nombre-adjetivo.
- Para ello, el profesor puede entregar cartulinas en forma de “piruleta” (lollipop stick) con las diferentes formas del adjetivo: sing/plural, masc/fem.

Ej. Alto/Alta Altos/Altas
Bajo/Baja Bajos/Bajas

Profesor: Muestra fotos

Victoria (Spice Girls)

Alumnos: Levantan piruletas con los adjetivos: alta, delgada, guapa . . .

Obélix

Alumnos: Levantan piruletas con los adjetivos: alto, gordo, feo . . .

Bella (*La Bella y la Bestia*)

Alumnos: Levantan piruletas con los adjetivos: alta, delgada, morena . . .

Enanitos (*Blancanieves*)

Alumnos: Levantan piruletas con los adjetivos: bajos, gordos.

<p>Actividades Comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor pega en la pared la descripción de cuatro personajes de la cultura hispana (Ej. Don Quijote, Sancho Panza, Dulcinea, Mafalda, Mortadelo y Filemón, Zapi y Zape, etc.). ● El profesor organiza la clase en equipos de cuatro. Cada equipo tiene una lámina con las fotos de cinco personajes (cuatro de ellas corresponden a las descripciones pegadas en la pared). ● Los alumnos tienen que descubrir quién es el personaje intruso. Para ello, un alumno de cada equipo tiene que levantarse, leer una descripción y contársela a sus compañeros que permanecen sentados y, así, sucesivamente. ● Gana el equipo que antes encuentra al intruso. ● La descripción en las tarjetas debe presentarse de tal manera que el alumno necesite leer toda la información para identificar al personaje. ● Es importante que las frases de la descripción sean cortas y la información aparezca de forma clara. ● Los grupos deben estar formados por alumnos con diferente capacidad de aprendizaje. Para ello, el profesor tiene que organizarlos heterogéneamente.
<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<p>Los alumnos describen a su personaje de ficción preferido al resto de sus compañeros, y éstos deben descubrir el nombre del personaje.</p> <p>Ej. Alumno 1:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Es pequeño.</i> <i>No tiene pelo.</i> <i>Es amarillo.</i> <i>Es divertido.</i> <i>Es un animal.</i></p> <p>Alumnos:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Es Pokemon</i></p> <p style="padding-left: 100px;">Alumno 2:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Es bajo.</i> <i>Es delgado.</i> <i>Es rubio.</i> <i>Es un niño.</i></p> <p>Alumnos:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Es Bart Simpson</i></p>

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprenden a identificar personas a partir de la descripción física. ● Los alumnos trabajan con personajes de ficción de la cultura hispana.
Evaluación de Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor comprueba si los alumnos han conseguido transmitir correctamente la información adquirida a través de la lectura. ● Los alumnos han identificado al personaje intruso y han creado una situación comunicativa. ● El profesor puede pedir a los alumnos que, usando el vocabulario aprendido, describan a personas de otros contextos. Por ejemplo: miembros de sus familias, personajes de la televisión.

Las partes del cuerpo Es11

Strand: Competencia Comunicativa y Competencia Lingüística.

Strand unit: Comprensión Auditiva y Comprensión Lectora.

Tema: Las partes del cuerpo.

Objetivos: Aprender las partes del cuerpo.

Conocimientos previos: Verbo tener y descripciones físicas. Artículo definido e indefinido, locuciones adverbiales (a la derecha, a la izquierda) y los colores. Vocabulario referido a objetos de clase.

Materiales: Una lámina grande de un personaje infantil y tarjetas con los nombres de las partes del cuerpo. Dibujos de monstruos y fotocopias con sus descripciones físicas.

Organización de la clase: El profesor trabaja con toda la clase. En la fase pre-comunicativa los alumnos permanecen sentados, en la fase comunicativa los alumnos trabajan en parejas y en la fase post-comunicativa se levantan.

