

Superdrago

curso de español para niños

Guía didáctica
1



AUTORES
Carolina Caparrós
Charlie Burnham

ILUSTRADOR
Saeta Hernando



Primera edición, 2024

Produce: SGEL Libros
Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (MADRID)

© Carolina Caparrós y Charlie Burnham

© Ilustraciones: Alfredo "Saeta" Hernando Torres

© Sociedad General Española de Librería, S. A., 2024
Avda. Valdelaparra, 29, 28108 Alcobendas (MADRID)

Edición: Belén Cabal
Diseño de cubierta: Leire Mayendía
Diseño de interior y maquetación: Leticia Delgado
Ilustraciones: Saeta Hernando
Imagen pág. 64: Shutterstock.com

Agradecemos a Francisca Castro y Marieta Velasco su ayuda y apoyo.

ISBN: 978-84-17730-79-6
Depósito legal:
Printed in Spain – Impreso en España

Impresión:

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y ss. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Índice

Descripción del curso		4
Índice de contenidos		8
Introducción	iHola!	10
Unidad 1	Mi colegio	12
Unidad 2	La clase	18
Unidad 3	La casa	24
Unidad 4	Los animales	30
Unidad 5	El mercado	36
Unidad 6	La ropa	42
Unidad 7	Carnaval	48
Unidad 8	Tiempo libre	54
Preguntas En marcha		60
Actividades extra		61



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

SUPERDRAGO es un curso de español como lengua extranjera y segunda lengua para infantil y primaria, dividido en tres niveles, diseñado para la óptima adquisición de conocimientos y destrezas comunicativas. El curso facilita que los niños desarrollen una comunicación efectiva y un pensamiento crítico y se sientan orgullosos de sus logros.

Cada uno de los niveles está compuesto por:

- Libro del alumno
- Guía didáctica, con juegos y actividades extra
- Audios descargables
- Dragoláminas
- Cuaderno de actividades: niveles 2 y 3.

El curso ha sido elaborado pensando en los dos participantes esenciales del proceso de aprendizaje: el alumno y el profesor. Nuestra intención ha sido crear un método que, además de ser útil, ayude al profesor a cumplir objetivos reales, sea divertido y fácil de utilizar. Tras años de experiencia en el campo de la enseñanza de L2 para niños, hemos podido comprobar que, si el alumno se divierte y se interesa, si está motivado, aprende más y aprende mejor. Nuestra tarea es ofrecer al profesor y al alumno un método que cumpla este requisito, para así poder alcanzar los objetivos del temario.

Tenemos en cuenta que emoción y cognición son inseparables. Si trabajamos las emociones en el aprendizaje, conseguimos que los niños aprendan los contenidos fácilmente y a largo plazo.

Es de esencial importancia que la actitud del profesor sea positiva, que utilice su sentido del humor y la mímica y, sobre todo que se divierta enseñando. Esto se transmite al alumno y hace que esté mucho más receptivo a aprender y a participar de la misma manera en las actividades.

Por otro lado, somos conscientes de que el interés por aprender es algo inherente al niño, que necesita estímulos con resultados concretos. El niño es consciente de la importancia que tiene hacer bien el trabajo, aunque no siempre demuestra su interés de una manera clara.

Con el objetivo de motivar al alumno en su aprendizaje, hemos organizado las unidades por temas que les interesen y con los que aprendan a utilizar un lenguaje que cubra sus necesidades de comunicación a un nivel básico.

El método fomenta la interacción positiva entre los alumnos. Para ello se utilizan, además de las actividades individuales, otras basadas en el trabajo por parejas y en equipos.

OBJETIVOS Y PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Los objetivos generales de este curso son los siguientes:

- Crear un interés inicial en el español.
- Fomentar una actitud positiva hacia el español.
- Desarrollar un vínculo entre el idioma y la cultura.
- Contribuir al proceso de desarrollo global en el aprendizaje.

Ello se plantea entendiendo que el objetivo de este curso no es exclusivamente la enseñanza sistemática de una serie de contenidos lingüísticos, sino presentar al alumno el español como una lengua útil y un aprendizaje ameno para un uso cotidiano, in-

volucrándole en la realización de actividades y tareas prácticas. El temario y las actividades están relacionados con el mundo exterior y social de los niños y propios de esta edad y nivel: la escuela, la familia, la casa, los amigos y los juegos.

Los trabajos propuestos asumen que los niños:

- Aprenden realizando actividades.
- Necesitan un estímulo positivo.
- Se sienten frustrados cuando no advierten progreso.
- Les interesa hablar sobre su propia vida, amigos, actividades cotidianas y el mundo exterior.
- Aprenden con mayor facilidad el vocabulario y las expresiones a través de la práctica, en contexto. Aprenden mejor los contenidos gramaticales de manera implícita y deben ver un mínimo de gramática explícita.

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS Y FUNCIONALES

La comunicación efectiva es lo fundamental cuando se trata de utilizar una segunda lengua, además de realizar actividades significativas es importante disponer de recursos lingüísticos y funcionales para ello. En ese sentido, nos hemos guiado por los siguientes criterios:

- Es necesaria una amplia exposición a la lengua que debe preceder a la producción lingüística.
- El uso correcto de la lengua, la gramática en uso, tiene que formar una parte integral del aprendizaje. Queremos que los alumnos lleguen a ser hablantes y que adquieran conocimientos que puedan poner en práctica.
- Los contenidos léxicos son un componente fundamental del núcleo del curso.

Las unidades están elaboradas según el siguiente procedimiento:

1. Fijar el objetivo lingüístico funcional en cada unidad atendiendo a necesidades de edad y tema tratado
2. La elección de un tema interesante para el alumno.
3. Selección del léxico relacionado con el tema.
4. Desarrollo de actividades teniendo en cuenta el tema y los objetivos.

DESCRIPCIÓN DE UNIDADES Y LECCIONES

En este primer nivel de *Superdrago* el alumno no trabajará con el método la lectoescritura, por lo que puede usarse con niños prelectores. A partir del segundo nivel introducimos la lectura y escritura.

El curso consta de 8 unidades y cada unidad se compone de seis lecciones.

Las unidades cuentan con los siguientes MATERIALES:

- seis páginas del libro del alumno (1 página = 1 lección)
- audios
- dragoláminas: láminas que contienen el vocabulario más importante de *Superdrago 1*. El profesor necesitará usar una pasta adhesiva para pegar las dragoláminas en la pizarra o imanes si se trata de una pizarra metálica.

Las unidades tienen como protagonistas a tres amigos llamados Ana, Carlos y Juan, que cuentan con la ayuda de un dragón muy simpático llamado Drago (que con sus poderes se convierte en Superdrago) y su amiga la libélula Lila. Estos personajes acompañan al alumno en la aventura del aprendizaje de español.

La unidad

La unidad se define como un ciclo mínimo de actividades, organizado para que los alumnos puedan alcanzar unas metas concretas de comunicación.

Cada unidad sigue un esquema de actividades que incluyen diálogos, juegos y proyectos. Estas actividades desarrollan destrezas de audición, comprensión y producción, tales como:

- Escuchar y seguir instrucciones auditivas
- Reconocer palabras y frases
- Seguir instrucciones
- Producir frases modelo

Lecciones

Las lecciones están planteadas para ser realizadas en una sesión lectiva (de 45 a 60 minutos) que se desarrollan con el libro del alumno.

A continuación, ofrecemos una tipología de diferentes propuestas de trabajo presentes en este primer nivel.

Tipos de actividades y procedimientos didácticos

a. Presentación del vocabulario

- Los alumnos escuchan varias veces el audio correspondiente o lo escuchan leído por el profesor.
- Lo relacionan con las imágenes o con las acciones que tienen que realizarse.

El procedimiento está basado en la forma en que todos los niños aprenden su lengua materna.

El vocabulario aparece siempre en un contexto visual y/o audio. Nunca es necesaria la traducción.

b. Comprensión oral

- Las unidades constan de distintas actividades de comprensión oral. Estas actividades sirven de introducción en cada unidad y luego se repiten en distintas actividades a lo largo de dicha unidad.
- Las actividades de comprensión oral están también contenidas en el audio descargable.

c. Canciones y poemas

- Las canciones y poemas permiten a los alumnos escuchar ritmos del habla español y ejercitar la pronunciación de una forma divertida.
- Además las canciones son para el alumno una importante fuente de la cultura del mundo hispanohablante.

Tipos de actividades de comprensión oral

- verdadero o falso
- colorear, dibujar
- señalar una ilustración

- Rodear la respuesta correcta
- Contar o seguir una secuencia de números
- Ordenar
- Enlazar palabras e imágenes
- Responder a preguntas
- Historias breves

Tipos de actividades de producción oral

- Repetir nuevo vocabulario
- Responder a preguntas
- Articular preguntas
- Hacer encuestas
- Adivinanzas
- Describir imágenes y dibujos
- Cantar

Trabajo en parejas

- Actividades comunicativas

Trabajo en grupo: para toda la clase

- Presentación de vocabulario
- Explicaciones de actividad
- Corrección y revisión
- Narraciones y diálogos
- Escuchar
- Repetir

Organización de una lección

Hemos estructurado la guía didáctica de una manera clara para facilitar su uso.

Cuando existe un diálogo, sugerimos que el profesor siga las indicaciones; pero el método permite al profesor ser creativo a partir de los materiales que proporciona el método y de los materiales que elabore para el aula. Las instrucciones son sencillas, tanto para el profesor como para los alumnos.

Las indicaciones que ofrece esta guía son claras y directas, se pueden seguir fácilmente paso a paso.

Cómo usar el diccionario

El diccionario recoge el vocabulario clave que se introduce a lo largo del libro. El alumno puede consultarlo para hacer los ejercicios, pero su uso no debe limitarse a esto. Se puede utilizar también en clase para introducir vocabulario nuevo, para repasar el que ya se ha dado y para hacer juegos.

Input

A lo largo del curso, en cada lección, se debe exponer al alumno a palabras y expresiones que no forman parte de la lección.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Doble página correspondiente del libro del alumno para dos lecciones.

Número de unidad y número de lección

Cada unidad se divide en seis lecciones en las que se trabaja una página del libro del alumno.

La guía didáctica de Superdrago propone una pauta para la utilización del método en la que cada lección corresponde a una hora lectiva, pero que el profesor puede adaptar a sus necesidades y grupo.

Secciones

Cada lección se compone de diferentes secciones que orientan al profesor para que sepa la destreza en la que está enfocada.

EN MARCHA Primera sección de las lecciones: presenta una actividad para animar a los alumnos antes de empezar a trabajar con el libro. Muchas veces se trata de una revisión de materiales anteriores; otras, de una preparación para la lección que van a trabajar.

HABLA, BUSCA, SEÑALA, ESCUCHA, PRACTICA... son los distintos apartados que forman la lección.

Después de cada título, aparecen las instrucciones detalladas para el profesor. En muchas ocasiones, ofrecemos sugerencias de lo que puede decir el profesor para iniciar la actividad o promover la participación de los alumnos.

Unidad 1 Lección 1

OBJETIVOS: Presentarse y llevar a cabo un proyecto de marionetas

LENGUAJE CLAVE: Decir su nombre, hablar del colegio

MATERIALES: Libro del alumno, cartulina, pegamento y varas pequeñas (de madera, papel, plástico...) para las marionetas, una marioneta ya hecha por tí, una pelota pequeña

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo, hablar y respetar a los demás

CONSEJO: Establece una rutina para empezar la clase. Pregúnta siempre ¿qué tal estás? a los alumnos y asegúrate de que todos están sentados y atentos antes de empezar la lección.

EN MARCHA

Comienza con la rutina: *Hola. ¿Cómo estás? ¿Bien?* Una vez sentados todos los alumnos en sus asientos, di: *Hola. ¿Cómo estás? ¿Bien?* Anímalos a responder en grupo *¡Muy Bien!* Se puede repetir esto todos los días al principio de cada lección. También puedes preguntar de forma individual a algunos alumnos: "Hola, ¿cómo estás?" y que respondan "Bien".

1. MIRA Y ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 6 mientras enseñes la página a los alumnos. ¡Los niños están en el colegio! ¿Puedes ver a _____?* (nombre del personaje). Cuando los alumnos digan que sí, señala dónde se encuentra y pide a los alumnos que lo señalen también. Repite con todos los personajes. *Ahora, mira y escucha.* Pon el audio para que los alumnos escuchan el diálogo.

Audio 3

Drago: *Es el primer día de colegio.*

Ana: *Hola, ¿cómo te llamas?*

Carlos: *Me llamo Carlos. ¿Y tú?*

Ana: *Me llamo Ana.*

Carlos: *¡Hola, Ana! ¡Mira, este es Juan!*

Ana: *¡Hola, Juan!*

Juan: *¡Hola, Ana!*

Pide a los alumnos que señalen a los personajes mientras escuchan al audio.

PROYECTO MARIONETAS

Pide a los alumnos que recorten por las líneas de puntos las imágenes de Superdrago, Ana, Carlos y Juan, de las páginas 57 y 59. Una vez recortadas, deben pegar por detrás una vara pequeña, que puede ser una pajita, un palo de polo (de los de manualidades) o un folio enrollado. Muestra la marioneta que has hecho antes de la clase.

Di: *Vamos a hacer una marioneta.*

Deben guardar las marionetas para futuras actividades.

HABLA

Escoge a cuatro niños con sus marionetas para que salgan a la pizarra y sean los cuatro personajes del audio que acaban de escuchar. También pueden hacer este ejercicio sentados en sus sitios. Di: *Tú eres Drago, tú eres Carlos, tú eres Ana y tú eres Juan.* Vuelve a poner el audio 3, páusalo después de la inter-

12 / treinta



cción de cada personaje, señalando al alumno que ha escogido para hacer el personaje, y animándole a que dé un paso al frente. Repite con otro grupo de alumnos.

JUEGO FINAL

El profesor elige un alumno y le da la pelota. Este se pone de pie y tira o pasa la pelota a otro alumno, mientras dice: *Hola soy _____*. El alumno que recibe la pelota dice: *Gracias* y continúa pasando la pelota utilizando las frases modelo. Si el alumno que recibe la pelota no responde dando las gracias, debe devolverla al anterior. Anímalos a ser muy exagerados en sus saludos para que resulte más divertido.

DICCIONARIO

Di: *Vamos a practicar los nombres de los colores. Abre el libro por la página 68. Mira todos los colores.*

Señala cada color mientras que dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre del color todos a la vez. Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.

Toda la información de cada lección aparece en una página junto con la página correspondiente al libro del alumno para que cada página de la guía didáctica se corresponda con una lección completa. Así resulta muchísimo más fácil usar la guía mientras se imparte la clase.



Unidad 1 Lección 2

OBJETIVOS: Aprender los colores y los números hasta el 10
LENGUAJE CLAVE: Los colores, los números
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Fomentar la participación de los alumnos en clase

CONSEJO: El juego sirve para trabajar el vocabulario de cada lección, pero sobre todo para divertirnos en el aula y crear experiencias positivas. Son estas las que influyen de manera muy significativa en el proceso de aprendizaje.

EN MARCHA

Elije a un alumno para que salga de la clase y cierre la puerta. El alumno tiene que llamar fuertemente a la puerta de la clase. Todos los otros niños juntos gritan *¿Quién es?* El niño que está fuera de la clase debe decir *¡Soy yo!* Y entrar a la habitación.

• 2. ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 7, mira el ejercicio número 2 y escucha.* Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. Pon el audio para que los alumnos lo escuchen.

• Audio 4

Drago: Es el primer día de colegio.
Carlos: ¡Hola, Ana! ¡Mira, este es mi amigo!
Ana: Hola, ¿cómo te llamas?
Juan: ¡Hola, Ana! Me llamo Juan.

Vuelve a poner el audio, esta vez pausándolo después de cada intervención, para que repitan en grupo o individualmente.
Instrucción: *Escucha y di quién habla.*
Vuelve a poner el audio.
Páusalo después de cada intervención y pregunta a los alumnos ¿Quién habla? Pueden responder en grupo o individualmente.

PRACTICA

Divide a la clase en grupos de cuatro alumnos para que practiquen el diálogo con sus propios nombres.
Saca a cuatro alumnos y diles la frase que deben repetir con sus propios nombres. Una vez hecho, puedes repetirlo con otro grupo de alumnos diferente.

• 3. ESCUCHA Y MIRA

Di: *Mira el ejercicio número 3. ¡Los colores!* Enseña la página a los alumnos y señala el ejercicio.
Pon el audio 5.

• Audio 5

Gris, naranja, violeta, negro, blanco, verde, rojo, azul, amarillo.

Coge las dragoláminas de los colores. Muestra una a los alumnos y di su color. Anima a que los alumnos lo repitan. Haz lo mismo con el resto.
Pega las dragoláminas de los colores en la pizarra. Vuelve a poner el audio. Páusalo después de cada color. Señala el color que se ha nombrado en el audio.
Repite el ejercicio pero esta vez, llama a un alumno a la pizarra para que quite la lámina del color nombrado en el audio.

ESCUCHA, SEÑALA Y REPITE

Di: *Mira el pintor y su paleta.* Vuelve a poner el audio 5, esta vez pidiendo a los alumnos que escuchen mientras señalan y repiten a coro. Puedes pausarlo después de cada color si es necesario.

JUEGO FINAL

Di: *Jugamos a buscar colores.*
Instrucciones: *Voy a decir un color y tenéis que tocar algo de ese color.*
Di un color y, si lo consideras necesario, enseña la dragolámina de ese color a los alumnos como ayuda. Una vez que los alumnos estén tocando algo de ese color di: *Muy bien.* Repite lo mismo con el resto de colores.

treinta y uno / 13

Las secciones que llevan delante este símbolo (•) indican que se corresponden con una actividad del libro del alumno para diferenciarlas del resto de actividades complementarias.

También las transcripciones de los audios forman parte de cada lección. Están escritas en letra azul para que se diferencien adecuadamente.