Actividades Pre-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor pega en la pizarra un personaje infantil. Enseña y lee las tarjetas con los nombres de las partes del cuerpo. ● Los alumnos van identificando poco a poco las diferentes partes del cuerpo y señalando al profesor el lugar correspondiente de éstas. Ej. <i>La cabeza.</i> <i>Los pies.</i> <i>Las manos.</i> <i>La nariz.</i> <i>Los dedos.</i> ● Una vez colocadas todas las tarjetas el profesor señala las diferentes partes y los alumnos repiten el nombre.
Actividades Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor coloca a los alumnos en parejas y les da instrucciones para que identifiquen en su cuerpo y en el cuerpo de su compañero el nuevo vocabulario, siguiendo las órdenes que se le indican. Ej. <i>Pon la mano derecha en el pie izquierdo de tu compañero.</i> <i>Pon un dedo en la nariz de tu compañero.</i> <i>Pon la mano derecha en la pierna de tu compañero.</i> <i>Pon la mano izquierda en la cabeza de tu compañero.</i> <i>Pon dos dedos en la oreja izquierda de tu compañero.</i>

Actividades Comunicativas —continúa	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego termina cuando los alumnos realizan las instrucciones correctamente y consiguen mantener las partes del cuerpo en la posición indicada por el profesor. ● Una vez terminado el juego el profesor puede escoger a un alumno para volver a jugar, siendo el propio alumno el que dé las instrucciones.
Actividades Post-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor coloca alrededor de la clase dibujos de monstruos con características diferentes (dos ojos, tres cabezas, seis brazos . . .) ● A continuación entrega a cada pareja una tarjeta con la descripción de uno de los monstruos. Los alumnos tienen que leerla y encontrar al monstruo descrito. Ej. (Descripción de un monstruo) <i>Tiene una nariz roja y tres ojos grandes verdes y amarillos. Tiene cuatro orejas azules. Los brazos son muy pequeños y en cada mano tiene siete dedos. Tiene dos piernas muy cortas y en los pies lleva botas.</i>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos aprenden los nombres de las diferentes partes del cuerpo. ● Están expuestos al nuevo vocabulario por medio de la comprensión auditiva y lectora. ● Reciclan el vocabulario de la descripción física y de los colores.
Evaluación de Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos interpretan auditivamente instrucciones sencillas llevándolas a cabo. Han sido capaces de seguir las instrucciones y jugar correctamente. ● El profesor puede dejar la lámina grande, con la que ha trabajado en la fase pre-comunicativa, con los nombres de las diferentes partes del cuerpo en la pizarra. ● El profesor entrega una fotocopia con un dibujo de un cuerpo humano en el que los alumnos tienen que escribirlas. Los alumnos no tienen que memorizar el vocabulario. ● ¿Pueden los alumnos realizar las ordenes correctamente? Ej. <i>Pon el lápiz al lado del libro</i> <i>Pon la cartera en el suelo</i> <i>Pon la silla detrás de la mesa</i>

Strand: Competencia Lingüística (Competencia Sociocultural).

Strand unit: Canción (Comprensión Auditiva y Expresión Oral).

Tema: Síntomas y enfermedades.

Objetivos: Preguntar a alguien cómo se siente y decir cómo se siente uno mismo. Remedios. Familiarizarse con canciones populares del mundo infantil hispano.

Conocimientos previos: Partes del cuerpo. Estructuras de verbos especiales como la del verbo *Gustar*.

Materiales: Una revista con fotos de personas. Tijeras y pegamento. Una fotocopia de la canción *El burro enfermo* para cada alumno y la cinta³. Papel adherente (post-it).

Organización de la clase: Individual y en grupos de 6 en la fase post-comunicativa.

<p>Actividades Pre-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor reparte las revistas y los alumnos crean un <i>collage</i> de un cuerpo humano recortando las diferentes partes del cuerpo de los personajes de las fotos. Deben crear figuras en las que destaque alguna parte del cuerpo (por ejemplo, un brazo muy largo, una cabeza pequeña, etc.). Asignan también a cada parte su nombre. ● Los alumnos deben llevar los <i>collages</i> terminados a la clase. Estos se han podido realizar en clases anteriores o como tarea en casa. ● El profesor revisa así el vocabulario de las partes del cuerpo. ● El profesor recoge los <i>collages</i> y los redistribuye entre los alumnos, pidiéndoles que piensen en una posible dolencia que se les puede atribuir dependiendo de su composición. Ej. <i>Un hombre con un brazo más corto que otro.</i> Profesor: <i>¿Qué le pasa?</i> Alumno 1: <i>Le duele el brazo</i> Una señora con una cabeza muy pequeña. Profesor : <i>¿Qué le pasa?</i> Alumno: <i>Le duele la cabeza</i> Un niño con un estómago muy grande. Profesor: <i>¿Qué le pasa?</i> Alumno: <i>Le duele el estómago.</i> ● Se introduce de esta manera la estructura del verbo doler. ● El profesor preguntará a cada uno de los alumnos de la clase, repitiéndose así la estructura hasta que los alumnos la asimilen.
---	---

³ Canción que se encuentra en diferentes materiales: *Trotamundos 1, Pasacalles 2*

Actividades Comunicativas

- El profesor reparte una ficha que el alumno va a tener que rellenar con la información que obtenga a partir de la escucha de la canción.
- Se trabaja el verbo doler (forma afirmativa y negativa) y los remedios posibles para una dolencia.

El burro enfermo

*A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza
y el médico le ha dado
una gorrita negra.
(una gorrita negra)*

*A mi burro, a mi burro
le duele la garganta
y el médico le ha dado
una bufanda blanca.
(una gorrita negra,
una bufanda blanca)*

*A mi burro, a mi burro
le duelen las orejas
y el médico le manda
caramelos de fresa.
(una gorrita negra,
una bufanda blanca, caramelos de fresa)*

*A mi burro, a mi burro
le duele el corazón
y el médico le ha dado
jarabe de limón.
(una gorrita negra,
una bufanda blanca,
caramelos de fresa,
jarabe de limón)*

*A mi burro, a mi burro
ya no le duele nada,
y el médico le manda
jarabe de manzana.
(una gorrita negra,
una bufanda blanca,
caramelos de fresa,
jarabe de limón,
jarabe de manzana).*

Partes del cuerpo que le duelen	Remedio
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

El profesor decide el número de veces que se escucha la canción.

Actividades Post-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor organiza la clase en grupos de seis. ● Pega a todos los miembros de cada grupo un papel en la frente o en la espalda con una de las dolencias ya trabajadas. Los alumnos irán descubriendo qué les pasa y qué cura tienen que seguir. <p>Ej. Alumno 1: <i>¿Qué te pasa?</i> Alumno 2: <i>¿Me duele la cabeza?</i> Alumno : <i>No</i> Alumno 2: <i>¿Me duele el corazón?</i> Alumno 1: <i>No</i> Alumno 2: <i>¿Me duelen las orejas?</i> Alumno 1: <i>No</i> Alumno 2: <i>¿Me duele la garganta?</i> Alumno 1: <i>Sí. Te mando jarabe de limón.</i></p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos aprenden a hablar de síntomas y enfermedades. ● Practican la estructura de los verbos “especiales”: doler, haciendo hincapié en la concordancia. ● Revisan y reciclan el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo.
Evaluación de Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos han sido capaces de completar la ficha con la información de la canción. ● El profesor puede preguntar a los alumnos en posteriores clases cómo se sienten, comprobando de esta manera si éstos pueden expresar autónomamente su estado físico y anímico.

El tiempo Es13

Strand: Competencia Comunicativa y Competencia Sociocultural.

Strand unit: Expresión Oral y Expresión Escrita.

Tema: El tiempo.

Objetivos: Aprender a hablar del tiempo. Aprender una canción popular hispana.

Conocimientos previos: Los puntos cardinales, el nombre y la situación geográfica de cinco o seis ciudades españolas.

Materiales: Un mapa mudo de España para cada alumno. Canción popular española: *Que llueve, que llueve*⁴.

Organización de la clase: Trabajo en grupos.