Una buena idea sería familiarizarse con estas instrucciones abriendo la guía por cualquier página para practicar usando este esquema.
En cada página aparecen la página correspondiente de cada lección.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

UNIDAD	CONTENIDOS	LENGUAJE CLAVE	VOCABULARIO	JUEGOS, CANCIONES Y ACTIVIDADES EXTRA
INTRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de personajes: Superdrago, Lila, Ana, Juan y Carlos. Saludos. Instrucciones básicas. Preguntas básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> –Hola, soy ____. –¿Cómo estás? –Bien, gracias. Instrucciones: <i>escucha, mira, señala.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Me gusta. Volar, cantar, bailar, estar. Deporte, aventura, parque. 	<ul style="list-style-type: none"> Canción: <i>Hola, ¿cómo estás?</i> Juego con dragoláminas.
UNIDAD 1 MI COLEGIO	<ul style="list-style-type: none"> Números 1-10. Colores. Presentaciones. Saludos. Decir la edad. Pronombres demostrativos: <i>este</i>. Instrucciones. Preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> –¿Cómo te llamas? –Me llamo _____. ¿Y tú? –Tú eres _____. –¿Cuántos años tienes/ tiene? –Ocho, ¿Y tú? –Tengo nueve años. –Este es _____. Mi color preferido. Me levanto, me siento. Abro, cierro. Instrucciones: <i>abre, cierra, cuenta, canta, di, habla.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Colegio, amigo, coche, camiseta, manzana, lápiz, dedo, flor, canica, estrella, pez, hoja, perro, oso, lobo, pato, chocolate, bizcocho, mochila, árbol, dragón, globo, marioneta. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego pasar la pelota. Juego buscar colores. Canción de contar. Juego de la pelota preguntona. Proyecto marionetas. Teatro con marionetas.
UNIDAD 2 LA CLASE	<ul style="list-style-type: none"> Objetos de la clase. Pedir algo prestado. Dar las gracias. Verbo <i>tener</i>. Saludar. Artículo determinante: <i>el/la</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Saludos: buenos días, buenas tardes, buenas noches. Adiós. –¿Me prestas ____? –Sí, toma. –Gracias. –De nada. El/la. Tengo, tienes. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer, escribir, vivir, volar. Clase, maestra, alumno, amiga, lápiz, bolígrafo, regla, goma, cuaderno, libro, sacapuntas, mochila, cartera, pizarra, estuche, tijeras, papelera. Arcoíris, llueve, sale el sol. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego bingo de números y colores. Juego adivina el objeto. Juego de Kim. Canción: <i>Cuenta con Drago</i>. Teatro viñetas de Superdrago.
UNIDAD 3 LA CASA	<ul style="list-style-type: none"> Preguntar la ubicación. Nombres de las partes de la casa y nombres de los muebles. Adverbios de lugar. Adjetivos posesivos: <i>tu</i>. Presente del indicativo: 1.ª y 3.ª persona singular. Preposición: <i>en</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Dónde está/están? Adverbios de lugar: <i>encima, debajo, al lado, delante, detrás</i>. Busca, encuentra. 	<ul style="list-style-type: none"> Comer, saltar, jugar, dormir, bailar, hablar, leer (1.ª y 3.ª persona del singular, presente de indicativo). Casa, salón, cocina, cuarto de baño, dormitorio, ático, chimenea, habitación, cama, armario, mesilla, silla, mesa, sofá, equipo de música, televisor, lámpara, nevera, horno, microondas, estantería, váter, lavabo, espejo, bañera. 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos con dragoláminas. Trabalenguas La casa chiribicasa. Juego <i>Drago dice</i>. Actividad extra <i>Mi casa</i>.
UNIDAD 4 LOS ANIMALES	<ul style="list-style-type: none"> Nombres de animales. Números 1-10 Plural de nombres. Expresar alegría, asentimiento. Verbos <i>ver</i> y <i>querer</i> (1.ª persona). <i>Hay</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Dónde vamos? Qué, cuántos/as. Hay ____. –Yo quiero ver los/las ____. –Yo también/ Yo no. Veo una/un ____. Vale, estupendo. Me levanto, voy, como. 	<ul style="list-style-type: none"> Ver, querer, ir (1.ª y 3.ª persona del singular, presente de indicativo). Zoo, león, jirafa, cocodrilo, tigre, mono, serpiente, foca, oso panda, gorila, luna. 	<ul style="list-style-type: none"> Diccionario. Canción <i>Un elefante</i>. Juego con dragoláminas. Juego salto de números. Teatro de marionetas. Actividad extra <i>Colorea a Juan</i>.

UNIDAD	CONTENIDOS	LENGUAJE CLAVE	VOCABULARIO	JUEGOS, CANCIONES Y ACTIVIDADES EXTRA
UNIDAD 5 EL MERCADO	<ul style="list-style-type: none"> Nombres de alimentos. Verbos <i>querer, gustar y tener</i>. Concordancia nombre y adjetivo. Presente del indicativo. Adjetivos <i>grande, pequeño/a</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Quieres _____? Me gusta/no me gusta _____. ¿Y las salchichas? Sí, las salchichas me gustan. Mercado, supermercado. —¿Tienes _____? —No, no tengo. Grande, pequeño. Instrucciones: <i>recorta, colorea, pega, busca, guarda</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Querer, gustar, tener (1.ª y 3.ª persona del singular, presente de indicativo). Mercado, supermercado, menú, fruta, pescado, pizza, plátano, patata, tomate, naranja, pera, melón, sandía, leche, queso, salchicha, huevo, pollo, salmón, pan, yogur, mantequilla. 	<ul style="list-style-type: none"> Diccionario. Juego <i>Superdrago dice</i>. Juego <i>¿Qué fruta es?</i> Trabalenguas Jabalí Jacinto. Proyecto: haz una comida. Teatro de marionetas.
UNIDAD 6 LA ROPA	<ul style="list-style-type: none"> Nombres de la ropa. Concordancia nombre y adjetivo. Verbo <i>saber</i>. Adjetivos. Dar opiniones. Describir. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Quién lleva (pantalones azules)? —¿Te gustan (estos pantalones)? —Sí, son bonitos. —¿Sabes (nadar)? —Sí, sé (nadar). 	<ul style="list-style-type: none"> Saber, llevar, bailar, patinar, nadar. Jugar al ajedrez / al tenis / al fútbol / al baloncesto. Tocar la guitarra / el piano. Montar en bicicleta / a caballo. Ropa, calcetines, pantalón, pantalón corto, vaqueros, deportivas, sandalias, botas, bañador, camiseta, vestido, chaqueta, bufanda, abrigo, camisa, zapatos, falda, sombrero, sandalias, gorro, chanclas, jersey, gorra, lazo, payaso, princesa, pirata, disfraz. 	<ul style="list-style-type: none"> Diccionario. Juego verdadero / falso. Teatro viñetas de Superdrago.
UNIDAD 7 CARNAVAL	<ul style="list-style-type: none"> Adjetivos: <i>grande, pequeño/a, largo/a, corto/a</i>. Nombres de las partes del cuerpo. Pronombres demostrativos: <i>este/a/os/as</i>. Describir personas. Verbo <i>ser</i> en plural. El alfabeto. 	<ul style="list-style-type: none"> Esta es (Marina). (Marina) tiene los ojos (marrones) y el pelo (rubio). —¿Qué está/están haciendo? —Está/Están (jugando al ajedrez). ¿De qué color? ¿Qué tiene? 	<ul style="list-style-type: none"> Cuerpo, cara, cabeza, tronco, cuello, brazos, piernas, pies, manos, ojos, nariz, boca, dientes, orejas, pelo, rodillas, dedos, cejas, corazón. Castaño/a, rubio/a, pelirrojo/a. 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto: haz una cara. Juego con dragoláminas. Canción <i>Esta es mi cabeza, este es mi cuerpo</i>. Proyecto: haz tarjetas de letras. wCanción <i>Cumpleaños Feliz</i>. Teatro viñetas de Superdrago. Juego <i>Superdrago dice</i>.
UNIDAD 8 TIEMPO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> Componentes de la familia. Presentaciones. Adjetivos: <i>alto/a, bajo/a, gordo/a</i>. Describir personas. Presente continuo: <i>estar</i> + gerundio. Adjetivos posesivos: <i>mi, tu, su</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Tienes hermanos? ¿Cómo se llaman? Mira, esta es mi familia. Mi hermano se llama _____. ¿Cómo es tu madre? —¿Qué está/están haciendo? —Está/ están (cantando). 	<ul style="list-style-type: none"> Padre, madre, hermano, hermana, abuelo, abuela, tío, tía, primo, prima. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego <i>Encesta y gana</i>. Proyecto: haz un árbol de familia. Trabalenguas <i>Hay cinco cebras</i>. Teatro con dragoláminas. Juego tres en raya con dragoláminas.

Introducción Lección 1

OBJETIVOS: Presentar el método a los alumnos
LENGUAJE CLAVE: Saludos, instrucciones básicas, el verbo *ser*
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Conocer a nuevos compañeros

EN MARCHA

Ponte delante de la clase y di “*Hola, soy _____*” (nombre del profesor). Después ponte delante de un alumno en concreto y repite la frase “*Hola, soy _____*” (nombre del profesor). Puedes darle la mano, hacer el gesto de “*Hola*”, etc. Esto lo puedes repetir con varios alumnos o con todos.

Después, elige dos voluntarios para que se levanten frente a la clase y se digan el uno al otro: *Hola, soy* (nombre del alumno). Puedes repetir este ejercicio con todos los alumnos.

Sugerencia: Para terminar de trabajar este saludo puedes señalar a los alumnos uno por uno arbitrariamente para que se pongan de pie en su sitio y digan la frase modelo con su nombre. Puedes empezar lentamente para acabar señalando rápidamente a un alumno y a otro, esto puede ser muy divertido para ellos.

PRESENTACIÓN

Coge varias láminas. Muestra cada lámina una por una sin decir el nombre. Los alumnos buscan en su libro la imagen o una imagen parecida a la de la lámina. Esto permitirá al alumno familiarizarse con el libro.

Abre el libro del alumno por la página 4, mientras la muestras a la clase.

Sugerencia: puedes preguntar a los alumnos “¿qué hay en la lámina?”. Los alumnos contestarán “*un niño, un dragón...*”.

ESCUCHA Y MIRA

Saca las dragoláminas de los personajes y muéstraselas a los alumnos. Enseña a Drago y di “*Hola, soy Drago*”. Anima a que los alumnos respondan “*Hola, Drago*”. Repítelo con el resto de los personajes.

Pon el audio para que los alumnos lo escuchen por primera vez, mientras miran la ilustración de las páginas 4 y 5 del libro del alumno.

● Audio 1

Drago: ¡Hola, soy Drago! Me gusta volar.

Ana: ¡Hola, soy Ana! Me gusta bailar.

Carlos: ¡Hola, soy Carlos! Me gusta el deporte.

Juan: ¡Hola soy Juan! Me gusta la aventura.

Lila: ¡Y yo soy Lila! Me gusta cantar. Zzzz, lalalala...

Drago, Ana, Carlos, Juan y Lila: ¡Estamos en el parque!

● 1. ESCUCHA Y SEÑALA

Pregunta: ¿Quién habla?

Pide a los alumnos: Escucha y señala, mientras haces los gestos de escuchar y señalar.

Pon otra vez el audio 1. Pásalo después de la intervención de cada personaje y pregunta de nuevo: ¿Quién habla? Ayúdales, si es necesario, señalando al personaje que hable. Puedes mostrarles las páginas de tu libro o proyectarlas y señalar sobre la proyección.

Los alumnos deben ir señalando en su libro a los diferentes personajes según hablan.



HABLA

Coloca las dragoláminas de los cinco personajes principales sobre la pizarra. Escoge a cinco niños para que sean los cinco personajes del audio que acaban de escuchar. Los cinco alumnos salen a la pizarra y se sitúan cada uno debajo de la dragolámina de su personaje o bien puedes darle una lámina a cada uno. Di: *Tú eres Drago, tú eres Carlos, tú eres Ana, tú eres Lila y tú eres Juan*. Vuelve a poner el audio 1, páusalo después de la intervención de cada personaje, señalando al alumno que has escogido para hacer el personaje, que puede dar un paso al frente o levantar la tarjeta. Puedes repetir la actividad con otros grupos de cinco alumnos, dejando que sean ellos mismos los que levanten la tarjeta cuando escuchen a su personaje y, en caso de que no lo identifiquen, puedes ayudarles señalándolo.

FINAL DE CLASE

Pon el audio 2 para que los alumnos escuchen la canción como modo de preparación para la próxima clase.



Introducción Lección 2

OBJETIVOS: Aprender sobre los personajes del libro, presentarse a los compañeros

LENGUAJE CLAVE: Saludos, preguntas básicas

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Comunicarse con sus compañeros con educación

EN MARCHA

Saluda a toda la clase: *Hola. Soy _____.*

Ayúdales a responder: *Hola soy _____*, señalando a cada alumno o poniéndote delante de él. A continuación, pregunta: *¿Cómo estás?* y ayúdales nuevamente a responder: *Bien, gracias ¿Y tú/usted?* y puedes responder: *Bien, gracias.*

HABLA

Di: *Abre el libro* mostrando las páginas 4 y 5 del libro del alumno a la clase.

Coge las dragoláminas de los personajes y enseña una diciendo "*Hola _____*" (el nombre del personaje que aparezca). Anima a los alumnos a que repitan el saludo.

Una vez que hayas saludado a todos los personajes, pregunta: *¿Es Drago?* (Señalando a Drago)

Ayúdales a contestar: *Sí, es Drago.*

Pregunta: *¿Es Drago?* (Señalando a Ana)

Ayúdales a contestar: *No es Drago, es Ana.*

Pregunta: *¿Es Ana?* (Señalando a Ana)

Ayúdales a contestar: *Sí, es Ana.*

Continúa preguntando sobre los demás personajes.

ESCUCHA

Instrucción: *Escucha.* (Si lo crees conveniente puedes acompañar la instrucción con el gesto de señalar a tu oreja).

Pon el audio para que los alumnos escuchen la canción.

Audio 2

Juan: ¡Hola, soy Juan!

Ana: ¡Hola, soy Ana!

Carlos: ¡Hola, soy Carlos!

Drago: ¡Hola, soy Drago!

Lila: ¡Hola, soy Lila!

Todos: Hola, ¿cómo estás?

PRACTICA

Di: *Hola. Soy _____*

Escoge a un alumno y practica el siguiente diálogo delante del resto de la clase. Después escoge a dos alumnos para que practiquen el diálogo:

A: Hola. Soy _____

B: Hola. ¿Cómo estás?

A: Bien, gracias. ¿Y tú?

B: Bien, gracias.

Pide a otras parejas de alumnos que practiquen el diálogo.

CANTA

Vuelve a poner el audio 2.

Di: *Vamos a cantar. Repetid conmigo.*

El profesor va cantando frase por frase mientras los alumnos repiten. Al final cantan todos a coro.

DRAGOLÁMINAS

Saca las dragoláminas de los personajes. Ponlas boca abajo en una mesa. Selecciona una dragolámina para mostrarla a los alumnos. Pregunta: *¿Es Drago?* Elige a un alumno que haya levantado la mano para que responda. Después escoge la dragolámina de Ana y pregunta: *¿Es Drago?* Repite con todas las dragoláminas cambiando los nombres para que los alumnos respondan sí o no.

FINAL DE CLASE

Forma dos filas de alumnos por parejas. Muestra a cada pareja una de las dragoláminas. Di: *Adiós, chicos.* La pareja tiene que responder diciendo: *adiós* (nombre del personaje que se muestra). Si responden bien, pueden sentarse en su sitio, si no responden bien vuelven al final de la fila. En grupos más grandes tendrás que ayudar al principio para que la actividad no se alargue excesivamente.

Unidad 1 Lección 1

OBJETIVOS: Presentarse y llevar a cabo un proyecto de marionetas

LENGUAJE CLAVE: Decir su nombre, hablar del colegio

MATERIALES: Libro del alumno, cartulina, pegamento y varas pequeñas (de madera, papel, plástico...) para las marionetas, una marioneta ya hecha por ti, una pelota pequeña

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo, hablar y respetar a los demás

CONSEJO: Establece una rutina para empezar la clase. Preguntar siempre ¿qué tal estás? a los alumnos y asegúrate de que todos están sentados y atentos antes de empezar la lección.

EN MARCHA

Comienza con la rutina: Hola. ¿Cómo estás? ¿Bien?

Una vez sentados todos los alumnos en sus asientos, di: *Hola. ¿Cómo estás? ¿Bien?* Anímalos a responder en grupo ¡Muy Bien! Se puede repetir esto todos los días al principio de cada lección. También puedes preguntar de forma individual a algunos alumnos: “Hola, ¿cómo estás?” y que respondan “Bien”.

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 6 mientras enseñas la página a los alumnos. ¡Los niños están en el colegio! ¿Puedes ver a _____?* (nombre del personaje). Cuando los alumnos digan que sí, señala dónde se encuentra y pide a los alumnos que lo señalen también. Repite con todos los personajes.

Ahora, mira y escucha. Pon el audio para que los alumnos escuchen el diálogo.

• Audio 3

Drago: Es el primer día de colegio.

Ana: Hola, ¿cómo te llamas?

Carlos: Me llamo Carlos. ¿Y tú?

Ana: Me llamo Ana.

Carlos: ¡Hola, Ana! ¡Mira, este es Juan!

Ana: ¡Hola, Juan!

Juan: ¡Hola, Ana!

Pide a los alumnos que señalen a los personajes mientras escuchan al audio.

Vuelve a poner el audio 3.

PROYECTO MARIONETAS

Pide a los alumnos que recorten por las líneas de puntos las imágenes de Superdrago, Ana, Carlos y Juan, de las páginas 57 y 59. Una vez recortadas, deben pegar por detrás una vara pequeña, que puede ser una pajita, un palo de polo (de los de manualidades) o un folio enrollado. Muestra la marioneta que has hecho antes de la clase.

Di: *Vamos a hacer una marioneta.*

Deben guardar las marionetas para futuras actividades.

HABLA

Escoge a cuatro niños con sus marionetas para que salgan a la pizarra y sean los cuatro personajes del audio que acaban de escuchar. También pueden hacer este ejercicio sentados en sus sitios. Di: *Tú eres Drago, tú eres Carlos, tú eres Ana y tú eres*



Juan. Vuelve a poner el audio 3, páusalo después de la intervención de cada personaje, señalando al alumno que ha escogido para hacer el personaje, y animándole a que dé un paso al frente. Repite con otro grupo de alumnos.

JUEGO FINAL

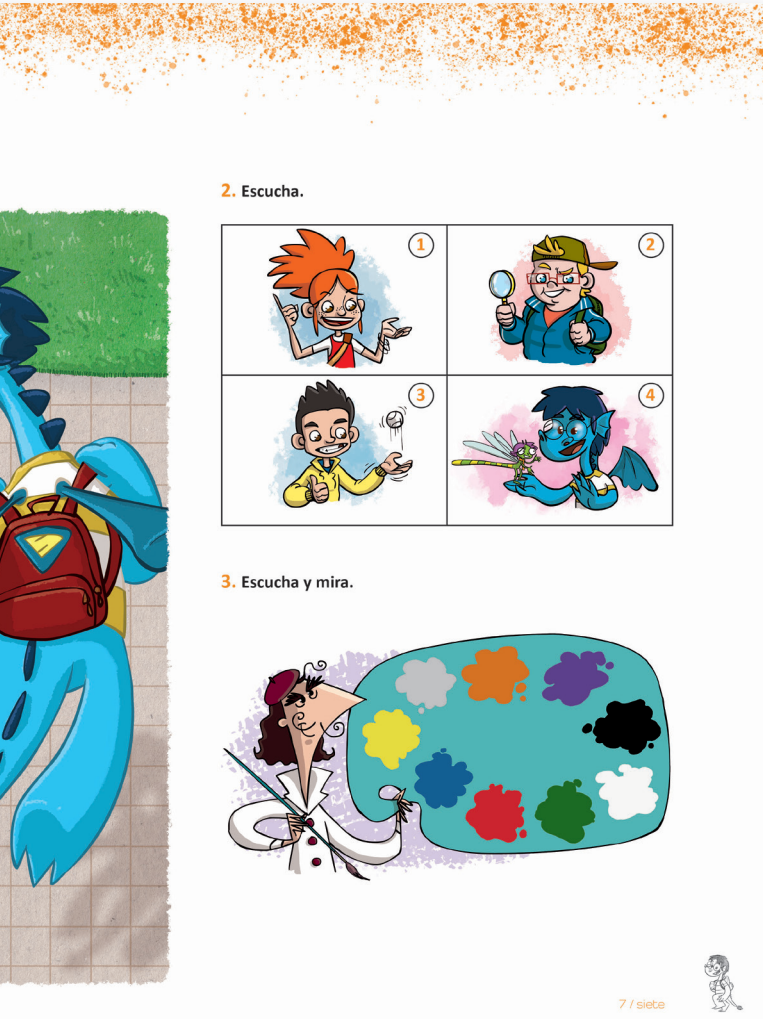
El profesor elige un alumno y le da la pelota. Este se pone de pie y tira o pasa la pelota a otro alumno, mientras dice: *Hola soy _____*. El alumno que recibe la pelota dice: *Gracias* y continúa pasando la pelota utilizando las frases modelo. Si el alumno que recibe la pelota no responde dando las gracias, debe devolverla al anterior. Anímalos a ser muy exagerados en sus saludos para que resulte más divertido.

DICCIONARIO

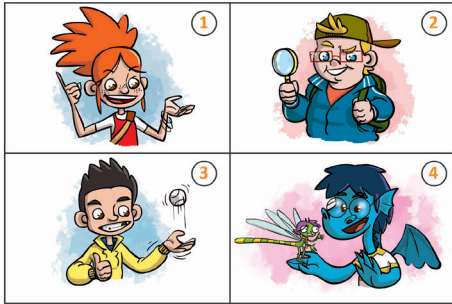
Di: *Vamos a practicar los nombres de los colores. Abre el libro por la página 68. Mira todos los colores.*

Señala cada color mientras que dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre del color todos a la vez.

Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.



2. Escucha.



3. Escucha y mira.



7 / siete



Unidad 1 Lección 2

OBJETIVOS: Aprender los colores y los números hasta el 10
LENGUAJE CLAVE: Los colores, los números
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Fomentar la participación de los alumnos en clase

CONSEJO: El juego sirve para trabajar el vocabulario de cada lección, pero sobre todo para divertirnos en el aula y crear experiencias positivas. Son estas las que influyen de manera muy significativa en el proceso de aprendizaje.

EN MARCHA

Elije a un alumno para que salga de la clase y cierre la puerta. El alumno tiene que llamar fuertemente a la puerta de la clase. Todos los otros niños juntos gritan *¿Quién es?* El niño que está fuera de la clase debe decir *¡Soy yo!* Y entrar a la habitación.

• 2. ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 7, mira el ejercicio número 2 y escucha.* Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. Pon el audio para que los alumnos lo escuchen.

• Audio 4

Drago: Es el primer día de colegio.
 Carlos: ¡Hola, Ana! ¡Mira, este es mi amigo!
 Ana: Hola, ¿cómo te llamas?
 Juan: ¡Hola, Ana! Me llamo Juan.

Vuelve a poner el audio, esta vez pausándolo después de cada intervención, para que repitan en grupo o individualmente.

Instrucción: *Escucha y di quién habla.*

Vuelve a poner el audio.

Páusalo después de cada intervención y pregunta a los alumnos *¿Quién habla?* Pueden responder en grupo o individualmente.

PRACTICA

Divide a la clase en grupos de cuatro alumnos para que practiquen el diálogo con sus propios nombres.

Saca a cuatro alumnos y diles la frase que deben repetir con sus propios nombres. Una vez hecho, puedes repetirlo con otro grupo de alumnos diferente.

• 3. ESCUCHA Y MIRA

Di: *Mira el ejercicio número 3. ¡Los colores!* Enseña la página a los alumnos y señala el ejercicio.

Pon el audio 5.

• Audio 5

Gris, naranja, violeta, negro, blanco, verde, rojo, azul, amarillo.

Coge las dragoláminas de los colores. Muestra una a los alumnos y di su color. Anima a que los alumnos lo repitan. Haz lo mismo con el resto.

Pega las dragoláminas de los colores en la pizarra. Vuelve a poner el audio. Páusalo después de cada color. Señala el color que se ha nombrado en el audio.

Repite el ejercicio pero esta vez, llama a un alumno a la pizarra para que quite la lámina del color nombrado en el audio.

ESCUCHA, SEÑALA Y REPITE

Di: *Mira el pintor y su paleta.* Vuelve a poner el audio 5, esta vez pidiendo a los alumnos que escuchen mientras señalan y repiten a coro. Puedes pausarlo después de cada color si es necesario.

JUEGO FINAL

Di: *Jugamos a buscar colores.*

Instrucciones: Voy a decir un color y tenéis que tocar algo de ese color.

Di un color y, si lo consideras necesario, enseña la dragolámina de ese color a los alumnos como ayuda. Una vez que los alumnos estén tocando algo de ese color di: *Muy bien.* Repite lo mismo con el resto de colores.

Unidad 1 Lección 3

OBJETIVOS: Aprender los números y los colores
LENGUAJE CLAVE: Colores y números
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas de los colores.
VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo, hablar delante de los demás

EN MARCHA

Utiliza las dragoláminas de los colores. Di: *Mira y di*. Muestra las dragoláminas una por una diciendo el nombre del color para que los alumnos repitan en grupo. Repite el ejercicio pasando las láminas más rápido.

Repasa los números. Puedes empezar a contar mostrando un dedo y diciendo "Uno" y que los alumnos le imiten y lo repitan. Haz lo mismo hasta el 10.

Después puedes ir pidiendo a los alumnos que se levanten mientras cuentas. Al decir uno, señala a un alumno para que se levante. Al decir dos, señala a otro alumno para que haya dos personas levantadas y así hasta conseguir que todos los alumnos estén en pie. Si son más de 10, al llegar a esa cifra pide que se sienten y comienza desde el 1 con los alumnos que quedan.

• 4. ESCUCHA Y HABLA

Prepara témperas de colores en recipientes para poder mezclar los siguientes colores y enseñárselo a los niños.

Di: *Abre el libro por la página 8. Mira el ejercicio número 4. ¡Mezclamos los colores!* Pon el audio 6 para que lo escuchen los alumnos. Pon el audio de nuevo, esta vez pausándolo después de cada frase para que los alumnos puedan señalar los colores en el libro. Pon el audio una tercera vez, sin pausarlo, para que los alumnos escuchen y completen con los colores violeta, gris y naranja.

• Audio 6

Azul más amarillo igual a verde.

Rojo más azul igual a...

Blanco más negro igual a...

Rojo más amarillo igual a...

Una vez hecho el ejercicio, demuestra a los alumnos con las témperas que se obtienen esos colores. Puedes preguntar de nuevo a los alumnos ¿Qué colores tengo? Y una vez mezclados puedes preguntar ¿Qué color tenemos ahora?

JUEGA

Coloca las dragoláminas de los colores rojo, azul, amarillo, negro y blanco en diferentes lugares del aula. Ve nombrando a los alumnos uno a uno asignándoles un color, deben ir al lugar de su color ¡Ya tienes cinco equipos! Pega la lámina verde en la pizarra y di: *azul y amarillo es verde*. Todos los miembros de los equipos azul y amarillo se juntan en el lugar verde. Repite con naranja, gris y violeta.

• 5. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Ahora, mira el ejercicio número 5 y escucha*. Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. Pon el audio.

• Audio 7

Una camiseta. Dos coches. Tres manzanas. Cuatro lápices. Cinco dedos. Seis flores. Siete canicas. Ocho estrellas. Nueve peces. Diez hojas.

Vuelve a poner el audio y ayuda a los niños a señalar cada cosa. Por ejemplo: *Dos coches*. Después pregunta: ¿Cuántos coches? Deben responder: *Dos coches*. Repite con cada ilustración. Asigna un número a cada niño del 1 al 10. Tienen que repetir su número en una secuencia. Después, pregunta a la clase *¿cuántos lápices hay?* El niño que tiene el 4 es el que puede contestar.

• 6. ESCUCHA Y CANTA

Di: *¡Cuenta con Drago!*

Vuelve a poner el audio 7 para que los alumnos puedan "contar con Drago". Esta vez los alumnos deben mostrar los dedos correspondientes al número que están escuchando mientras lo dicen. Puedes hacerlo tú también, para ayudar a los alumnos.

Di: *Mira el ejercicio número 6*. Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. *Escucha la canción*. Pon el audio 8 para que escuchen la canción.

• Audio 8

Uno, dos, tres y cuatro

perro, oso, lobo, pato.

Cinco, seis, siete, ocho

chocolate y bizcocho.

Nueve, diez

verde pez.

Di: *¡Ahora, vamos a cantar todos!* Vuelve a poner el audio para que canten. ¡Canta tú también!

7. Mira y escucha.



8. Escucha y pregunta.



● **Audio 9**

Niña: ¿Cuántos años tienes?

Niño: Ocho.

Niño: ¿Y tú?

Niña: Tengo nueve años.

HABLA

Pregunta a un alumno: *¿Cuántos años tienes?* Anímale a que responda “*Tengo _____ años*”. Haz la misma pregunta a varios alumnos de la clase.

Agrupar a los alumnos por parejas para que mantengan el siguiente diálogo:

—¿Cuántos años tienes?

—Tengo _____ años. ¿Y tú?

—Tengo _____ años.

● **8. ESCUCHA Y PREGUNTA**

Di: *Mira el ejercicio número 8 y escucha.* Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos.

Pon el audio 10.

● **Audio 10**

Pedro: ¿Cuántos años tiene Karen?

María: Tiene nueve años.

Pedro: ¿Cuántos años tiene Omar?

María: Tiene ocho años.

Pedro: ¿Cuántos años tiene Linda?

María: Tiene siete años.

Pregunta a un alumno “*¿Cuántos años tienes?*” Ayuda al alumno a responder “*Tengo _____ años*”.

Después pregunta a la clase “*¿Cuántos años tiene _____?* (Nombre del alumno). Anima a la clase a contestar “*Tiene _____ años*”.

CANCION FINAL

Utilizando nuevamente la canción de la página 8, ejercicio 6, canta con los alumnos. Deben decir la canción acompañándose de palmas, repitiéndola varias veces. Di: *Despacio*. Deben decirla muy despacio. Di: *Deprisa*, deben decirla muy deprisa.

● **Audio 8**

Uno, dos, tres y cuatro

perro, oso, lobo, pato.

Cinco, seis, siete, ocho

chocolate y bizcocho.

Nueve, diez

verde pez.

Unidad 1 Lección 4

OBJETIVOS: Practicar los números de 1-10, hablar sobre su edad

LENGUAJE CLAVE: Decir su edad

MATERIALES: Libro del alumno, hojas de papel

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo

EN MARCHA

Comienza contando con los dedos desde el 1 hasta el 10. Intenta que los alumnos lo hagan también.

“*Uno, dos...*” Anima a los alumnos a que cuenten contigo.

Esconde las manos detrás de la espalda y muéstralas con un número de dedos mientras dices el número, repite lo mismo con otros números. Los alumnos deben imitarle mostrando el número de dedos y gritando los números a coro.

Continúa con otros números cada vez más rápido.

● 7. MIRA Y ESCUCHA

Abre el libro por la página 9. Di: *Mira el ejercicio número 7.* Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. Di: *Escucha*.

Pon el audio 9.

Unidad 1 Lección 5

OBJETIVOS: Expresar preferencias

LENGUAJE CLAVE: Colores, mi color preferido es...

MATERIALES: Libro del alumno, pelota, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Expresar preferencias

EN MARCHA

Di: *¿Cuál es tu color preferido?* Mientras enseñas las dragoláminas de los colores a un alumno.

Los alumnos tienen que elegir una de las dragoláminas de la mesa y expresar su preferencia. Cuando el alumno la señala, ayúdale a que diga la frase "Mi color preferido es el _____".

Después, pide a un niño que se ponga en el centro de la clase y pregunta: *¿El color favorito de Ana es...? Azul*

Pregunta: *Ana, ¿tu color favorito es azul?*

- No

- ¡Oh! No es azul. ¿cuál es el color favorito...?

- ¡Bien! El color favorito de Ana es el azul

ESCUCHA

Pon el audio 11 para que los alumnos lo escuchen por primera vez.

• Audio 11

Niño 1: Mi color preferido es el azul.

Niña 2: Mi color preferido es el rojo.

Niño 3: Mi color preferido es el amarillo.

Narrador: ¿Cuál es tu color preferido?

• 9. COLOREA

Di: *Abre el libro por la página 10. Mira el ejercicio número 9.*

Instrucción: *Escucha el número y colorea.*

Ve diciendo el número de cada globo y el color que corresponde, cuando terminen de colorear un globo, puedes decirles el color del siguiente globo, hasta que cada alumno haya coloreado todos los globos.

Di: *El globo uno es azul, el globo dos es rojo, el globo tres es verde, el globo cuatro es amarillo y el globo cinco es violeta.*

Para terminar, pregunta a toda la clase: *¿De qué color es el globo cinco? ¿Y el dos? ¿De qué color es el globo tres?, etc.*

• 10. ESCUCHA, DI Y HAZ

Di: *Mira el ejercicio número 10. Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos.*

Pon el audio 12. Los alumnos escuchan y repiten lo que han escuchado mientras realizan la acción. Realiza la acción para que los alumnos te imiten. Puedes repetir el ejercicio varias veces.

• Audio 12

Me levanto.

Me siento.

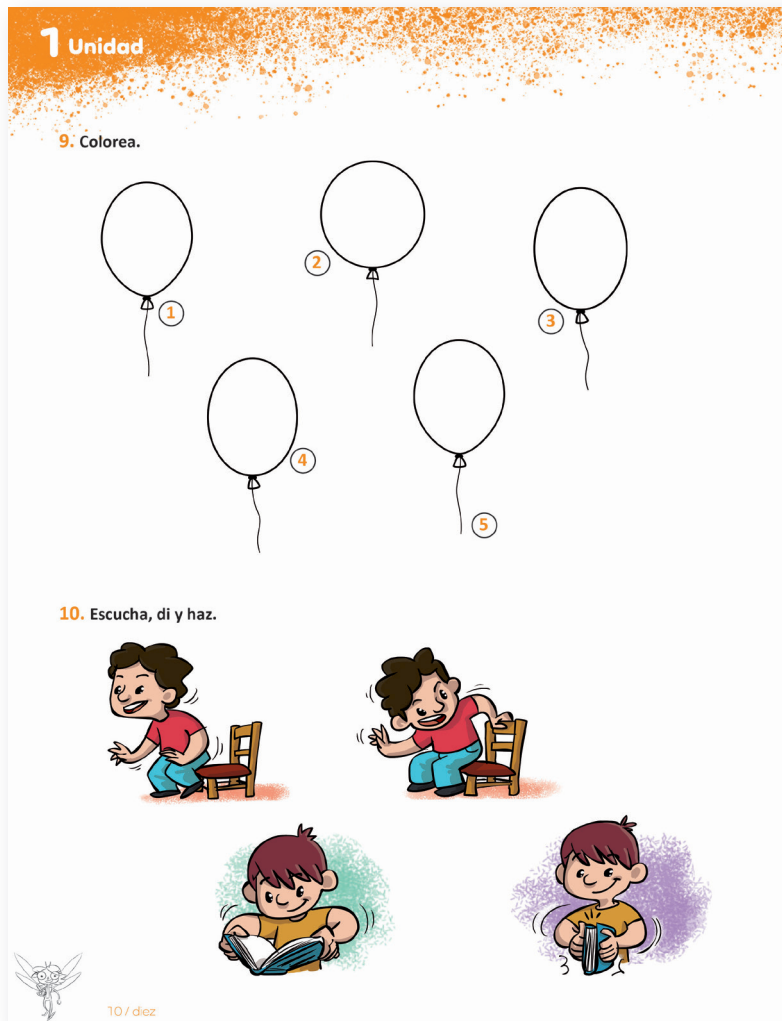
Abro el libro.

Cierro el libro.

Ahora puedes repetir el ejercicio con los alumnos sin el audio utilizando las siguientes instrucciones:

Ahora, despacio.

Y ahora, deprisa.



Diciendo y haciendo cada acción de manera exageradamente lenta, para a continuación decir la y hacerla muy rápidamente.

JUEGO FINAL

La pelota preguntona.

Di: *Vamos a jugar a la pelota preguntona. La primera pregunta es: ¿Cómo te llamas?*

Los alumnos se sientan en círculo y se van pasando la pelota hasta que el profesor haga una señal para detener el ejercicio. El alumno que se ha quedado con la pelota en la mano se presenta al grupo y dice su nombre. El juego continúa hasta que todos los alumnos hayan tenido la pelota en la mano.

Puedes continuar jugando con preguntas como las siguientes: *¿Cuántos años tienes?; ¿Cuál es tu color preferido? ¿Cuál es tu número preferido?*

11. Escucha la historia.



Audio 13

Ana: ¿Qué te pasa Juan?

Juan: Mi mochila. Mi mochila está en el árbol, está muy alta, y no puedo subir.

Carlos: ¿Qué pasa?

Juan: Mi mochila está en el árbol.

Carlos: Yo subo.

Carlos: ¡Ay! No puedo.

Juan: Mira allí. ¿Qué es eso?

Carlos y Ana: ¡Es un Dragón!

Superdrago: ¡Superdrago al rescate!

Superdrago y Carlos: ¡Ahhhhhhhh!

Ana: ¡Carlos! ¿Estás bien?

Carlos: Ay, sí, estoy bien.

Juan: ¿Y el dragón está bien?

Superdrago: Me llamo Superdrago y esta es mi amiga Lila. Lila la libélula.

Ana: Hola, Lila.

Lila: Bzzzz-Bzzzz

Juan: ¡Eh! ¡Mi mochila! Gracias, Superdrago.

ESCUCHA Y RESPONDE

Di: Escucha y responde.

Vuelve a poner el audio 13.

Pon nuevamente el audio 13, esta vez pausándolo después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar. Es probable que tengas que ayudarles con algunas respuestas.

Puedes empezar ofreciendo respuestas falsas, para que los niños contesten: Noooo...Sííí...

Preguntas:

Viñeta 1

¿Dónde está la mochila de Juan?

Respuesta: En el árbol.

Viñeta 2

¿Qué hace Carlos?

Respuesta: Sube al árbol.

Viñeta 3

¿Quién viene?

Respuesta: Viene un dragón.

Viñeta 4

¿Qué les pasa a Superdrago y Carlos?

Respuesta: Se caen del árbol.

Viñeta 5

¿Está bien Carlos?

Respuesta: Sí, está bien.

Viñeta 6

¿Cómo se llama la amiga de Superdrago?

Respuesta: Lila.

Para trabajar pronunciación y entonación puede poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que repitan en grupo.

TEATRO

Utilizando las marionetas de los personajes los alumnos representan el cómic de Superdrago. Puedes poner el audio pausándolo después de cada frase para que cada alumno repita la frase de su personaje.

Unidad 1 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar la historia de Superdrago

LENGUAJE CLAVE: El verbo *estar*, preguntas

MATERIALES: Libro del alumno, marionetas, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Respetar a los demás, atender a alguien

EN MARCHA

Di: Abre el libro por la página 11. Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos.

Mira los dibujos. ¿A quién ves? Solicita los nombres de los personajes. Según los alumnos vayan nombrando a los personajes, pon las dragoláminas de cada uno en la pizarra.

Coge la mochila de uno de los alumnos, muéstrala a la clase y di: *Es la mochila de* (nombre del alumno). Repite lo mismo con otras dos o tres mochilas dejando que sean los alumnos los que digan: *Es la mochila de* (nombre del alumno).

• 11. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: Vamos a escuchar una historia de Superdrago.

Pon el audio 13 para que los alumnos escuchen y miren los dibujos de la historia. Cuando un personaje hable señálalo en la pizarra.

Unidad 2 Lección 1

OBJETIVOS: Introducir lenguaje relacionado con la clase.

Aprender a pedir prestado

LENGUAJE CLAVE: Buenos días, siéntate, ¿me puedes prestar?, ¿Dónde está?

MATERIAS: Libro del alumno, objetos de la clase, tarjetas verdadero y falso, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Hacer nuevos amigos, Compartir, pedir con educación

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-3 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 12, mira el ejercicio 1.* Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos. *Mira el dibujo.* Pide a los alumnos que señalen mientras les preguntas ¿Dónde está Drago / Ana / la maestra? Responde a las primeras preguntas: *Drago está aquí (señalando) con la maestra. Ana está aquí, en la mesa, con Juan.* Puedes continuar haciendo otras preguntas sobre la ilustración de la clase y aprovechar para hacer un poco de input, introduciendo vocabulario que todavía no conocen. Pon el audio 14.

• Audio 14

Maestra: Buenos días, chicos.

Niños: Buenos días.

Maestra: Atención todos. Este es Drago, es un nuevo alumno.

Drago: ¡Hola!

Niños: ¡Hola, Drago!

Maestra: Siéntate allí por favor, al lado de Ana.

Ana: Oye Drago, ¿me puedes prestar un lápiz?

Drago: Sí, claro. Toma.

Ana: Gracias.

Drago: De nada.

Maestra: Silencio por favor. Abrid el libro por la página ocho, hoy vamos a...

VERDADERO O FALSO

Pide a los alumnos que miren la página 61 de sus libros. Deben recortar las dos tarjetas (roja y verde) para hacer la siguiente actividad.

Deben guardar estas tarjetas para utilizarlas en otras lecciones.

Di: *Vamos a escuchar otra vez el audio y después voy a hacer algunas preguntas sobre Superdrago y sus amigos. Si la pregunta es verdadera levanta la tarjeta verde y si es falsa levanta la tarjeta roja.* Pon de nuevo el audio 14.