Actividades Pre-comunicativas

- El profesor muestra la tipología de los símbolos meteorológicos y va introduciendo, a través de gestos e imágenes, el vocabulario y las expresiones que se utilizan para hablar del tiempo.
Ej.
 Hay nieve
 Hace sol
 Hay tormenta
- El profesor puede utilizar periódicos para obtener los símbolos característicos.
Hace frío.
Hace calor.
Hace mal tiempo.
Hay tormenta.
Hay niebla.
Llueve. Etc.
- El profesor reparte mapas mudos de España y los alumnos los completan con los símbolos meteorológicos.
- Los alumnos no conocen el tiempo real de estas regiones, por ello lo completan de forma arbitraria.

⁴ Canción que aparece en *Pasacalle 1*.

Actividades Comunicativas

El profesor:

- Da instrucciones a los alumnos para que escriban un informe meteorológico basándose en el mapa mudo que han completado.
- Pide a los alumnos que utilicen el vocabulario estudiado en la fase pre-comunicativa.

Los alumnos

- tienen que describir el tiempo de las diferentes regiones y ciudades españolas.

- El alumno escribe frases simples basándose en su mapa.

Ej. *En el norte de España hace frío, viento y llueve mucho.*

En las islas Canarias hay tormenta.

En Sevilla hace buen tiempo.

En Madrid hay niebla.

- El profesor pregunta a los alumnos sobre el informe meteorológico que han escrito.

Ej. Profesor: *¿Qué tiempo hace en el norte de España?*

Alumno 1: *En Galicia hace frío y nieva en las montañas.*

Profesor: *¿Qué tiempo hace en Barcelona?*

Alumno 2: *Hace sol.*

- Terminada la puesta en común, el profesor muestra cómo es el clima real de España en las diferentes regiones durante las cuatro estaciones del año.

<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Una vez trabajado todo el vocabulario y las expresiones para hablar del tiempo, los alumnos aprenderán una canción popular española basada en el tiempo. <p style="text-align: center;">Que llueve, que llueve</p> <p style="text-align: center;">Que llueve, que llueve, la lluvia ya viene. Los pajaritos cantan, las nubes se levantan, que SÍ, que NO, que cae un chaparrón.</p> <p style="text-align: center;">Que nieva, que nieva, la nieve ya llega.</p> <p style="text-align: center;">Los pajaritos cantan, las nubes se levantan, que SÍ, que NO, que nieva un montón.</p> <p style="text-align: right;"><i>Canción popular (adaptada)</i></p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprender a hablar sobre las diferentes condiciones meteorológicas. ● Aprender a obtener información sobre un mapa meteorológico. ● Aprender a escribir sobre el tiempo utilizando el vocabulario adecuado. ● Aprender una canción popular en español.
<p>Evaluación de Conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor puede comparar el clima español con el clima del país de los estudiantes, a fin de comprobar si los estudiantes han adquirido las expresiones y estructuras trabajadas. Para ello se les puede entregar un mapa mudo de Irlanda. ● ¿Pueden los alumnos describir las condiciones meteorológicas a partir de calendarios, fotos de revistas . . . ? ● ¿Pueden los alumnos hablar del tiempo en las diferentes estaciones del año? ● El profesor ha comprobado en la fase comunicativa que el alumno puede escribir frases sencillas sobre el tiempo.

Los colores y las frutas Es14

Strand: Competencia Comunicativa (Competencia Lingüística).

Strand unit: Canción. Comprensión Auditiva y Expresión Oral.

Tema: Los colores y las frutas.

Objetivos: Aprender los colores y la concordancia nombre + adjetivo.

Conocimientos previos: Vocabulario básico que sea significativo por su color (el cielo-azul, la hierba-verde, el sol-amarillo, etc.). Vocabulario de materiales de clase (sacapuntas, goma, etc.). Género (masculino-femenino) y artículos determinado e indeterminado.

Materiales: Láminas con dibujos de frutas y otros objetos. Fotocopia de la canción con huecos y la cinta.⁵ Transparencia con el juego *Veo, Veo*⁶ (Juego popular para niños).

Organización de la clase: Los alumnos trabajan individualmente y en la fase comunicativa y post-comunicativa en grupos de 6 – 8.

Actividades Pre-comunicativas

- El profesor reparte a cada alumno seis tarjetas. Cada tarjeta es de uno de los colores que van a aparecer posteriormente en la canción.
- Muestra láminas con dibujos y pide a los alumnos que levanten la tarjeta que corresponde al color del objeto en el dibujo.
- Los alumnos repiten con el profesor el nombre del color.
- Una vez presentados los colores, el profesor vuelve a mostrar los dibujos haciendo hincapié en la concordancia nombre + adjetivo.

Ej. Profesor: (Levanta lámina con un tomate) *¿De qué color es el tomate?*

Alumnos: *Rojo*

Profesor: (Levanta lámina con dos limones) *¿De qué color son los limones?*

Alumnos: *Amarillos*

Profesor: (Levanta lámina con una mandarina) *¿De qué color es la mandarina?*

Alumnos: *Naranja*

Profesor: (Levanta lámina con tres peras) *¿De qué color son las peras?*

Alumnos: *Verdes*

⁵ Louise Morgan-Williams and Gaëtane Armbrust: *I can sing/en español!*, Passport Books, Chicago, 1994.

⁶ *Veo, veo/ ¿Qué ves?/ Una cosa/ ¿De qué color es?/ Es ...*

Actividades Comunicativas

- El profesor organiza a los alumnos en grupos de 6 – 8.
- Da instrucciones para que los alumnos levanten la tarjeta del color indicado cuando lo oigan en la audición.
Ej. Canción
*¿De qué color es la manzana?
Roja, roja, roja.*
Alumnos: Levantan tarjeta roja.
- Después de una primera audición en la que los alumnos solamente han trabajado los colores, el profesor reparte una fotocopia con la letra de la canción en la que previamente ha omitido algunas palabras.
- Los alumnos escuchan la canción y completan los huecos.

Los colores del Arco Iris

¿De qué color es la ——— ?
Es roja, roja, roja.

¿De qué color es la ——— ?
Es naranja, naranja, naranja.

¿De qué color es el ——— ?
Es amarillo, amarillo, amarillo.

¿De qué color es la ——— ?
Es verde, verde, verde.

¿De qué color es el ——— ?
Es azul, azul, azul.

¿De qué color es la ——— ?
Es violeta, violeta, violeta.

Actividades Post-comunicativas

- El profesor presenta en una transparencia la estructura del popular juego del *Veo, Veo*, en el que los alumnos tienen que adivinar una palabra a partir de su color.
- Los alumnos tienen que memorizar el juego para establecer así una interacción entre el alumno que piensa el objeto y los alumnos que lo descubren.

Alumno1: (Piensa un objeto) *Veo, veo,*

Alumnos: *¿Qué ves?*

Alumno 1: *Una cosa*

Alumnos: *¿De qué color es?*⁷

Alumno 1: *Roja.*

Alumnos: *Es un lápiz*

Alumno 1: *No*

Alumnos: *Es una cartera*

Alumno 1: *Sí.*

- Los alumnos pueden pensar en diferentes objetos (singular-plural), cambiando así la persona del verbo.

Alumno 2: (Piensa un objeto) *Veo, Veo,*

Alumnos: *¿Qué ves?*

Alumno 2: *Unas cosas*

Alumnos: *¿De qué color son?*

Alumno 2: *Marrones*

Alumnos: *¿Son sillas?*

Alumno 2: *No*

Alumnos: *¿Son mesas?*

Alumno 2: *Sí.*

- Para continuar el juego, el alumno que descubre el objeto piensa en el siguiente *Veo, Veo*.

⁷ Este juego ha sido adaptado para esta actividad pero el profesor puede utilizar el juego para trabajar otros aspectos tales como el alfabeto, la descripción de objetos, etc.

Objetivos	<p>El alumno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● aprende los nombres de los colores ● aprende los colores y la concordancia nombre + adjetivo ● revisa los artículos determinados (masc./femenino-sing./plural) ● recicla el vocabulario de los materiales y objetos de la clase.
Evaluación de Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor puede comprobar si la actividad ha sido satisfactoria mostrando varios objetos y preguntando de qué color son. Al mismo tiempo el profesor se asegura de que los alumnos identifican los colores correctamente. ● ¿El alumno ha sido capaz de jugar correctamente usando el nuevo vocabulario en un contexto comunicativo real?