Drago es un alumno nuevo. Verdadero

Drago se sienta al lado de Carlos. Falso

Ana presta un lápiz a Drago. Falso

PRESENTACIÓN

Presentación de nuevo vocabulario. Material: dragoláminas de objetos de la clase.

Muestra una a una las dragoláminas nombrándolas. Repite el ejercicio animando a que los alumnos repitan cada palabra.

Juego de las tarjetas:

Llama a los alumnos individualmente para que sostengan cada



uno una dragolámina mostrándola a los demás alumnos. Cuando estén repartidas todas, el profesor nombra las láminas una a una para que los alumnos se sienten en su sitio con su dragolámina. Cuando estén todos sentados, vuelve a nombrar una por una las tarjetas para que vuelvan a salir.

Puedes decir: *Necesito un (lápiz)* y cuando esté de pie el “lápiz” puede preguntar a la clase *¿Qué es?*

HABLA

Asigna un personaje del diálogo a cada alumno y di: *Tú eres la maestra, tú eres Drago, tú eres Ana y todos los demás sois los niños.* Escucha y repite. Pon el audio 14 pausándolo tras la intervención de cada personaje y señalando al alumno o a los alumnos para que puedan repetir.

Los alumnos pueden intentar hacer el mismo diálogo sin audio y sin repetir, de memoria.

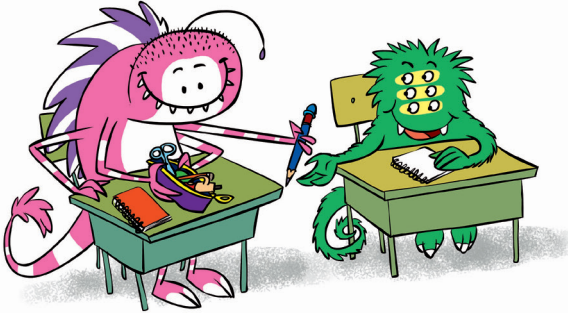
DICCIONARIO:

Di: *Vamos a practicar los nombres de los objetos de la clase. Abre el libro por la página 68. Mira todas las fotos.*

Señala cada objeto mientras dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre del objeto todos a la vez.



2. Escucha y practica.



3. Escucha y habla.



13 / trece



• 2. ESCUCHA Y PRACTICA

Di: *Abre el libro por la página 13. Mira el ejercicio número 2. Enseña la página y señala el ejercicio para que lo vean los alumnos.*

Puedes decir: *Mira, dos monstruos. Escucha. Pon el audio 15.*

• Audio 15

Monstruo 1: *¿Me prestas el lápiz?*

Monstruo 2: *Sí, toma.*

Monstruo 1: *Gracias.*

Monstruo 2: *De nada.*

Colócate delante de un alumno y dile “¿Me prestas el lápiz?”. Cuando el alumno te lo dé ánimale a que diga “*Sí, toma*”. Después di “*Gracias*”. Enseña al alumno a contestar “*De nada*”. Repite el diálogo con algunos alumnos más.

• 3. ESCUCHA Y HABLA

Di: *Ahora, mira el ejercicio número 3. Escucha y practica con tu compañero. Pon el audio 16.*

• Audio 16

Niño: *¿Me prestas el sacapuntas, por favor?*

Niña: *Sí, toma.*

Niño: *Gracias.*

Niña: *De nada.*

Escoge a dos alumnos para que practiquen el diálogo, esta vez con sus nombres.

- *¿Me prestas el lápiz, _____?*

- *Sí, toma.*

- *Gracias.*

- *De nada, _____.*

Este ejercicio también lo pueden hacer varias parejas de alumnos.

JUEGA

Di a los alumnos que saquen una hoja de papel y que dibujen seis cuadros grandes. Tienen que escribir un número distinto en cada cuadro. Di seis números de 1 a 10. Los alumnos deben marcar los números que tienen en sus cuadros. Los primeros en marcar todos sus números dicen “BINGO”. Repetir el mismo ejercicio sustituyendo los números por los colores. El profesor explica que los alumnos ahora tienen que colorear sus cuadros de diferentes colores. Cantará BINGO el alumno que tenga los colores propuestos por el profesor.

Si los alumnos no son capaces escribir su propio tablero, puedes jugar al bingo con los propios alumnos. Reparte a los alumnos en equipos de 5 o 6 alumnos. Da a cada alumno un papel con un número. Puede haber varios papeles con números repetidos en diferentes equipos. Juega al bingo de forma que cuando el profesor diga un número, los alumnos que los tengan los pegan en la pizarra debajo del nombre de su equipo. Gana el equipo que antes tenga todos sus números en la pizarra. Con los colores puedes hacer el mismo ejercicio.

Unidad 2 Lección 2

OBJETIVOS: Introducir lenguaje relacionado con la clase.

Aprender a pedir prestado, contar de 1 a 10

LENGUAJE CLAVE: ¿Me prestas? Toma, aquí tienes, de nada.

Números 1 a 10

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, hojas de papel

VALORES TRANSVERSALES: Compartir, pedir con educación

CONSEJO: Siempre prepara un ejemplo de las actividades y proyectos de antemano para que los alumnos tengan una referencia.

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-3 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

DRAGOLÁMINAS

Material: dragoláminas de los objetos de clase.

Muestra una lámina y di lo que es. Los alumnos repiten. Haz lo mismo con todas las láminas.

Pide a los alumnos que se pongan de pie. Hazles preguntas tipo: *Ana, ¿qué es esto?* O *Lisa, ¿Esto es un lápiz?* Pueden sentarse a medida que vayan respondiendo correctamente.

Unidad 2 Lección 3

OBJETIVOS: Aprender vocabulario de la clase, contar
LENGUAJE CLAVE: Los números, vocabulario de la clase, los artículos *el* y *la*
MATERIALES: Libro del alumno, objetos de la clase, dragoláminas de los objetos de la clase, bolsa de tela
VALORES TRANSVERSALES: Participar en un juego de grupo, respetar normas

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-3 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

DRAGOLÁMINAS

Muestra una a una las dragoláminas de los objetos de la clase, nombrándolas. Repite el ejercicio animando a los alumnos a que repitan cada palabra. Puedes variar el ritmo al que pasas las dragoláminas, haciéndolo más rápido o más lento para hacerlo más divertido. También puedes quitar una lámina y tras nombrar todas, pedir a los alumnos que adivinen cuál falta. Coge la dragolámina del lápiz y ponla encima de la mesa
Pregunta a los alumnos: *¿Me prestas un lápiz, por favor? Gracias.*

Cuando el alumno le dé la dragolámina, ponla encima de la mesa de otro alumno. Ahora le toca al alumno hacer la misma pregunta para que le devuelvan la dragolámina.

Puedes practicar la pregunta con otras dragoláminas de los materiales de la clase.

• 4. MIRA, ESCUCHA Y REPITE

Di: *Abre el libro por la página 14, mira el ejercicio 4. Mira y escucha.*

Pon el audio 17 para que los alumnos lo escuchen por primera vez.

Ahora vuelve a poner el audio pausándolo después de cada intervención.

Di: *Escucha, señala y repite.*

• Audio 17

El cuaderno, la goma, el sacapuntas, la regla, la mochila, el libro, el bolígrafo, la pizarra, el lápiz.

ESCUCHA Y COLOREA

Vuelve a poner el audio, esta vez pidiendo a los alumnos que escuchen y colorean el círculo de cada objeto nombrado.

• 5. ESCUCHA Y REPITE

Di: *Ahora mira el ejercicio número 5. Superdrago guarda las cosas en los baúles. Escucha y repite.* Pon el audio 18.

• Audio 18

El libro, el lápiz, el cuaderno, el sacapuntas, la regla, la goma, la cartera, la mochila.

BUSCA

Di: *Ahora escucha y busca los objetos.*

Vuelve a poner el audio pausándolo después de cada intervención. Los alumnos deben levantarse de su sitio para buscar cada uno de los objetos en el aula. Este tipo de actividad TPR es muy útil.

2 Unidad

4. Mira, escucha y repite.



5. Escucha y repite.



14 / catorce

TPR son las iniciales de Total Physical Response o, lo que es lo mismo, Respuesta Física Total. Es un método de enseñanza de lenguas que combina el habla con la acción y propone enseñar la lengua a través de la combinación de las habilidades verbales y motrices.

Si el grupo es pequeño, puede hacer esta actividad con toda la clase. Con un grupo más grande puede dividir la clase por equipos o parejas

JUEGO

Mete varios objetos de la clase en una bolsa de tela. Puedes meter un sacapuntas, un bolígrafo, un cuaderno, un lápiz, una goma, una regla, un libro.

Di: *Mete la mano en la bolsa y dí qué es.*

Puedes hacerlo tú primero, coges un objeto y antes de sacarlo dices: *A ver ¡El sacapuntas! Después lo sacas de la bolsa y dices ¡Sí, el sacapuntas!*

Puedes pedir a los alumnos que salgan de uno en uno a participar. Si se equivocan, dices: *¡No, no es el lápiz, es el bolígrafo!* y dejas que vuelva a probar.

6. Escucha y señala.



7. Practica.



15 / treinta y uno



• 6. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Abre el libro por la página 15, mira el ejercicio 6. ¿Quién es?* Solicita la respuesta: *Es Ana.* ¿Dónde está Ana? Solicita la respuesta: *En la clase o En el colegio.* Di: *Escucha.* Pon el audio 19.

• Audio 19

Me encanta el colegio. A ver, ¿qué tengo en mi estuche? Mira, tengo un lápiz rojo. ¿Qué más? ¡Ah!, mira, tengo una regla verde. El verde es mi color preferido. ¡Y tengo dos gomas! Una goma blanca y otra goma azul.

Pon el audio 19 de nuevo. Mientras escuchan, los alumnos, deben señalar cada objeto en el dibujo.

ESCUCHA Y REPITE

Di el nombre de cada cosa que tiene Ana en el pupitre. Los alumnos deben repetir las palabras en voz alta.

• 7. PRACTICA

Di: *Ahora mira el ejercicio número 7. ¿Qué es? Es un estuche.* Señala el estuche que hay en el libro. Di: *Tengo un lápiz azul.* Pide a los alumnos que señalen el lápiz azul. Continúa nombrando los otros elementos del estuche. Proyecta la imagen del estuche o pega en la pizarra las dragoláminas de un lápiz, una regla, etc. Señala el lápiz y di: *Tengo un lápiz. ¿Sí o no?* Los alumnos deberán responder en afirmativo. Di: *Sí. Tengo un lápiz.* Señala el sacapuntas. Di: *Tengo un bolígrafo. ¿Sí o no?* Los alumnos deberán responder en negativo. Di: *No tengo un bolígrafo.* Continúa con las dragoláminas alternando frases correctas e incorrectas.

JUEGA

Juego de Kim

Divide la clase en grupos. Pon encima de una mesa varios objetos de clase. Durante un minuto y en silencio los niños deben memorizar los objetos. Con una toalla u hoja grande de papel cubre toda la mesa. Cada grupo tiene que decir de memoria los objetos que ha visto. El grupo que recuerde más objetos gana el juego.

Unidad 2 Lección 4

OBJETIVOS: Usar el verbo *tener*

LENGUAJE CLAVE: Tengo, No tengo, objetos de clase, colores

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, tarjetas verdadero, falso, objetos de la clase, paño para cubrir objetos

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la observación, trabajar en equipo

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-4 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

TARJETA VERDADERO O FALSO

Utiliza las dragoláminas de los personajes, colores y objetos de la clase.

Muestra por orden las dragoláminas. Nombra cada una de ellas, unas veces con su nombre verdadero y otras con un nombre equivocado. Los alumnos deben levantar su tarjeta verde o roja según corresponda. Pueden también decir verdadero y falso.

Unidad 2 Lección 5

OBJETIVOS: Cantar una canción, resolver una adivinanza, aprender nuevos saludos

LENGUAJE CLAVE: Dibuja, ¿quién es?, ¿qué es?, Colorea, ¿Dónde está?: Hola, Buenos días, Buenas noches, Adiós

MATERIALES: Libro del alumno

VALORES TRANSVERSALES: Respeto a los otros alumnos mientras juegan

EN MARCHA

Di a los alumnos que tienen que seguir las instrucciones. Juega al juego de "Por favor". Los alumnos se levantan, escuchan al profesor y hacen la acción siempre que el profesor la acompañe de las palabras "por favor". *Abrid vuestros libros, por favor* (los alumnos abren sus libros). *Cerrad vuestros libros, por favor* (los alumnos cierran sus libros). *Coge dos lápices, por favor* (los alumnos cogen dos lápices). Di: *Recoged vuestros lápices* (los alumnos recogen sus lápices). Como no ha dicho "por favor" los alumnos que hayan hecho la acción se sentarán y seguirá el juego con el resto de los alumnos. Di las instrucciones rápidamente.

• 8. ADIVINANZA

Di: *Abre el libro por la página 16. Mira el ejercicio 8.* Muestra la página a los alumnos.

Lee la adivinanza completa una vez; puedes acompañarla con gestos:

Cuando llueve y sale el sol,
todos los colores tengo yo.

Después vuelve a leerla línea por línea pidiéndoles a los alumnos que repitan cada línea en grupo. Pregúntales *¿Qué es?*

Respuesta: El arcoíris.

Después, pueden colorearlo mientras repasan los nombres de los colores.

• 9. MIRA, ESCUCHA Y DI

Pide a los alumnos que miren el siguiente ejercicio 9 del libro del alumno. Di los distintos saludos, puedes hacer mímica para ayudarles a entender: decir *adiós* y salir de la clase, entrar en la clase y decir *hola*, decir *buenas noches* mientras hace el gesto de dormir, decir *buenos días* mientras hace el gesto del sol amaneciendo.

Di: *Mira, escucha y di* y pon el audio número 20. El audio deja tres segundos entre un saludo y otro para que los alumnos puedan repetir.

• Audio 20

Niño 1: ¡Hola Pablo!

Niño 2: ¡Hola Jorge!

Madre: Adiós, Javier.

Niño: Adiós, mamá.

Persona 1: Buenos días.

Persona 2: Buenos días.

Niño: Buenas noches.

Abuelo y abuela: Buenas noches.

ESCUCHA Y CANTA

Di: *¡Cuenta con Drago!*

Pide a los alumnos que vayan a la página 8, ejercicio 6, puedes mostrárselo.

2 Unidad

8. Adivinanza.



9. Mira, escucha y di.



16 / dieciséis

Vuelve a poner el audio 8 para que los alumnos puedan volver a cantar la canción con Drago. Esta vez los alumnos deben marcar las sílabas con palmas, mientras escuchan y cantan. A continuación, vuelven a escuchar, pero esta vez sin cantar, solo marcando cada sílaba con palmas. Esto lo pueden hacer fácilmente con la ayuda del profesor.

Finalmente pueden cantar sin el audio, acompañándose de palmas. Puedes cantar con ellos marcando cada sílaba con una palmada.

• Audio 8

Uno, dos, tres y cuatro

perro, oso, lobo, pato.

Cinco, seis, siete, ocho
chocolate y bizcocho.

Nueve, diez

verde pez.

ACTIVIDAD FINAL

Pide a un alumno que salga de la clase y que cierre la puerta. El alumno debe llamar a la puerta. Toda la clase tiene que preguntar: *¿Quién es?* El alumno tiene que responder con el nombre de otro alumno diciendo "Soy ____". La clase responde *No, no eres ____ ¿Quién es?* El alumno responde con su nombre de verdad diciendo "Soy ____" y la clase responde ¡Pasa! Repite con varios alumnos.

10. Escucha la historia.



Maestra: Buenos días, niños. A ver. Hola, Carlos. Hola, Ana. Hola, Juan. Hola... ¿Cómo te llamas?
Superdrago: Hola. Yo me llama Superdrago. Soy un súper héroe. Esta es mi amiga. Se llama Lila.
Maestra: Muy bien. Uno, dos, tres, cuatro, cinco. Tengo cinco alumnos. Drago, ven a la pizarra.
Drago: ¡Mira! ¡Yo puedo volar!
Todos: ¡Oh, no! ¡La ventana!
Superdrago: Lo siento.

MIRA Y ESCUCHA

Vuelve a poner el audio 21 para que los alumnos miren las viñetas mientras escuchan.

Pon nuevamente el audio 21, esta vez pausándolo después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar. Es probable que tengas que ayudarles con algunas respuestas.

Preguntas:

Viñeta 1

¿Dónde van?

Respuesta: al colegio.

Viñeta 2

¿Qué presta Ana a Drago?

Respuesta: un lápiz azul.

Viñeta 3

¿Está Lila en la clase?

Respuesta: Sí.

Viñeta 4

¿Cuántos alumnos hay en clase?

Respuesta: Cinco.

Viñeta 5

¿Qué sabe hacer Drago?

Respuesta: Volar.

Viñeta 6

¿Qué se rompe?

Respuesta: La ventana.

Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

TEATRO

Los alumnos trabajan en grupos de cuatro, cada uno de los cuales asume uno de los papeles de la historia del libro del alumno, página 17. Los alumnos practican su historia en grupos, usando las marionetas. Puedes poner el audio pausándolo después de cada frase para que cada alumno repita la frase de su personaje.

Los alumnos más seguros pueden cambiar algunas de las preguntas de sus grupos. Invita a dos o tres grupos a representar su historia en la clase.

Unidad 2 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar una historia, hacer teatro
LENGUAJE CLAVE: Verbos *ser* y *estar*, formular preguntas y responder.
MATERIALES: Libro del alumno, marionetas, dragoláminas.
VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo, fomentar la cooperación

EN MARCHA

Di: *Abre el libro por la página 17 y mira los dibujos. ¿Dónde están los chicos?* Solicita los nombres de los personajes. Según los alumnos vayan nombrando a los personajes pon las dragoláminas de cada uno en la pizarra. Puedes hacer lo mismo con el material escolar que los alumnos ya conocen.

• 10. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: *Vamos a escuchar otra historia de Superdrago.*
Pon el audio 21 para que los alumnos escuchen la historia. Cuando un personaje hable señálalo en la pizarra.

• Audio 21

Carlos: Este es nuestro colegio. Ven con nosotros Superdrago.
Superdrago: No puedo ir. No tengo un lápiz.
Ana: Toma Superdrago. Yo tengo un lápiz. Un lápiz azul. Y una goma verde, un sacapuntas rojo... y un cuaderno amarillo.
Superdrago: Gracias, Ana.

Unidad 3 Lección 1

OBJETIVOS: Hablar de la casa, buscar en un dibujo, un objeto
LENGUAJE CLAVE: ¿Dónde está? Vocabulario de la casa, preposiciones de lugar: Encima, debajo, al lado y detrás
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Trabajar con los compañeros en equipo, mostrar autonomía en la toma de decisiones propias

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-5 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

JUEGA

Móvil roto

Di a los alumnos que se pongan de pie al lado de su silla, divida la clase en dos equipos. El profesor elige una dragolámina que mostrará al capitán de cada uno de los equipos sin que lo vean los demás. Los capitanes van al primero de su equipo y le dice al oído la palabra, van diciéndosela uno a otro rápidamente también al oído. Así se sigue en una cadena de varios alumnos, hasta que la palabra llega al último y este la dice en voz alta, pudiendo comparar así la palabra inicial con la final.

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 18. Enseña la página. Mira el dibujo.* Pide a los alumnos que hablen sobre lo que ven, qué personajes están... Pon el audio para que los alumnos lo escuchen por primera vez.

• Audio 22

Ana: ¡Ay!

Juan: ¿Qué pasa?

Ana: ¡No encuentro a la tortuga!

Juan: ¿Dónde puede estar?

Ana: No sé. Mira debajo del sofá.

Juan: No, aquí no está.

Ana: ¿Y encima del sofá?

Juan: Tampoco.

Ana: ¿Y al lado de la mesa?

Juan: No... ¡Ya la veo!

Ana: ¿Dónde está?

Lila: Bzzzz... Bzzz.

Juan: ¡Gracias, Lila! Aquí, detrás del televisor.

Ana: ¡Hola, tortuga!

ACTIVIDAD EN GRUPO

Saca la dragolámina de Lila y ponla en tu mesa, di: *Lila está encima de la mesa.* Ahora sujétala debajo de la mesa y di: *Lila está debajo de la mesa.* Sujétala ahora a un lado de la mesa y di: *Lila está al lado de la mesa,* y finalmente sujétala detrás de la mesa y di: *Está detrás de la mesa.* Repite desde el principio diciendo: *Encima, debajo, al lado y detrás.* Di: *Ahora repite conmigo.* Anima a la clase a repetir en grupo las preposiciones de lugar. Preguntas. Ahora pon la dragolámina encima de la mesa y pregunta: *¿Está Lila debajo de la mesa? No. ¿Dónde está? Encima de la mesa.* Continúa preguntando sobre Lila cambiando la preposición.

3 Unidad

La casa

1. Mira y escucha.



ACTIVIDAD

Vuelve a poner el audio. Los alumnos tienen que encontrar y dibujar un círculo alrededor de la tortuga en la página 18. Haz las siguientes preguntas de comprensión: ¿De qué color es la tortuga? ¿Dónde está la tortuga?

JUEGA

Elige a un alumno y di: *Coge la dragolámina de Lila y llévala a tu mesa, ahora ponla encima de tu mesa. ¿Dónde está Lila? Ahora ponla debajo de tu mesa ¿Dónde está Lila? Ponla al lado de tu mesa ¿Dónde está Lila? Ponla detrás de tu cabeza ¿Dónde está Lila?* Cuando termine, debe pasar la dragolámina de Lila a un compañero para que repita el juego.

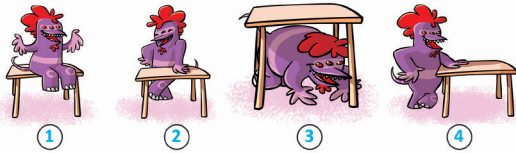
DICCIONARIO

Di: *Vamos a practicar los nombres de las habitaciones de la casa. Abre el libro por la página 69. Mira las habitaciones de la casa.*

Señala cada una mientras dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre de la habitación todos a la vez.

Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.

2. Escucha y responde.



3. Escucha y practica con Lila.



4. Escucha y señala.



19 / diecinueve



• 2. ESCUCHA Y RESPONDE

Di: *Abre el libro por la página 19 y escucha.* Pon el audio 23 completo para que los alumnos lo escuchen por primera vez. Después vuelve a ponerlo pausándolo después de cada intervención y pregunta: *¿Dónde está el monstruo?* para que los alumnos respondan. Ayúdalos a responder cuando lo creas necesario.

• Audio 23

Uno. ¿Dónde está el monstruo?

Dos. ¿Dónde está el monstruo?

Tres. ¿Dónde está el monstruo?

Cuatro. ¿Dónde está el monstruo?

Respuestas:

Uno. Encima de la mesa.

Dos. Detrás de la mesa.

Tres. Debajo de la mesa.

Cuatro. Al lado de la mesa.

• 3. ESCUCHA Y PRACTICA CON LILA

Di: *Mira el ejercicio número 3. ¿Qué le pasa a Lila?* Escucha. Pon el audio 24 una vez.

• Audio 24

La casa chibiricaca

El balcón chibiricón.

Bzzzzz

La cocina chibiriquina.

El salón chibiricón.

Otra vez.

La casa chibiricaca

El balcón chibiricón.

La cocina chibiriquina.

El salón chibiricón.

Cuando los alumnos hayan terminado de escuchar el audio, puedes leer el trabalenguas, más lentamente si es necesario y al terminar di: *¡Ay qué difícil! Ayúdame a decirlo.* Di frase por frase para que la repita la clase a coro. Al final pueden aplaudir todos mientras dicen: *¡Bieeeee!*

Di: *Ahora repetimos con el audio.* Vuelve a poner el audio, pausándolo después de cada frase para que la clase repita.

Finalmente puedes preguntar si hay algún voluntario quiere repetir él solo.

PRESENTACIÓN

Utilizando las dragoláminas presenta el vocabulario de las habitaciones y los muebles de la casa.

• 4. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Ahora mira el ejercicio número 4 de la página 19. ¡Es la casa de Superdrago! Ayúdale a buscar los muebles.*

Pon el audio 25 pausándolo después de la primera pregunta. Muestra la dragolámina del sofá y di: *Señala el sofá en la casa. ¿Dónde está?*

Ahora pon el audio 25 completo pausándolo después de cada pregunta que hace Drago, mostrando la dragolámina del mueble correspondiente para que los alumnos tengan tiempo de encontrar y señalar los muebles en el dibujo.

Al terminar, haz las mismas preguntas variando el orden. Esta vez pregunta individualmente a varios alumnos.

• Audio 25

¿Dónde está el sofá?

¿Dónde está el armario?

¿Dónde está el televisor?

¿Dónde está la mesilla?

¿Dónde está la mesa?

¿Dónde está el lavabo?

¿Dónde está la nevera?

¿Dónde está la cama?

Unidad 3 Lección 2

OBJETIVOS: Utilizar las preposiciones de lugar, practicar pronunciación

LENGUAJE CLAVE: Preposiciones de lugar, ¿dónde está?, el verbo *tener*, vocabulario de la casa

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la percepción y orientación espacial

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-5 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

JUEGA

Palabras encadenadas

Elige a un alumno. Señala su lápiz y pregúntale *¿Qué tienes?* El alumno responde *Tengo un lápiz.* A continuación, dile a otro alumno que repita la frase *Tengo un lápiz* y que añada otro objeto a la frase. Por ejemplo: *Tengo un lápiz y un libro.* Se trata de que los siguientes alumnos vayan añadiendo más palabras de objetos a esa frase. Si un alumno no puede recordar toda la frase pierde el turno y pasa al siguiente alumno.

Unidad 3 Lección 3

OBJETIVOS: Hablar sobre la casa

LENGUAJE CLAVE: Preposiciones de lugar, ¿dónde está?, habitaciones, muebles de casa

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la percepción y orientación espacial

EN MARCHA

Pide a un alumno que salga de la clase y que cierre la puerta. El alumno debe llamar a la puerta. Toda la clase tienen que preguntar ¿Quién es? El alumno debe responder: Soy _____. Y la clase responde: ¡Pasa! El alumno entra y elige a otro para que salga.

JUEGA CON DRAGOLÁMINAS

Prepara las dragoláminas de los muebles de la casa. Enseña y nombra cada una de ellas.

Vuelve a hacer lo mismo, pidiendo a la clase que repita.

Ahora coloca todas las dragoláminas en la pizarra. Señala y nómbralas, pidiendo de nuevo que repitan.

Pide a los alumnos que cierren los ojos. Quitá una de las dragoláminas de la pizarra. Di: *Abre los ojos. ¿Qué falta?* Continúa con otras dragoláminas.

• 5. MIRA LA CASA DE LOS MONSTRUOS

Pide a los alumnos que miren la ilustración de la página 20. Ve nombrando cada una de las habitaciones, señalándolas. Anima a los alumnos a repetir mientras señalan. Puedes hacer un juego de ir nombrándolas más rápido o más despacio para que los alumnos repitan y señalen.

Deja tiempo para que cuenten a los monstruos.

Pregunta: ¿Cuántos monstruos hay en el cuarto de baño?

Respuesta: 2

¿Cuántos hay en el dormitorio?

Respuesta: 3

¿Cuántos hay en el salón?

Respuesta: 3

¿Cuántos hay en la cocina?

Respuesta: 2

¿Y cuántos en el ático?

Respuesta: 6

ESCUCHA

Di: *Hay 16 monstruos en la casa. Pero ¿dónde están?* Escucha. Pon el audio 26 para que escuchen.

• Audio 26

¿Dónde están los monstruos del ático?

¿Dónde están los monstruos del cuarto de baño?

¿Dónde están los monstruos de la cocina?

¿Dónde están los monstruos del salón?

¿Dónde están los monstruos del dormitorio?

¿Dónde está Drago?

Respuestas:

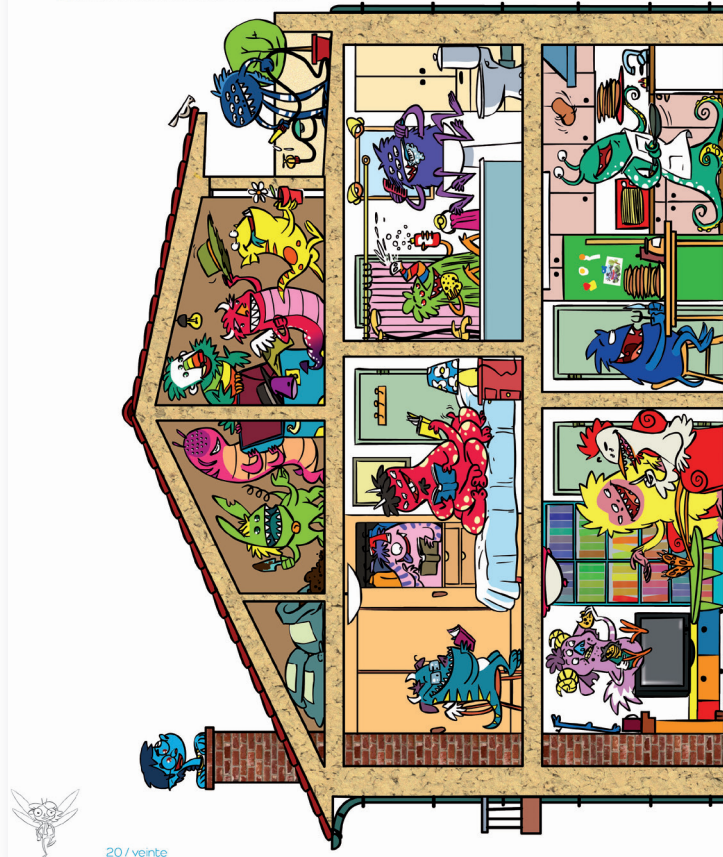
1: ¡detrás del baúl!

2: en la bañera y en el lavabo

3: en la silla y en la mesa

3 Unidad

5. Mira la casa de los monstruos.



4: encima del televisor, en el sofá

5: en la cama, en la silla, dentro del armario.

6: dentro de la chimenea.

Repite el audio las veces necesarias para que los alumnos respondan, si es preciso, pausándolo después de cada pregunta, puedes pasear por la clase ayudándoles.

JUEGA

Practica las preposiciones de lugar. Utiliza la dragolámina de Superdrago, ponla en distintos lugares del aula y pregunta: ¿Dónde está Superdrago? Puedes preguntar primero varias veces a toda la clase y a continuación a varios alumnos individualmente. Ahora escoge a un alumno para que ponga la dragolámina en distintos lugares del aula y pregunte a la clase: ¿Dónde está Superdrago?

Unidad 3 Lección 4

OBJETIVOS: Hablar sobre actividades

LENGUAJE CLAVE: Verbos de acción

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la memoria

6. Mira y señala.



21 / veintiuno



EN MARCHA

Prepara las dragoláminas de los juguetes. Muestra cada tarjeta y nómbrala, pide que repitan. Elige a un alumno que haya levantado la mano y pregúntale: *¿Qué juguete te gusta más?* para que responda. Dale al alumno la tarjeta para que se ponga delante de la clase y diga lo que es, utilizando la frase modelo: *Me gusta _____.*

• 6. MIRA Y SEÑALA

Di: *Abre el libro por la página 21. ¿Qué hace Drago? Señala cada dibujo y di lo que hace.* Ejemplo: *Drago come, Drago duerme, etc.*

Di: *Ahora señala el dibujo correcto. Drago come.*

Haz el gesto de comer para que los alumnos puedan asociar el gesto y el dibujo. Repite con todas las palabras.

PRACTICA

Di: *Escucha y repite.*

Di las palabras *come, salta, habla, duerme, juega, baila*, mientras los alumnos las repiten a coro acompañándolas con su gesto. Di: *¡Muy bien!* Comienza la acción. Escoge un niño para que se ponga de pie. Elige una de las acciones: Ejemplo: *anda*. El niño debe hacer la acción bien. Alternando a los alumnos repita todas las acciones del libro.

MEMORIA

Coloca varias dragoláminas sobre la mesa del profesor. Muestra las láminas a la clase y pide a los alumnos que nombren cada lámina. A continuación, ponlas boca abajo en la mesa y después los alumnos tienen que nombrar cada cosa que recuerden.

JUEGA

Saca la dragolámina de Superdrago.

Di: *Vamos a jugar. Yo digo: ¡Drago dice canta, por favor!* Y todos cantan.

Anímalos a cantar cualquier canción que sepan.

Di: *¡Drago dice baila!, por favor.* Y todos bailan. Selecciona a un alumno y señala uno de los dibujos. El alumno tiene que hacer mímica mientras los demás alumnos adivinan la acción que está realizando.

ACTIVIDAD FINAL

Saca las dragoláminas de los deportes y actividades. Ponlas boca abajo en la mesa. Di a los alumnos que se pongan de pie. Ve sacando una por una las dragoláminas para mostrarlas a la clase. Utiliza la frase modelo: *Ahora todo el mundo está...* (saca la tarjeta) *¡¡bailando!!* Todos los alumnos tienen que hacer la acción que se muestra en la lámina. A continuación deja que los alumnos saquen tarjetas ellos mismos para practicar el vocabulario.

Unidad 3 Lección 5

OBJETIVOS: Hablar sobre actividades, limpieza
LENGUAJE CLAVE: Verbos de acción, juguetes
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Organizar bien las cosas, ordenar

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-7 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección

ANTES DE EMPEZAR

Antes de empezar la clase coloca algunas de tus cosas en distintos lugares del aula (Ej. libro, lápiz, gafas si las tienen, etc.) Una vez que estén sentados en sus sitios, empieza a buscar nerviosamente diciendo: *A ver, a ver, ¿dónde está mi libro?, ¡ay que desorden!* Probablemente algunos alumnos se habrán fijado en tus cosas y te ayudarán gritándote donde están. Deben decir dónde está en español. (Ej. encima de la mesa, debajo de la silla de Ana).

• 7. ESCUCHA Y SEÑALA

Cuando hayas encontrado todas tus cosas, di: *Abre el libro por la página 22, por favor. Mira la habitación de Ana.* Pon el audio número 27 para que lo escuchen los niños.

• Audio 27

Madre de Ana: ¡Qué desorden, qué desorden! Ana, mira... la silla está encima de la cama... la bicicleta está encima de la cama. Mira... la pelota está encima de la silla y la lámpara está encima del armario. El osito de peluche está debajo de la cama... los libros están en el suelo.

Drago: ¿Dónde está Lila?

Respuesta: Encima de la mesa.

Haz las siguientes preguntas a los alumnos: ¿Dónde está la silla? Señala la silla de la ilustración. ¿Dónde está la bicicleta? Señala la bicicleta.

HABLA

Divide la clase en grupos. Por turnos un miembro de cada grupo tiene que elegir uno de los objetos del dibujo y preguntar: ¿Dónde está...? El primero en levantar las manos de uno de los grupos puede responder. Si responde bien, gana un punto para su grupo, pero no puede volver a responder.

ACTIVIDAD

Cambia de lugar algunas cosas del aula. Divide la clase en grupos pequeños. Por turnos, cada grupo deberá decir algo que esté cambiado, por ejemplo, *El libro está debajo de la silla.* Si la frase es correcta, un miembro del equipo se levantará y lo pondrá en el sitio correcto.

¿QUE FALTA?

Utilizando las dragoláminas, coloca sobre la mesa las dragoláminas de los juguetes. Repasa los nombres de las láminas con los alumnos y después pídeles que cierren los ojos. Quitá una de las dragoláminas y desordena los demás. Los alumnos abren los ojos y deben adivinar cuál es la lámina que falta.

3 Unidad

7. Escucha y señala.



JUEGO FINAL

Juega a “Drago dice” en grupos. Divide la clase en grupos de tres o cuatro. Di las instrucciones siguientes: *Drago dice: ponte al lado de la mesa, ponte debajo de la mesa, ponte encima de la mesa, etc.*

Si un miembro del grupo comete un error debe sentarse. El último grupo con más miembros gana.

8. Escucha la historia.



• 8. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: *Abre el libro por la página 23 y mira las viñetas mientras escuchamos.*

Vamos a escuchar una nueva historia.

Escucha la historia de Superdrago.

Pon el audio 28 para que los alumnos escuchen y miren la historia.

• Audio 28

Superdrago: Hola, Ana. ¿Qué buscas?

Ana: Hola, Superdrago. Busco a mi muñeca Linda. No sé dónde está. No está debajo del sofá. ¿Dónde está mi muñeca?

Superdrago: ¡No te preocupes, Ana! ¡Uso mi poder de visión de rayos X!

Superdrago: A ver. No está en la cocina.

Superdrago: Mmm... No está en el cuarto de baño.

Superdrago: ¡Ajá! Sí. Está en tu habitación.

Ana: ¿Dónde? ¿Dónde?

Superdrago: Está en tu habitación, detrás de la silla. No. Está debajo de la cama.

Ana: ¡Aquí está! ¡Aquí está mi muñeca, debajo de la cama! ¡Gracias, Superdrago!

ESCUCHA Y SEÑALA

Vuelve a poner el audio 28 pidiendo a los alumnos que señalen cada viñeta mientras hablan los personajes.

RESPONDE

Haz las siguientes preguntas para comprobar la comprensión de los alumnos.

1. ¿Qué busca Ana?

Respuesta: *La muñeca.*

2. ¿Está en la cocina?

Respuesta: *No.*

3. ¿Qué hace Superdrago?

Respuesta: *Encuentra la muñeca.*

JUEGO FINAL

Pega cuatro dragoláminas en la pizarra de las cuales tres pertenecen al mismo grupo. Ej.: cuarto de baño, salón, dormitorio y sacapuntas. Los alumnos deben decir cuál de las láminas no forma parte de ese grupo. En este ejemplo los alumnos tendrían que elegir la del sacapuntas ya que no es una parte de la casa. Repite con otros grupos de láminas con el vocabulario de las unidades 1, 2 y 3: objetos de clase, muebles de la casa, colores, etc.

ACTIVIDAD EXTRA

Haz una fotocopia para cada alumno de la página 62 de esta guía didáctica y realiza la actividad extra 1 "Mi casa".

Unidad 3 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar la historia de Superdrago, responder a preguntas

LENGUAJE CLAVE: El verbo *tener*

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Ayudar a un amigo que te necesita

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-8 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección

ANTES DE EMPEZAR

Antes de empezar esconde la dragolámina de la muñeca en algún lugar del aula. Cuando hayan entrado los niños pon las láminas de un coche, una pelota y un oso, en la pizarra.

Di: *Tengo un coche, una pelota, un oso y una muñeca.*

Al terminar pon cara de confundido.

Di: *A ver, tengo un coche, una pelota, un oso y... mi muñeca.*

¿Dónde está mi muñeca?

¡Vamos a buscarla!

Empieza a buscar por la clase animando a los niños para que tranquilamente te ayuden. Cuando uno de los niños la encuentre, di: *Ah, que bien. Muchas gracias, y pégala en la pizarra.*

Unidad 4 Lección 1

OBJETIVOS: Aprender nombres de animales
LENGUAJE CLAVE: Verbos estar, mirar, nombres de animales
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Conocer y respetar la naturaleza

EN MARCHA

Cuelga las dragoláminas de los animales en la pizarra. Di los nombres de los animales para que los alumnos los repitan juntos. Llama a un alumno para que salga a la pizarra. Dile el nombre de uno de los animales que está en la pizarra. El alumno coge la dragolámina del animal que ha dicho el profesor, la muestra a los demás y dice el nombre del animal. A continuación, el alumno devuelve la dragolámina a la pizarra. Repite este proceso con las demás tarjetas y distintos alumnos.