Las horas Es15

Strand: Competencia Comunicativa y Competencia Lingüística.

Strand unit: Expresión Oral.

Tema: Las horas.

Objetivos: Preguntar y decir la hora.

Conocimientos previos: Los números. Verbo ser, tercera persona singular y plural. Los días de la semana.

Materiales: Juego de tablero con fichas y dados. El profesor elabora un tablero con diferentes casillas en las que dibuja relojes con distintas horas e instrucciones que el alumno deberá seguir en el transcurso del juego.

Organización de la clase: Grupos con un mínimo de 4 alumnos y un máximo de 6 en la fase comunicativa. En parejas en la fase post-comunicativa.

Actividades Pre-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor presenta las estructuras necesarias para preguntar y decir la hora. Para ello, puede usar un reloj con manecillas móviles. ● El profesor va preguntando a los alumnos las diferentes horas que el reloj marca. Ej. Profesor: <i>¿Qué hora es?</i> Alumno 1: <i>Son las seis y media</i> Profesor: <i>¿Qué hora es?</i> Alumno 4: <i>Son las tres y media</i> Profesor: <i>¿Qué hora es?</i> Alumno 2: <i>Es la una</i>
Actividades Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor divide la clase en grupos de cuatro a seis alumnos. ● Entrega un tablero, las fichas y los dados a cada grupo. ● Explica las instrucciones del juego, usando gestos y mímica. Es importante que los alumnos entiendan las instrucciones correctamente. ● El alumno lanza el dado y mueve la ficha hasta la casilla correspondiente. Si en la casilla hay un reloj otro miembro de su grupo le pregunta la hora y solo si contesta correctamente permanece en ella. En el caso de que no haya un reloj, el alumno tiene que realizar la actividad que se le indica: Ej. <i>Retrocede/Avanza dos casillas</i> <i>Un turno sin jugar</i> <i>Pregunta la hora a un miembro de otro grupo</i> ● Gana el alumno que consigue alcanzar antes la última casilla. ● El ganador recibe un premio: una postal de una ciudad española o hispanoamericana, un punto de lectura, etc.

<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos trabajan en parejas. ● Cada alumno dibuja un reloj marcando una hora que su compañero tiene que adivinar. <p style="margin-left: 40px;">Alumno 1: <i>¿Qué hora es?</i> Alumno 2: <i>¿Son las dos?</i> Alumno 1: <i>No, mucho más tarde.</i> Alumno 2: <i>¿Son las cinco y media?</i> Alumno 1: <i>No, más tarde.</i> Alumno 2: <i>¿Son las siete en punto?</i> Alumno 1: <i>...</i> Alumno 2: <i>...</i> Alumno 1: <i>Sí.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos van a usar las estructuras: <i>Más tarde!</i> <i>Mucho más tarde!</i> <i>Más temprano!</i> <i>Mucho más temprano!</i>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos aprenden a decir y preguntar la hora. ● A su vez, van a utilizar el lenguaje de aula (classroom language) relacionado con los juegos de tablero que han ido adquiriendo en otras ocasiones. <i>“Me toca”</i> <i>“Te toca”</i> <i>“Mueve”</i> <i>“Tira”</i> <i>“He ganado”</i>
<p>Evaluación de Conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego estimula al alumno a hacer un uso correcto de los conocimientos adquiridos en la fase pre-comunicativa, puesto que solo el alumno que contesta correctamente avanza hacia el premio. ● ¿Han aprendido el lenguaje necesario para jugar? ● El profesor puede preguntar a los alumnos sobre sus horarios escolares.

Nombres Es16

Strand: Competencia Comunicativa (Competencia Sociocultural y Competencia Lingüística).

Strand unit: Comprensión Auditiva y Expresión Oral.

Tema: Nombres.

Objetivos: Decir y preguntar el nombre y apellidos en una situación comunicativa.

Conocimientos previos: El alfabeto, los números y los colores. Saber deletrear correctamente.

Materiales: Una pelota, tarjetas⁸ con diferentes nombres españoles y una hoja⁹ con números del 1 al 10.

Organización de la clase: Grupos de 10 alumnos aproximadamente. En la fase pre-comunicativa los alumnos permanecen unidos y después se dividen en grupos de diez que irán moviéndose para conseguir que todos los miembros del grupo se pregunten.

Actividades Pre-comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor se presenta diciendo su nombre y pide a los alumnos que se presenten. ● Una vez que todos los alumnos han dicho su nombre, el profesor hace que se pregunten entre ellos. Para ello, les entrega una pelota que el alumno lanza a la persona a la que quiere preguntar. Ej. Alumno 1: <i>Hola, ¿Cómo te llamas?</i> Alumno 2: <i>Me llamo Patrick. ¿Y tú?</i> Alumno 1: <i>Me llamo Clare. ¿Y tú cómo te llamas?</i> Alumno 3: <i>Me llamo Séan. ¿Cómo te llamas?</i> Alumno 4: <i>Me llamo Margaret.</i>
Actividades Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor divide a los alumnos en grupos de diez y reparte una tarjeta (ver modelo en la página siguiente 1a/1 b) a cada alumno. ● Las tarjetas de cada grupo son de distinto color. Cada tarjeta está numerada y tiene un nombre en español. También se les entrega una ficha (ver modelo en la página siguiente 2) con tantos números como nombres tienen que preguntar. Las fichas de cada grupo son del mismo color que las tarjetas. ● Cada alumno debe completar la ficha con los nombres de sus compañeros en el número que les corresponde. Para escribir los nombres correctamente deben deletrearlos. Ej. Alumno 1: <i>¿Cómo te llamas?</i> Alumno 2: <i>Me llamo Manuel.</i>

⁸ Ver modelo de tarjetas en las actividades comunicativas de esta unidad.

⁹ Ver modelo de hoja en las actividades comunicativas de esta unidad.

Actividades Comunicativas

—continúa

Alumno 1: *¿Qué número?*

Alumno 2: *El ocho*

Alumno 1: *¿Cómo se escribe?*

Alumno 2: *M-a-n-u-e-l*

1a

Cara 1

MANUEL

1b

Cara 2

8

2

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor dice un número y un color. El alumno que lo tiene se levanta y se presenta. A su vez el resto de los alumnos puede comprobar que el número y el color se corresponden con el nombre que tiene en su lista. Ej. Profesor: <i>Número 5 amarillo.</i> Alumno: <i>Me llamo Juan.</i> Profesor: <i>Número 3 rojo.</i> Alumno: <i>Me llamo Ana.</i> Profesor: <i>Alumno 8 verde.</i> Alumno: <i>Me llamo Manuel.</i> ● El profesor intenta decir todos los números para comprobar que los alumnos han aprendido a decir el nombre correctamente.
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El alumno aprende a decir y a preguntar el nombre. ● Se familiariza con la onomástica hispana. ● Revisa los números, el alfabeto y los colores.
<p>Evaluación de Conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos han sido capaces de desenvolverse en una situación comunicativa. ● Para comprobarlo el profesor se asegura de que los alumnos han completado correctamente la lista con los nombres de sus compañeros.

Cómo se dibuja un paisaje Es17

Strand: Competencia Comunicativa y Competencia Sociocultural.

Strand unit: Comprensión lectora (Poema).

Tema: Cómo se dibuja un paisaje.

Objetivos: Aprender el vocabulario relacionado con la descripción de un paisaje y los adverbios de lugar.

Conocimientos previos: Colores y animales. Artículos determinados e indeterminados.

Materiales: Láminas con dibujos de paisajes: una lámina ampliada para trabajar con los adverbios de lugar y cinco o seis láminas de tamaño normal. Una fotocopia del poema *Cómo se dibuja un paisaje*¹⁰. Cartulinas cortadas en forma de fichas de dominó. Lápices de colores.

Organización de la clase: En la fase comunicativa los alumnos trabajan individualmente. En la fase post-comunicativa, en grupos de 6-8 (dependiendo del número de alumnos de la clase). En la evaluación de estrategias el profesor divide la clase en dos grupos.