JUEGO DE SONIDOS

Di: *Abre el libro por la página 24. Mira la ilustración.*
Haz el rugido de un león, haciendo mímica con la cara y gestos apropiados. Señala al león en el libro del alumno página 24. Repite con los otros animales que aparecen en la ilustración. Los alumnos deben adivinar qué animal es. Elige al primero que diga león para que se ponga delante de la clase. Muestra al alumno la dragolámina de uno de los animales sin que lo vean los demás. El alumno deberá hacer el ruido de este animal, y con mímica imitar la cara y los gestos de ese animal. El alumno que lo adivine y diga el nombre del animal correctamente se pone delante de la clase. Repite con otro animal.

SEÑALA

Repite los nombres de los animales. Señala los animales en la ilustración mientras los nombras.

Respuestas: león, mono, elefante, cocodrilo, jirafa.

• 1. ESCUCHA Y MIRA

Pon el audio número 29 para que los alumnos escuchen mientras miran la ilustración.

● Audio 29

Maestra: Niños, ¿estamos todos?

Vamos a contar: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez.

Ana: ¡Sí, estamos todos!

Juan: ¡Quiero ver los cocodrilos!

Carlos: Y yo quiero ver los leones ¿Dónde están?

Ana: Allí están.

Maestra: ¡Mirad, los elefantes!

Ana: ¡Qué grandes son! ¡Me gustan los elefantes!

Maestra: ¡Mirad, los monos!

Carlos y Juan: ¡Qué graciosos son!

Maestra: Venga niños, vamos a ver a las jirafas.

Cuando un personaje dice el nombre de un animal, señálalo en la ilustración. Pon el audio por segunda vez.

ESCUCHA Y RESPONDE

Cuelga las dragoláminas de Juan, Carlos, el cocodrilo, el león, el elefante y la foca en la pizarra.

Pon el audio 30 para que los alumnos escuchen las preguntas.

4 Unidad

Los animales

1. Escucha y mira.



● Audio 30

¿Dónde están los niños?

¿Qué animales quiere ver Juan?

¿Qué animales quiere ver Carlos?

¿Cuántos niños hay?

Vuelve a poner el audio. Esta vez, pausándolo después de cada pregunta. Repite la pregunta y ofrece varias respuestas posibles. Di: *Levanta la mano si sabes la respuesta.* Señala a un alumno para que responda.

¿Dónde están los niños? ¿Están en la clase? No. ¿Están en la casa? No. ¿Están en el zoo? Sí. Los niños están en el zoo.

¿Qué animales quiere ver Juan? ¿Juan quiere ver a los elefantes? No. ¿Juan quiere ver a las jirafas? No. ¿Juan quiere ver a las cebras? No. ¿Juan quiere ver a los cocodrilos? Sí. Juan quiere ver a los cocodrilos.

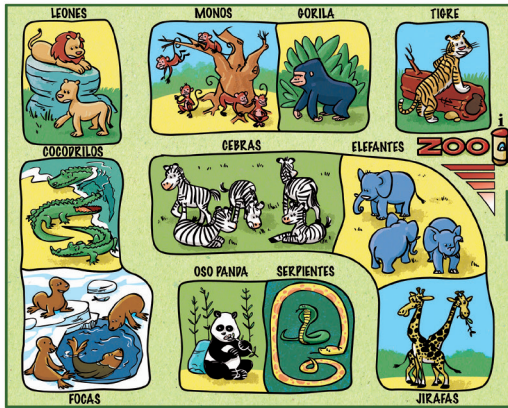
¿Qué animales quiere ver Carlos? ¿Carlos quiere ver a los cocodrilos? No. ¿Carlos quiere ver a las jirafas? No. ¿Carlos quiere ver a las focas? No. ¿Carlos quiere ver a los leones? Sí. Carlos quiere ver a los leones.

¿Cuántos niños hay con la profesora? ¿Hay 5 niños? No. ¿Hay 4 niños? No. ¿Hay 6 niños? Sí. Hay seis niños con la profesora.

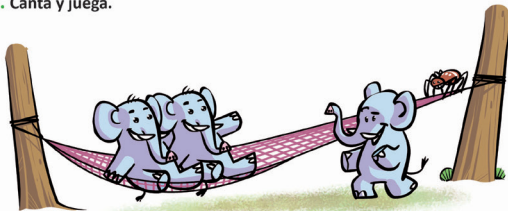
SEÑALA

Vuelve a poner el audio y cuando se escuche el nombre de un determinado animal pausa el audio para que los alumnos señalen en el dibujo dicho animal.

2. Mira el dibujo.



3. Canta y juega.



25 / veinticinco

gorila, 1 tigre, 3 cocodrilos, 4 focas, 5 cebras, 3 elefantes, 1 oso panda, 2 serpientes, y 2 jirafas.

HABLA Y JUEGA

Di: *Veo 2 leones y un oso panda. ¿Que ves?*

Elige a un alumno y hazle esta pregunta: *Veo 2 leones. ¿Que ves?* Este alumno responderá: *Veo 2 leones.* A continuación, el alumno elige otro dibujo de animales para crear una frase en cadena, por ejemplo: *Veo 2 leones y 3 elefantes.* Haz lo mismo con el siguiente alumno el cual además de repetir todos los dibujos anteriormente dichos añadirá un dibujo nuevo. Divide a los alumnos por parejas para que practiquen.

• 3. CANTA Y JUEGA

Di a los alumnos que van a cantar una canción popular y hacer un juego.

Mira el dibujo de la canción. ¿Cuántos elefantes hay?

Escucha la canción de Lila.

Pon el audio número 31. Mientras suena la canción haz los gestos de balancear y caer en tu silla en los momentos de la canción donde se cantan estas palabras.

• Audio 31

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
como veía que no se caía
fue a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
como veían que no se caían
fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban...
(Canción popular)

Pide un voluntario para que haga de elefante usando el brazo como si fuese la trompa. Cuando dice las palabras *balanceaban* y *caían*, deben hacer esas acciones. Cuando empiece el segundo verso otro alumno se pone de pie para hacer lo mismo y así hasta que termina la canción. Cuando el quinto alumno se ha levantado y ha dicho su estrofa di al alumno que se siente y haga la canción al revés hasta que se sienten todos de nuevo. Repite con otros alumnos de cinco en cinco.

ANIMALES LOCOS

En una hoja de papel pide a los alumnos que inventen un animal con partes de otros animales y lo dibujen y coloreen. Pueden poner un nombre inventado. Pide a un alumno que salga delante de la clase y explique de qué animales está compuesto su dibujo. Puedes repetir con otros alumnos.

Unidad 4 Lección 2

OBJETIVOS: Nombres de animales, cantar una canción

LENGUAJE CLAVE: Nombres de animales, ¿Cuántos hay?

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, papel y lápices de colores

VALORES TRANSVERSALES: Aprender a respetar a los animales

CONSEJO: Siempre prepara un ejemplo de las actividades y proyectos de antemano para que los alumnos tengan una referencia.

EN MARCHA

Pide a la clase que abra el libro por el diccionario de la página 63. Di: *¡Mira los animales! Mi animal favorito es el delfín. ¿Y el tuyo?* Puedes preguntar a diferentes alumnos. Pide que respondan con la frase modelo: "Mi animal favorito es _____".

Para finalizar pide a la clase: *Levanta la mano si te gustan los gatos.* Pregunta a la clase: *¿A quién le gustan los gatos?* Continúa con otros animales del diccionario.

• 2. MIRA EL DIBUJO

Di: *Abre el libro por la página 25 y mira el dibujo del ejercicio número 2. ¡Mira los animales! ¿Qué animales ves?*

Repite con todos los animales que aparecen en el dibujo. Una vez que hayas repasado todos di: *Vale. Hay 2 leones, 5 monos, 1*

Unidad 4 Lección 3

OBJETIVOS: Hacer preguntas

LENGUAJE CLAVE: Números 1 a 20, nombres de animales

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Respetar a los animales

EN MARCHA

Piensa en una palabra de las que has enseñado a los alumnos (objeto de clase, animal, cosas de la casa, personajes, etc.). Di a los alumnos que tienen que hacerte preguntas para adivinar *¿Quién o qué es?* Ejemplos de los tipos de preguntas que deben hacerse: *¿Eres una cosa?*, *¿Eres comida?*, *¿Eres rojo?*, etc. Tienen 4 oportunidades para preguntar y adivinarlo. Si no lo adivinan, cambia de palabra.

REPASO

Saca las dragoláminas de los animales. Ve mostrándolas una a una diciendo su nombre mientras los alumnos repiten. Después tapa la dragolámina con un papel y ve enseñándola poco a poco para que los alumnos adivinen de qué animal se trata. Repite con el resto de los animales.

• 4. ESCUCHA Y REPITE

Di: *Abre el libro de alumno por la página 26. Escucha.*
Pon el audio número 32.

• Audio 32

Un elefante. Dos elefantes. Un mono. Tres monos. Un león. Cuatro leones. Una manzana. Cinco manzanas. Una niña. Seis niñas. Un libro. Siete libros.

Di: *Vamos a escucharlo otra vez. Repite las palabras por favor.*
Ponlo de nuevo esta vez animando a los alumnos a repetir las palabras.

Señala los dibujos de las palabras en singular preguntando: *¿Qué es?* *¿Cuántos hay?*

PRÁCTICA

Di: *¡Ahora con palmadas!*

Señala cada una de las fotos y di: *Un elefante*, mientras das una palmada por cada sílaba. Anima a la clase a hacerlo también. Continúa con las demás fotos.

• 5. ADIVINA EL ANIMAL

Di a los alumnos que miren el siguiente ejercicio. Di: *¿Ves las fotos? Son animales diferentes. Vamos a buscar los animales. Mira el número uno. ¿Qué animal es? 1, 2, 3, ¡Adivínalo!*

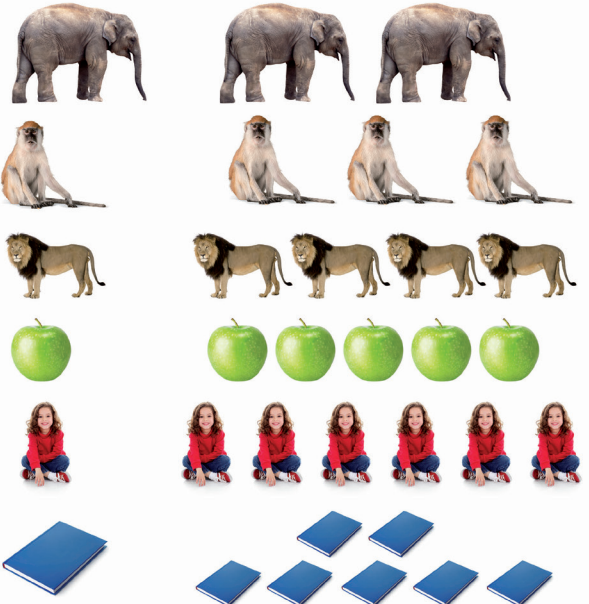
Continúa con las demás fotos de animales. Cuando hayan adivinado todos los animales, anima a los alumnos a que se pregunten y respondan unos a otros: *¿Qué animal es? ¡Un elefante! ¿Qué animal es? ¡Un mono!*

JUEGA

Coloca las dragoláminas de los animales en la pizarra. Divide la clase en dos grupos. Pide que un miembro de cada grupo se ponga delante de la pizarra. Di el nombre de un animal. El primer alumno que toque la dragolámina del animal que has nombrado gana un punto para su equipo.

4 Unidad

4. Escucha y repite.



5. Adivina el animal.



26 / veintiséis

Unidad 4 Lección 4

OBJETIVOS: Contar hasta 10 y revisar vocabulario

LENGUAJE CLAVE: Números del once al veinte, ¿Cuántos hay?

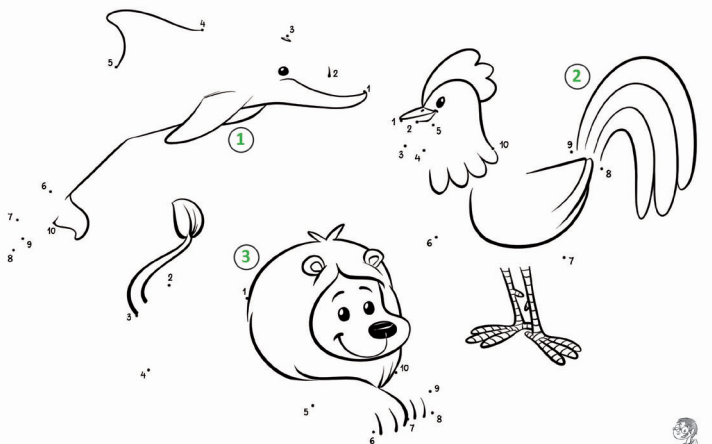
MATERIALES: Libro del alumno

VALORES TRANSVERSALES: Fomentar la creatividad

6. Escucha y relaciona.



7. Cuenta y dibuja.



27 / veintisiete



EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-8 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

MIRA Y CUENTA

Di: *Abre el libro por la página 27. ¿Qué animal ves? ¡Sí, es un mono! ¡Y tiene mucha hambre! (Haz un gesto de tener hambre) Mira hay muchos plátanos. (Haz el gesto de pelear y comer un plátano).*

• 6. ESCUCHA Y RELACIONA

Di: *Ahora vamos a decir los números que están escritos en el árbol.*

Empieza a contar: *uno, dos, tres... hasta el diez.*

Di: *Ahora hay que unir los números con los plátanos. Dibuja una línea desde los plátanos hasta el número.*

SEÑALA Y CUENTA

Agrupar a los alumnos por parejas y pídeles que pregunten y respondan cuántos plátanos hay en cada foto.

Por ejemplo:

- *¿Cuántos plátanos hay aquí?*

- *Siete: uno, dos, tres...*

JUEGA: SALTO DE NÚMEROS

Este juego puede hacerse en grupos pequeños, de cuatro en cuatro, por ejemplo. Explica a los alumnos que vas a decir a un número del 1 al 10 y que tendrán que saltar hacia adelante o hacia atrás el número de pasos correspondiente. Para practicar, di el número 3 y salta hacia adelante tres pasos. Luego grita el número 4 y retrocede cuatro pasos. Practica unas cuantas veces con los estudiantes. Luego elige a diferentes estudiantes para que sean ellos los que dicen los números.

• 7. CUENTA Y DIBUJA

Di: *Mira el ejercicio 7. Hay números. Los números hacen dibujos de animales.*

Di: *Vamos a contar y dibujar.* Ve señalando a distintos alumnos para que vayan diciendo los números del 1 al 10. Empieza tú diciendo el 1. Pídeles que lo busquen en el dibujo. El siguiente alumno debe decir el 2 mientras todos unen los puntos del 1 al 2. Así sucesivamente hasta haber completado el dibujo. Repite con los otros dibujos con diferentes alumnos.

Los alumnos ahora pueden colorear los animales con los colores que les gusten.

Para terminar, pregunta a la clase:

¿Qué animal es el número uno?

¿Qué animal es el número dos?

¿Qué animal es el número tres?

Cuando respondan, di: *¡Sí, un león, una gallina, un delfín!*

Unidad 4 Lección 5

OBJETIVOS: Hablar de rutinas

LENGUAJE CLAVE: Me levanto, voy y como

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Organizar tu día

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-9 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

MIRA Y HAZ

Di: *Abre el libro por la página 28 y mira a Ana. Levántate.* (Los alumnos se ponen de pie)

Di las siguientes frases mientras haces la mímica:

¡Me levanto! (Haz como si te levantases por la mañana bostezando, estirando los brazos y pide a los alumnos que hagan lo mismo)

¡Voy al colegio! (Haz como si caminases, silbando)

¡Como la comida! (Haz como si comieses algo riquísimo)

¡Voy a casa! (Haz como si llegases a casa. ¡Hola, mamá!)

Repite cada acción en distinto orden mientras que los alumnos señalan el correspondiente dibujo de Ana en sus libros.

• 8. ESCUCHA Y SEÑALA

Pon el audio 33 para que lo escuchen los alumnos. Señala la ilustración correspondiente mientras habla Ana.

• Audio 33

Ana: Me levanto.

Ana: Voy al colegio.

Ana: Como la comida.

Ana: Voy a casa.

Vuelve a poner el audio, esta vez di: *Escucha, señala y repite.* Pausa el audio después de cada frase para que puedan repetir a coro.

• 9. BUSCA LAS DIFERENCIAS Y COLOREA

Repasa los nombres de los animales que aparecen en la ilustración.

En parejas, pide a los alumnos que busquen y señalen las seis diferencias que hay entre los dos dibujos y colorean la imagen de la derecha.

JUEGA

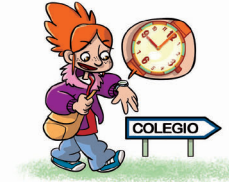
Pega la dragolámina de Superdrago en la pizarra y di: *Jugamos a Superdrago dice.* Elige un voluntario para que ponga delante de la clase. Di: *Superdrago dice: ¡Me levanto!* Haz como si te levantases. Anima al voluntario a hacer lo mismo.

Ahora di: *¡Me levanto!* Esta vez sin decir *Superdrago dice.* No te muevas y si el alumno lo hace, páralo.

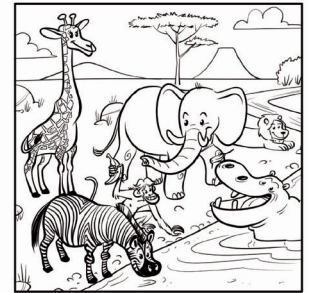
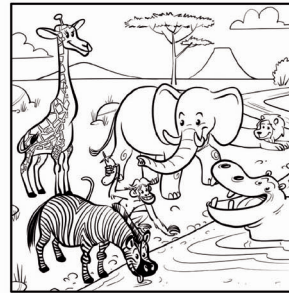
Practica con varias frases hasta que los alumnos entiendan el juego. Una vez que todos lo entiendan, hacer el juego en grupo. Si un alumno no sigue bien las instrucciones, queda eliminado. Di: *Superdrago dice ¡Me levanto!* Para que toda la clase se ponga en pie al lado de sus sillas. Repite las instrucciones cada vez más rápido hasta que solo quede uno de pie.

4 Unidad

8. Escucha y señala.



9. Colorea las diferencias.



28 / veintiocho

10. Escucha la historia.



29 / veintinueve



Unidad 4 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar una historia, revisar material
LENGUAJE CLAVE: Revisión de vocabulario, input de expresiones
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: La amistad

CONSEJO: Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

EN MARCHA

Organiza algunas sillas delante para que un pequeño grupo de estudiantes pueda sentarse en ellas. Da la dragolámina del gorila a uno de los alumnos. Explica que vas a poner algo de música (puedes usar una canción de una lección anterior). Mientras la música está sonando, los estudiantes deben pasar la tarjeta con cuidado entre ellos. Detén la música. El estudiante que sostiene la dragolámina tiene que nombrar el animal de la dragolámina. Este estudiante se queda mientras los otros regresan a sus asientos. Repite con una dragolámina diferente y nuevos estudiantes.

PREPARACION DE LA HISTORIA DE SUPERDRAGO

Sostén el libro del alumno para que vean la página y señala la historia. Di: *Hoy vamos a escuchar otra aventura de Superdrago.* Señala la primera foto y pide a los alumnos que adivinen qué está sucediendo. Cubre los dos últimos cuadros y pide a los alumnos que imaginen lo que piensan que sucederá después. Pide a los alumnos que nombren cualquier objeto, animal o color que puedan ver en los dibujos del cómic.

• 10. ESCUCHA LA HISTORIA

Pon el audio 34 para que los alumnos escuchen. Mientras escuchan deben señalar la viñeta del diálogo.

• Audio 34

Carlos: ¡Eh, Juan! Vamos a ver los tigres. Quiero ver a los tigres.

Juan: Yo también. Mira. Los tigres están al lado de los leones.

¡Vamos!

Carlos: ¡Vaya! ¡Qué bonitos! Me gustan mucho los tigres.

Juan: Sí. Son muy bonitos. ¡Qué colores! Naranja, amarillo, negro. Y son muy grandes.

Drago: ¡Socorroooo!

Carlos: ¿Qué es esto? ¿Quién llama?

Juan: ¡Escucha! Alguien necesita ayuda. ¡Vamos rápido, Carlos!

Carlos: Mira, Juan. ¡Es Superdrago! Está en la jaula de las serpientes.

Superdrago: ¡Socorro! ¡Juan! ¡Carlos! ¡Estoy aquí!

Juan: Superdrago. ¿Qué haces ahí? ¿Por qué estás dentro de la jaula?

Superdrago: Las serpientes son mis amigas. Estamos jugando pero ahora quiero salir de la jaula y no puedo. ¡Socorro!

Juan: Cálmate. Llamamos a un cuidador.

Superdrago: Gracias, chicos. ¿Queréis un helado? ¡Yo invito!

ESCUCHA Y RESPONDE

Pon nuevamente el audio 34, esta vez pausa el audio después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acababan de escuchar. Es probable que tengas que ayudarles con algunas respuestas.

Preguntas:

Viñeta 1: ¿Qué animal quieren ver los niños? ¿Un gorila? ¿Un león? ¿Una serpiente?

Viñeta 2: ¿Qué colores tienen los tigres? ¿Los tigres son azules? ¿Son verdes? ¿Son naranjas? ¿Son negros?

Viñeta 3: ¿Quién grita? ¿Grita Carlos? ¿Grita Juan? ¿Grita Superdrago?

Viñeta 4: ¿Dónde está Superdrago? Está en...

Viñeta 5: ¿Las serpientes son amigas de Superdrago? ¿Sí o no?

Viñeta 6: ¿Qué quieren comer los niños? ¿Una manzana? ¿Un helado?

TEATRO DE MARIONETAS

Utilizando las marionetas de los personajes los alumnos representan el cómic de Superdrago. Divide la clase en grupos pequeños para que todos ensayen y practiquen su presentación. Para ayudar, vuelve a poner el audio y pausar el audio después de cada intervención.

CONSEJO: Puedes cambiar los papeles a los alumnos para que tengan la oportunidad de practicar un diferentes diálogos.

ACTIVIDAD EXTRA

Haz una fotocopia para cada alumno de la página 63 de la guía didáctica y realiza la actividad extra 2 "Colorea a Juan".

Unidad 5 Lección 1

OBJETIVOS: Expresar gustos

LENGUAJE CLAVE: Me gusta, no me gustan, vocabulario de comida.

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Actitud positiva hacia la comida

EN MARCHA

Repasa los nombres de los animales con las dragoláminas. Pon las tarjetas por diferentes partes de la clase. Llama a un alumno por su nombre y luego el nombre de un animal. El alumno tiene que encontrar la dragolámina del animal y situarse junto a ella. Continúa con todos los alumnos hasta que todos estén situados junto a un animal.

PRESENTACIÓN

Pregunta por la comida preferida de algunos voluntarios. Saca las dragoláminas de las comidas y una por una introduce la comida mostrando la lámina y diciendo el nombre y haciendo comentarios como, ¡qué rico!, ¡Ummm! ¡me gusta! Los alumnos deben repetir a coro los nombres de la comida. Puedes repetirlo un par de veces. Cuando hayas revisado bien el vocabulario, mezcla las tarjetas y ponlas boca abajo en la mesa. Divide la clase en grupos. Di: *zanahoria*. El primer grupo descubre una de las láminas. Si es zanahoria se quedan con la tarjeta. Si no, tienen que decir el nombre de la comida y ponerla hacia abajo de nuevo. Toca al siguiente grupo. El grupo que acaba con más tarjetas gana.

• 1. ESCUCHA Y MIRA

Di: *Abre el libro por la página 30, por favor. Los niños y Superdrago están en el mercado. Mira el dibujo. ¿Qué comida ves?* Señala la comida que aparece en el dibujo y di su nombre. Los alumnos deben repetirlo contigo. Escoge a algunos alumnos individualmente, señala un alimento y pregúntales qué es. Pon el audio 35.

● Audio 35

Drago: Estamos en el mercado.

Ana: Mira, ¡cuánta comida hay!

Madre: Tenemos que comprar algo para la cena. ¿Qué tal pollo?

Juan: No me gusta el pollo.

Ana: Queremos salchichas, por favor.

M: ¿Os gustan las salchichas?

Ana y Juan: ¡Sí, mucho!

M: Bueno. Póngame salchichas, por favor.

Tendero: ¿Cuánto le pongo?

M: Un kilo, por favor.

Juan ¡Mmm...! ¡Qué rico!

M: Necesitamos patatas, plátanos y manzanas.

Juan: ¡Y naranjas!

Ana: ¡Y tomates!

M: Muy bien: patatas, plátanos, manzanas, naranjas y tomates.

Bueno, ya tenemos todo, vamos a casa.

Ana y Juan: ¡Sí, vamos a casa!

VERDADERO O FALSO

Di: *Vamos a escuchar otra vez el audio y después voy a hacer algunas preguntas sobre Superdrago y sus amigos. Si la pregunta*



es verdadera levanta la tarjeta verde y si es falsa levanta la tarjeta roja. Pon de nuevo el audio.

Drago está en el mercado. Verdadero

Van a comer pescado. Falso

Juan pide manzanas. Falso

PRACTICA

Dibuja una cara sonriente en la pizarra y otra cara triste. Saca la dragolámina de la pera y di *¡Me gustan las peras!* y coloca la lámina debajo de la cara sonriente. Saca otra comida y di *¡No me gusta!* para a continuación pegarla debajo de la cara triste. Repite con otras comidas para que los alumnos relacionen las frases con la idea que expresan. Quita las dragoláminas de la pizarra y repártelas en la mesa. Pide a un alumno que salga y dale una de las comidas. Ayúdale a colocar la comida debajo de la cara que corresponde a *¡me gusta!* o *¡no me gusta!* El alumno debe decir la frase con el nombre de la comida. Repite con otros alumnos y otras comidas.

DICCIONARIO

Di: *Vamos a practicar los nombres de los alimentos. Abre el libro a la página 70. Mira todos los alimentos.*

Señala cada alimento mientras que dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre del alimento todos a la vez.

Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.

Unidad 5 Lección 2

OBJETIVOS: Expresar gustos

LENGUAJE CLAVE: Me gusta, no me gusta. Vocabulario de comida

MATERIALES: Libro del alumno, fotos recortadas de frutas y verduras cartulina, pegamento, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Aprender sobre la comida sana.

2. Escucha y repite.



3. Escucha y señala.



31 / treinta y uno



EN MARCHA

Practica *Me gusta* y *No me gusta* seleccionando dragoláminas de colores y comida. Muestra las láminas y di: *Me gusta el azul* y levanta la mano derecha. Di: *No me gusta el azul* y levanta la mano izquierda. Si lo consideras, puedes pintar una cara sonriente en la mano derecha y una triste en la mano izquierda para que le sea más sencillo a los alumnos.

• 2. ESCUCHA Y REPITE

Pon el audio 36 para que lo escuchen los alumnos.

Mientras escuchan los niños prepara las dragoláminas de un queso y un huevo.

• Audio 36

Madre: ¿Te gusta el queso?

Niño1: No, no me gusta el queso.

Madre: ¿Y los huevos?

Niño 2: Sí. Los huevos me gustan.

Di: *Abre el libro por la página 31.*

Pon otra vez el audio pausándolo después de cada intervención. Los alumnos deben repetir la frase juntos.

Después selecciona cuatro alumnos para repetir las frases.

• 3. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Mira el ejercicio número 3. Lila está en el mercado. ¡Cuántas cosas! ¡Cuánta comida hay! Escucha.* Pon el audio.

• Audio 37

Los plátanos, las patatas, las naranjas, los tomates, las manzanas, la leche, el queso, los huevos, las peras.

Mientras escuchan los alumnos deben señalar la comida que vean en la ilustración.

Vuelve a poner el audio 37 y esta vez los alumnos deben repetir el vocabulario después de Lila.

JUEGA

Di: *Vamos a jugar a Superdrago dice.* Utilizando el imperativo, di a los alumnos: *Superdrago dice siéntate, Superdrago dice levántate, etc.*

Cuando el profesor use el imperativo sin decir *Superdrago dice*, el que haga la acción queda eliminado. El último alumno que quede sin eliminar ha ganado.

NOTA: pide a los alumnos que traigan una pieza de fruta para la siguiente clase.

Unidad 5 Lección 3

OBJETIVOS: Expresar gustos

LENGUAJE CLAVE: Me gusta, no me gusta, me gustan, no me gustan

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, frutas, bolsa y servilleta

VALORES TRANSVERSALES: Aprender sobre la comida sana

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-9 de la página 61 de la guía didáctica.

ESCUCHA Y HAZ MIMICA

Pon una música marchosa con tu móvil u ordenador. Los alumnos se ponen de pie al lado de su mesa. Pon la música para que los alumnos bailen. Después de unos segundos para la música. Di: ¡Tigres! Los niños deberán hacer ruidos y gestos de tigres. Vuelve a poner la música. Los niños dejan de hacer los gestos de tigres y empiezan a bailar. Repite lo mismo con otros animales.

PRESENTACIÓN

Escoge a un alumno y pregúntale: ¿A ti te gusta el queso? ¿A ti te gustan las patatas? Utiliza las dragoláminas para ayudar seleccionando diferentes ejemplos de las comidas para mostrar a los alumnos.

Di: A Superdrago no le gusta el queso. (Haz el gesto de negación).

A Superdrago le gustan las patatas. (Haz el gesto de afirmación).

¿Y a Carlos? ¿Le gusta el queso y las patatas? Escucha.

• 4. ESCUCHA

Pon el audio 38 para que lo escuchen los alumnos una vez.

Di: Abre el libro por la página 32. ¿Qué dice Carlos?

• Audio 38

Me gustan el pollo y el queso. No me gusta el huevo, me gusta la leche. Me gusta el plátano y la patata. No me gusta la naranja.

Di: Escucha otra vez a Carlos y marca "me gusta o no me gusta". Repite el audio 38 las veces necesarias para que los alumnos puedan completar el ejercicio correctamente. Revisa preguntando a los alumnos individualmente.

¿TE GUSTA?

Muestra las dragoláminas de la comida una por una y pregunta a los alumnos si les gusta o no la comida de las láminas. Los alumnos deben utilizar las tarjetas verdes y rojas del juego de verdadero y falso para responder. Si al alumno le gusta la comida, debe levantar la tarjeta verde, y si no le gusta debe levantar la tarjeta roja.

PRACTICA

Ayuda a los alumnos a pensar en las cosas que les gustan. Di: A mí me gustan las manzanas. Elige a un alumno para que repita la misma frase y añada otra cosa que le guste. El siguiente alumno continuará repitiendo las frases ya dichas y añadiendo una suya propia formando así una cadena en la cual participarán todos los alumnos de la clase.

5 Unidad

4. Escucha.





32 / treinta y dos

JUEGO

¿Qué es?

Di: Vamos a adivinar qué fruta es.

Recoge las piezas de fruta que los alumnos han traído a clase. Pon una pieza de fruta sobre la mesa cubierta por una servilleta.

Di: Es verde y redonda. ¿Qué fruta es? Deja que respondan. Destápala y di: Sí, es una manzana. Después pide a diferentes alumnos que salgan a adivinar con otras piezas de fruta.

Unidad 5 Lección 4

OBJETIVOS: Crear una ensalada, siguiendo instrucciones
LENGUAJE CLAVE: Nombres de comida
MATERIALES: Libro del alumno, ejemplo de menú preparado anteriormente, tijeras y pegamento, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Tomar decisiones propias

CONSEJO: Recuerda tener tu propio ejemplo del proyecto para mostrarlo a los alumnos.

EN MARCHA

Pega algunas de las dragoláminas de la comida en la pizarra (4 o 5 cada vez) di el nombre de cada una y pide a los niños que repitan. Di a los niños que memoricen las tarjetas. Pide a los alumnos que cierren los ojos y pongan la cabeza sobre la mesa. Esconde una de las tarjetas en algún lugar del aula. Di a los niños que abran los ojos y adivinen qué lámina falta. Los estudiantes ahora pueden buscar la que falta. Repite con diferentes tarjetas.

ACTIVIDAD

Di: *Abre el libro par la página 63 y mira la comida.*

Cuando los alumnos hayan encontrado la página sigue con las siguientes instrucciones.

Di: *Recorta todas las comidas de la página y ponlas en grupos.* Ayuda a los alumnos organizar los recortes de comida en grupos basándose en el tipo: frutas, verduras, lácteos, carnes, etc.

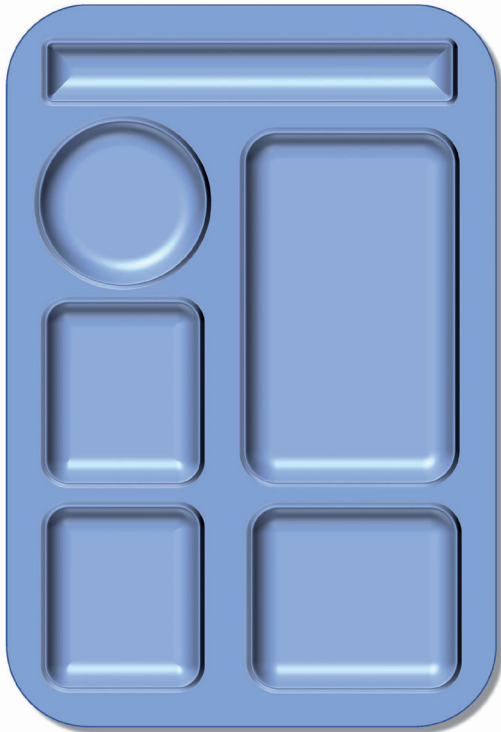
• 5. HAZ UNA COMIDA

Muestra la comida de ejemplo que hayas hecho antes de la clase con los alimentos recortados. Los estudiantes deben componer su propia comida con los recortables y pegarlos en la página. Tienen que elegir un producto de cada grupo para que la comida esté completa.

Cuando acaben los alumnos pueden ponerse delante de la clase y presentar sus comidas diciendo los nombres de cada producto que han elegido.

Cuelga los menús en las paredes de la clase y que los alumnos voten por el más delicioso.

5. Haz una comida.



Unidad 5 Lección 5

OBJETIVOS: Hacer preguntas y responder

LENGUAJE CLAVE: ¿Qué come?, Mi comida preferida es, ¿y la tuya?

MATERIALES: Libro del alumno, página de recortes

VALORES TRANSVERSALES: Empezar a mantener conversaciones sencillas

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-9 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

¿CUAL ES TU COMIDA PREFERIDA?

Practica la frase modelo, "Mi comida preferida es X. ¿y la tuya? ¿Cuál es tu comida preferida? con algunos voluntarios. Deben responder con la respuesta completa, "Mi comida preferida es XX."

Ahora pide a los alumnos que paseen por la clase practicando las frases con los compañeros. Deben continuar durante un tiempo cambiando de compañeros y repitiendo el dialogo corto.

• 6. MIRA Y SEÑALA

Di: *Abre tu libro por la página 34, mientras muestras la página a la clase. ¡Estos monstruos tienen mucha hambre! Vamos a darles la comida.*

Di: *Ahora escucha y rodea el dibujo.*

Lee las frases dando tiempo a los alumnos para que busquen y rodeen el dibujo que corresponde a la descripción.

Este monstruo come paella.

Este monstruo come arroz con lentejas con arroz.

Este monstruo come pescado con ensalada.

Este monstruo come pollo.

Este monstruo come sandía y plátano.

Este monstruo come filete con guisantes.

Este monstruo come huevos con patatas.

Este monstruo come ensalada.

PRACTICA: PREGUNTA Y RESPONDE

Pregunta a varios alumnos qué comen cada uno de los monstruos señalando la imagen, por ej: *¿Qué come este monstruo? Huevos con patatas.*

Los alumnos practican preguntar y responder utilizando la pregunta modelo.

BUSCA EN LA PARED

Elige una de las comidas que realizaron los alumnos en la lección anterior. Describe los alimentos que lleva y los alumnos tienen que encontrarla. Di: *¿De quién es esta comida? Es de...*



7. Escucha la historia.



Unidad 5 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar una historia de Superdrago

LENGUAJE CLAVE: Gustar, hacer, comida

MATERIALES: Libro del alumno

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar en equipo; solucionar un reto

CONSEJO: Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

EN MARCHA

Practica las siguientes preguntas con la clase.

Di: *Mi animal favorito es el elefante. ¿Cuál es tu animal favorito (nombre de alumno)?*

Di: *Mi color favorito es el verde. ¿Cuál es tu color favorito (nombre de alumno)?*

Di: *Mi comida preferida es la fruta. ¿Cuál es tu comida preferida?*

Divide la clase en pequeños grupos que formen una línea. El primer estudiante de la línea hace la primera pregunta al siguiente compañero de su grupo. Continúan preguntando hasta que el último alumno responda a la pregunta. Ahora este alumno va a la cabeza de la línea y hace la segunda pregunta a su

compañero y la cadena de preguntas continua hasta acabar con todas las preguntas. Puedes repetir la actividad cambiando los miembros de los grupos.

PREPARACION DE LA HISTORIA DE SUPERDRAGO

Sostén el libro del alumno por la página y señala la historia. Di: *Hoy vamos a escuchar otra aventura de Superdrago.* Señala la primera viñeta y pide a los alumnos que adivinen qué está sucediendo. Cubre los dos últimos cuadros y pide a los alumnos que imaginen lo que sucederá después. Pide a los alumnos que nombren cualquier color, personaje o comida que puedan ver en los dibujos del cómic.

• 7. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: *Ahora abre tu libro por la página 35. Escucha la historia.* Pon el audio 39 para que los alumnos escuchen la historia mientras miran las viñetas.

• Audio 39

Ana: ¿Qué haces, Superdrago?

Superdrago: Hago la comida. Me gusta mucho cocinar.

Lila: BZZZ

Ana: ¿Qué hay para comer? Tengo mucha hambre. Veo mucha comida en la mesa. Hay plátanos, queso, patatas, salchichas y naranjas.

Superdrago: Es una comida muy especial. ¡Una tortilla!

Lila: Bzzz.

Superdrago: A Lila le gusta cocinar también.

Ana: ¿Una tortilla?

Superdrago: Sí. Una tortilla de patatas, huevo, queso y plátano.

Ana: ¡¿Una tortilla de plátano?! ¡Qué asco!

Superdrago: ¡Sí! El sábado, tortilla de plátano. El domingo, salchichas con naranjas. El martes, tarta de chocolate y pescado. El miércoles...

Ana: ¡Baaasta!

Voz: Pini Pizza, dígame.

Superdrago: ¡Qué haces, Ana?

Ana: Hola, buenas tardes. ¿Es Pini Pizza? Quiero una pizza de queso muy grande. ¡Rápido, por favor!

Lila: Bzzz.

ESCUCHA Y RESPONDE

Pon nuevamente el audio, esta vez pausa el audio después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar.

Preguntas:

Viñeta 1: ¿Qué hace Superdrago? ¿Volar? ¿Cantar? ¿Cocinar?

Viñeta 2: ¿Qué cocina? ¿una ensalada? ¿una sopa? ¿una tortilla?

Viñeta 3: ¿Que necesita para cocinar? ¿queso, manzana, pollo? ¿huevos, queso, plátano?

Viñeta 4: ¿Le gusta a Ana? ¿Sí? ¿No?

Viñeta 5: ¿Que hace Ana? ¿Hacer la comida? ¿Pedir una pizza?

Viñeta 6: ¿A ti te gusta la tortilla de Superdrago?

TEATRO DE MARIONETAS

Divide la clase en grupos de tres, que corresponden al número de personajes de la historia. Los alumnos deben practicar una pequeña obra basada en la historia de Superdrago. Utilizando las marionetas de los personajes los alumnos representan el cómic de Superdrago. Divide la clase en grupos pequeños para que todos ensayen y practiquen su presentación. Para ayudar, vuelve a poner el audio y páusalo después de cada intervención.