Actividades Pre-comunicativas

- El profesor presenta láminas con dibujos de paisajes y pide a los alumnos que las describan oralmente. Introduce de esta manera el vocabulario relacionado con el poema que van a leer en la fase comunicativa.
- Una vez trabajado el vocabulario, el profesor coloca en la pizarra una de las láminas ampliada (el tamaño debe ser el indicado para que todos los alumnos puedan verla). El profesor tiene tarjetas con diferentes adverbios de lugar (arriba, abajo, cerca, lejos, detrás, delante) y con ellas va indicando la posición de los objetos, pegándolas en la lámina.
Ej. El profesor utiliza la lámina ampliada.
Lámina: En el dibujo de la lámina hay una montaña con un sol.
Tarjetas: arriba/abajo
Profesor: *El sol, ¿arriba o abajo?* (Señalando las posiciones)
Alumnos: *Arriba*
Profesor: (Pega la tarjeta en la parte superior de la lámina)
- Una vez presentados los adverbios, el profesor muestra de nuevo las láminas de los paisajes y pide a los alumnos que señalen la posición de los elementos que aparecen en ellas. Los alumnos van poco a poco diciendo dónde están los elementos hasta completar la descripción de las láminas.

¹⁰ Este poema aparece en el libro *Pasacalle 2*.

Actividades Comunicativas

- El profesor reparte una fotocopia del poema *Cómo se dibuja un paisaje*. Los alumnos leen el poema individualmente en silencio trabajando la comprensión lectora y siguen las instrucciones que se dan en él: dibujar un paisaje y colorearlo.
- Una vez terminada la tarea, el profesor los coloca alrededor de la clase para que los alumnos decidan cuál es el dibujo más fiel a la descripción dada en el poema.
- Los alumnos pueden memorizar el poema, pudiendo recitarlo en alguna celebración del colegio (fiesta de fin de curso, Navidad, etc.)

CÓMO SE DIBUJA UN PAISAJE

Un paisaje que tenga de todo
se dibuja de este modo:

Unas montañas,
un pino,
arriba el sol,
abajo un camino,
una vaca,
un campesino,
unas flores,
un molino,
la gallina y un conejo,
cerca un lago como un espejo.

Ahora tú pon los colores:

La montaña de marrón,
el astro sol amarillo,
colorado el campesino,
el pino verde,
el lago azul

-porque es espejo del cielo como tú-,
la vaca de color vaca,
de color gris el conejo,
las flores?
como tú quieras las flores;
de tu caja de pinturas
¡usa todos los colores!

Gloria Fuertes

<p>Actividades Post-comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor organiza a los alumnos en grupos de 6-8. Entrega tarjetas recortadas en forma de ficha de dominó. Los alumnos deben elaborar un dominó con el vocabulario que conocen, aunque el profesor intentará guiarlos para que esté relacionado con el tema del poema leído. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>CONEJO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>MARIPOSA</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● Una vez terminado, cada grupo puede jugar con el dominó que ha elaborado. Los alumnos vuelven a leer de esta forma todo el vocabulario.
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los alumnos aprenden vocabulario relacionado con paisajes. ● Los alumnos aprenden a situar en el espacio, utilizando los adverbios de lugar. ● Los alumnos trabajan estrategias de lectura puesto que realizan diferentes instrucciones que les son dadas en el poema. Para ello tienen que leerlo correctamente.
<p>Evaluación de estrategias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor puede comprobar que los alumnos han aprendido el vocabulario trabajado en el poema con el juego <i>Tres en raya</i>. (<i>noughts and crosses</i>) ● El profesor dibuja una tabla con nueve cuadros en la pizarra. Dentro de cada cuadro realiza un dibujo del vocabulario aprendido. La clase está dividida en dos grandes grupos los cuales marcarán cruz o raya cuando acierten el nombre del dibujo en el cuadro que ellos han señalado al profesor. Para que el profesor localice el cuadro los alumnos utilizarán los adverbios de lugar (arriba, abajo, cerca, lejos). Gana el equipo que consigue <i>Tres en raya</i>.