Unidad 6 Lección 1

OBJETIVOS: Hablar sobre la ropa

LENGUAJE CLAVE: Vocabulario prendas de ropa

MATERIALES: Libro del alumno, imágenes de ropa, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Reforzar la autoestima utilizando la ropa, explorar la diversidad

CONSEJO: no olvides preparar un ejemplo de la actividad para mostrársela a los alumnos como ejemplo.

EN MARCHA

Di: *A mí me gustan las manzanas*, (o cualquier otra comida de la unidad 6 que a usted le guste), *¿y a ti?* Señala a uno de los alumnos que deben responder con sí o no. Practica con otras comidas. Llama a un alumno para que se ponga delante de la clase. Tiene que dibujar una comida que le guste en la pizarra. Los demás alumnos deben adivinar la comida.

CONSEJO: ese día, al empezar con esta lección, viste de un modo muy bonito con ropa de distintos colores y tipos.

PRESENTACIÓN

Ponte delante de la clase y di: *Mira mi ropa* señalándote con las dos manos. Ve señalando cada prenda y ve diciendo su nombre. Señala una prenda de cada alumno por turnos. Di el nombre de la prenda y una exclamación, por ejemplo: *El pantalón ¡Qué bonito!* Muestra mucho entusiasmo al decir la frase, así reforzamos la autoestima y la seguridad de cada alumno en sus gustos y estilo al vestir. Invita a los alumnos a repetir el nombre de las prendas.

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Saca las dragoláminas de la ropa y muéstralas una a una a la clase nombrándolas. Anima a los alumnos a que repitan. Después repasa el vocabulario de ropa dando una lámina a cada alumno. Di el nombre de la prenda y anima al alumno que la tiene para que salga al frente de la clase. Repite con todos los alumnos.

Di: *Escuchemos la historia. Superdrago y sus amigos están en el ático. Mira la ropa que llevan.*

Señala a Ana y di: *Ana es una princesa.* A continuación, señala a Carlos y a Juan y di: *Carlos es un pirata y Juan un payaso. ¿Qué es Superdrago?*

Pon el audio 40 para que escuchen los alumnos.

• Audio 40

Superdrago: Este baúl está lleno de ropa. Toma Carlos, ponte esta camisa de pirata.

Carlos: Vale, dámela.

Juan: Es muy fea.

Carlos: A mí me gusta.

Ana: Tengo un vestido blanco de princesa. Es largo y muy bonito.

Superdrago: Aquí hay un sombrero de mosquetero.

Ana: Juan, ponte un disfraz.

Juan: Unos pantalones de payaso. ¡Soy un payaso!

Superdrago: Y yo soy un mosquetero.

Carlos: Yo soy un pirata.

Ana: Y yo una princesa.

6 Unidad

La ropa

1. Mira y escucha.



Voz de Madre: Niños. ¿Qué estáis haciendo?

Todos los niños y Drago: ¡Nos estamos disfrazando! (risas)

Di: *Escucha y responde a las preguntas.*

Pon el audio 41 pausándolo después de cada pregunta. Escoge a un alumno que levante la mano para responder.

Pregunta: *¿A quién le gusta el disfraz de princesa?, ¿de payaso?, ¿de pirata?, ¿de mosquetero?*

• Audio 41

¿Qué están haciendo los niños?

Ana tiene un disfraz de princesa. ¿Qué disfraz tiene Carlos?

¿Qué disfraz tiene Juan?

¿Y Drago?

Respuestas: Se están disfrazando; Carlos tiene un disfraz de pirata; Juan tiene un disfraz de payaso; Drago tiene un disfraz de mosquetero.

DICCIONARIO

Di: *Vamos a practicar los nombres de la ropa. Abre el libro por la página 70. Mira toda la ropa.*

Señala cada prenda mientras que dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre de la prenda todos a la vez.

Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.



2. Mira y relaciona.

Di: Vamos a buscar diferente ropa. Cuando yo diga la prenda de ropa, tienes que señalarla.

pantalón, pantalón corto, falda, vestido, zapatos, sandalias, botas, deportivas, bañador, camisa, camiseta, jersey, chaqueta, bufanda, vaqueros, gorro, abrigo.

A continuación, los alumnos tienen que unir con una línea la ropa con el personaje que la lleve puesta.

PRACTICA

Haz las siguientes preguntas a los alumnos quien deben responder con el nombre del personaje que lleva la prenda de ropa.

¿Quién lleva puesta una camiseta?

¿Quién lleva puesto un abrigo?

¿Quién lleva puestas unas botas?

¿Quién lleva puesto un vestido?

¿Quién lleva puestos unos vaqueros?

¿Quién lleva puesto un bañador?

Y después

¿Qué lleva puesto Ana?

¿Qué lleva puesto Carlos?

¿Qué lleva puesto Juan?

¿Qué lleva puesto Superdrago?

DIBUJA UN CÍRCULO

Diga: Mira los dibujos y haz un círculo alrededor de la ropa que llevas puesta. Pon unos ejemplos para mostrar cómo se hace el ejercicio. Los alumnos deben dibujar un círculo alrededor de las prendas que llevan puestas, por ejemplo, camisa, calcetines, pantalones...

Al terminar, pregunta individualmente qué prendas han marcado en el libro.

ACTIVIDAD FINAL

Esta es una actividad de input. Vuelve a pedir a los alumnos que miren el ejercicio 2. Di: Mira, hay cuatro estaciones.

Señala cada triángulo de la ilustración diciendo:

Mira, es primavera. Hay flores.

Mira, es verano, están en la piscina.

Mira, es otoño. Caen las hojas.

Mira, es invierno. Hacen un muñeco de nieve.

¿En qué estación estamos ahora? Da la respuesta si ningún alumno la sabe. Finalmente vuelve a repetir el nombre de cada estación, pidiendo a los alumnos que señalen y repitan.

Unidad 6 Lección 2

OBJETIVOS: Hablar sobre la ropa

LENGUAJE CLAVE: Vocabulario de ropa, ¿Quién lleva puesto/puesta?, ¿Qué lleva Ana puesto/puesta?

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Expresarse utilizando la ropa, respetar la diversidad

EN MARCHA

Haz un desfile de ropa. Los alumnos se ponen en una fila y cuando les toca muestran la prenda que llevan que más les gusta y dicen: *Esta es mi camisa preferida*, etc.

PRESENTACIÓN

Saca las dragoláminas de la ropa y pégalas en la pizarra. Señala cada lamina mientras dices el nombre de la prenda de ropa. Ahora por turnos, llama a voluntarios que vengan a la pizarra. Di el nombre de una prenda y deja que el alumno rodee con un círculo la lámina correcta con un rotulador.

• 2. MIRA Y RELACIONA

Di: Abre el libro por la página 37. Mira a Superdrago y sus amigos. Busca una camisa blanca. (Drago, verano) Bien. Busca un abrigo azul (Drago, invierno). Muy bien. Busca un jersey verde. (Carlos, primavera)

Unidad 6 Lección 3

OBJETIVOS: Hablar de la ropa, localizar diferencias

LENGUAJE CLAVE: ¿Qué lleva puesto?, ¿Qué es diferente?

Vocabulario de colores y ropa

MATERIALES: Libro del alumno, tarjetas verdaderos y falsos

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la memoria, investigar la diversidad de gustos, trabajar en equipo

CONSEJO: asegúrate que haya mucha variedad de complementos a mano: como bufandas; sombreros; guantes, etc., que los alumnos pueden compartir. Puedes tener una caja en clase con complementos para que los alumnos elijan los que quieran ponerse.

EN MARCHA

Divide la clase en equipos de cuatro. Estos equipos a su vez se dividen en parejas. La pareja 1 debe observar la ropa y complementos de la pareja 2 (ej. gafas, pulseras, etc.). A continuación, la pareja debe darse la vuelta y cerrar los ojos. Mientras tanto la segunda pareja se intercambiará prendas de ropa y complementos. El juego consistirá en que el primer equipo debe identificar las diferencias. A continuación, se repetirá intercambiando los roles.

• 3. ESCUCHA

Di: *Mira los niños del ejercicio y escucha.*

Pon el audio 42 para que los alumnos escuchen.

• Audio 42

Llevo puesta una camisa verde, una falda amarilla, calcetines azules y zapatos negros. Mi hermano Enrique lleva puesto un jersey rojo, pantalones blancos, calcetines blancos y zapatos verdes.

Vuelve a poner el audio para asegurarse de que los alumnos lo han comprendido. Esta vez pide a los alumnos que señalen cada prenda.

PRACTICA

Di: *Mira el dibujo de las dos niñas. Una dice "Llevo puesta una camisa verde, una falda amarilla calcetines azules y zapatos negros". ¿Qué lleva la niña pelirroja?*

Respuesta: Llevo puesta una camiseta naranja, pantalones azules, calcetines blancos y deportivas azules.

Di: *Cierra el libro, por favor.*

Pide un voluntario para que se ponga contigo delante de la clase. Puedes elegir uno con la ropa más variada.

Di: *Llevo puesto/a...* (haz una descripción de tu ropa). *Ella/él lleva puesto/a...* (una descripción del niño). *Ahora tú.* Ayuda al niño a repetir las dos frases modelo como ejemplo para los otros alumnos. Ahora en parejas y por turnos los otros niños pueden salir a la pizarra para practicar. Cuando sea necesario anima a los demás a ayudar corrigiendo cualquier error de los alumnos.

VERDADERO O FALSO

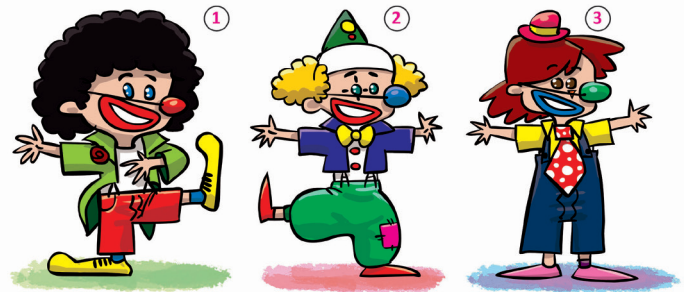
Los alumnos deben sacar sus tarjetas verdes y rojas de verdadero y falso. Vuelve a poner el audio y páuselo después de cada intervención. Los alumnos deben levantar sus tarjetas según la frase sea verdadera o falsa. También puedes seleccionar voluntarios para que se pongan de pie al lado de su silla mientras describes la ropa que llevan puesta cambiando algunos detalles para que los demás alumnos pueden levantar sus tarjetas.

6 Unidad

3. Escucha.



4. Escucha y señala.



5. Practica.



38 / treinta y ocho

• 4. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Abre el libro por la página 38. Mira el ejercicio 4. Son tres niños disfrazados de payasos.*

Escucha y di quién es.

Pon el audio para que escuchen los alumnos. Deben señalar al niño que habla en el audio 43.

• Audio 43

Hola soy Pedro, soy bajito, tengo el pelo negro, la nariz roja, llevo una chaqueta verde, unos pantalones rojos, unos calcetines azules y unos zapatos amarillos.

Respuesta: el payaso número 1

• 5. PRACTICA

Los alumnos tienen que practicar diciendo a un compañero lo que llevan puesto. Organiza a los alumnos en parejas para que describan la ropa a sus compañeros. Pasea por la clase ayudando a los que lo necesitan. Asegúrate de que utilizan la frase modelo "Llevo puesto..." correctamente.

DICCIONARIO

Di: *Vamos a practicar los nombres de las actividades. Abre el libro por la página 71. Mira todas las actividades.*

Señala cada actividad mientras que dices el nombre. Repite una segunda vez con todos los alumnos que deben señalar y decir el nombre de la actividad todos a la vez.

Este ejercicio va a repetirse en otras unidades a modo de presentación de vocabulario.

6. Escucha y señala.



Unidad 6 Lección 4

OBJETIVOS: Hablar sobre actividades

LENGUAJE CLAVE: Yo sé, tú sabes, vocabulario de actividades

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Hablar de habilidades y destrezas, fomentar la creatividad, trabajar la observación

EN MARCHA

Saca las dragoláminas de actividades. Muéstralas una por una mientras las nombras. Anima a los alumnos a que repitan. Muestra la lámina de jugar al fútbol y di: *Estoy nadando*. Los alumnos deben responder sí o no y corregir la frase. Alternando entre respuestas verdaderas y falsas pueden practicar con las otras láminas. Si te parece conveniente, permite que algunos alumnos se acerquen para realizar la actividad utilizando la mímica.

• 6. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Muy bien. Ahora mira el ejercicio 6. Escucha, por favor.*

Pon el audio 44 para que los alumnos lo escuchen una primera vez.

• Audio 44

Niña: Yo sé montar en bicicleta.

Niño: Yo sé dibujar.

Niño: Yo sé tocar el piano.

Niña: Yo no sé jugar al tenis.

Niño: Yo sé nadar.

Niño: Yo no sé cantar.

Niña: Yo sé montar a caballo.

Para la parte siguiente del ejercicio hemos sugerido las siguientes posibilidades, pero tú, por supuesto, puedes elegir otras que te parezcan mejor.

Di: *Yo sé cantar.* (Canta algo bonito). *Yo no sé dibujar.* (Haz garabatos de una cara en la pizarra poniendo cara de descontento).

Yo sé bailar. (Baila un Twist). *Yo no sé tocar el piano.*

Ahora escucha y relaciona el dibujo.

Vuelve a poner el audio pausándolo después de cada intervención y ayudando a los alumnos a buscar el dibujo correcto. Continúa con todos hasta terminar la actividad.

DI SÍ O NO

Di: *Abre el libro por la página 39.*

Pon el audio 45 para que los alumnos lo escuchen mientras miran los dibujos. Observa si notan que algunos dibujos no corresponden a la intervención del audio.

Di: *¿Está bien todo? No, ¿verdad? Escucha otra vez y di sí o no.*

• Audio 45

Niña: Estoy tocando la guitarra.

Niño: Estoy montando a caballo.

Niño: Estoy jugando al ajedrez.

Niño: Estoy jugando al tenis

Niño: Estoy nadando.

Vuelve a poner el audio pausándolo después de cada intervención para que los alumnos puedan decir sí o no. Si la respuesta es no, pregunta a los alumnos qué hace el niño del dibujo.

JUEGA

Dibuja en la pizarra un cuadro dividido en nueve partes iguales como una tabla de tres en raya, con letras y números para nombrar las distintas partes.

Divida la clase en dos grupos. Di: *Grupo uno, sois comida. Grupo dos, sois animales. Grupo uno: elige un espacio y di una comida.*

CONSEJO: puedes pegar la dragolámina correspondiente de cada categoría en el espacio del recuadro.

Di: *Grupo 2: Elige un espacio y di un animal.* Continúa hasta que uno de los grupos haya conseguido colocar tres palabras en raya.

A continuación, dibuja de nuevo la tabla y cambia el vocabulario para practicar. Grupo 1: colores. Grupo 2: objetos de clase. Grupo 1: juguetes. Grupo 2: ropa, etc.

Unidad 6 Lección 5

OBJETIVOS: Hablar de habilidades

LENGUAJE CLAVE: Yo sé, tú sabes, vocabulario de actividades

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, tarjetas verdes y rojas

VALORES TRANSVERSALES: Contar habilidades a los demás, compartir talentos

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-10 de la página 61 de la guía didáctica.

DRAGOLAMINAS

Muestra las dragoláminas de las actividades una a una mientras los alumnos repiten los nombres.

Al terminar el ejercicio di: *¿Qué hago?* Elige una de las actividades y haz los gestos. Ayuda a los alumnos a decir la frase correcta (Ej. *juego al tenis*). Repite con varias acciones utilizando los modelos. Cuando creas que los alumnos han comprendido, llama a un voluntario para que haga lo mismo mientras los alumnos adivinan lo que hace.

PRACTICA

Elige una de las frases y di, por ejemplo: *Yo sé montar en bicicleta, ¿Quién sabe montar en bicicleta? Levántate.*

Todos los alumnos que sepan montar en bicicleta se ponen de pie. Repite con todas las frases.

Practica las preguntas y respuestas con un voluntario. A continuación, los alumnos practican las frases modelo "Yo sé..." y "Sabes...". Divide la clase en parejas para que puedan practicar el diálogo. Cambia las actividades por otras diferentes.

• 7. DI SÍ O NO

Di: *Mira el ejercicio 7. ¿Qué sabes hacer?*

Nombra las actividades para que los alumnos repitan el vocabulario.

- 1 Tocar la guitarra
- 2 Montar en bicicleta.
- 3 Jugar al ajedrez.
- 4 Jugar al fútbol.
- 5 Nadar.

Pide a los alumnos que pregunten y respondan por parejas.

Alumno 1: *¿Sabes tocar la guitarra?*

Alumno 2: No, no sé.

Deben seguir preguntando y respondiendo con todos los ejemplos.

• 8. ESCUCHA Y REPITE

Di: *Ahora mira el ejercicio 8.*

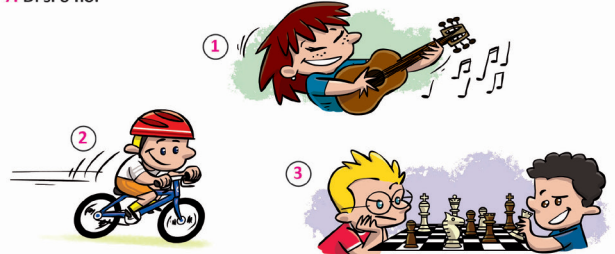
Señala cada dibujo mostrándolo a la clase. Di cada palabra para que la clase repita.

VERDADERO O FALSO

Los alumnos deben sacar sus tarjetas verdes y rojas de verdadero y falso. Vuelve a nombrar las actividades del ejercicio. Los alumnos deben levantar sus tarjetas según si saben o no hacer la actividad que dices. Uno por uno deben utilizar las frases modelo: *Yo sé...* o *No sé...*, según hayan levantado la tarjeta verde (Sí) o roja (No).

6 Unidad

7. Di sí o no.



8. Escucha y repite.



40 / cuarenta

9. Escucha la historia.



41 / cuarenta y uno



Pon el audio número 46 para que lo escuchen mientras observan las viñetas.

● **Audio 46**

Superdrago: Hola, chicos. Miradme, sé nadar.

Juan: ¡Vaya!, Drago sabe nadar.

Superdrago: Sé jugar al fútbol.

Carlos: Sí, Drago sabe jugar al fútbol.

Superdrago: Sé tocar la guitarra y montar en bici.

Juan, Carlos y Ana: ¡Olé!

Ana: ¿Y tú Lila? ¿Qué sabes hacer? ¿Sabes jugar al fútbol?

Lila: No.

Juan: ¿No? ¿Sabes tocar la guitarra?

Lila: No.

Ana: ¿Sabes nadar?

Lila: No.

Carlos: Pues ¿qué sabes hacer, Lila?

Lila: Cantar, yo sé cantar una canción.

Todos: ¡Lila sabe cantar! ¡Y todos sabemos cantar!

● **9. ESCUCHA Y RESPONDE**

Pon nuevamente el audio, esta vez pausa el audio después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar.

Preguntas:

Viñeta 1: ¿Qué sabe hacer Superdrago? ¿Nadar? ¿Cantar? ¿Cocinar?

Viñeta 2: ¿Y sabe jugar al fútbol?

Viñeta 3: ¿Que más sabe hacer Superdrago? ¿Tocar la guitarra? ¿Montar en bici?

Viñeta 4: ¿Y Lila, sabe jugar al fútbol? ¿Y tocar la guitarra? ¿Lila sabe nadar?

Viñeta 5: ¿Quién pregunta a Lila? ¿Ana? ¿Carlos?

Viñeta 6: ¿Qué sabe hacer Lila?

PRACTICA

Pega todas las dragoláminas de actividades en la pizarra. Di: *¿Qué sabe hacer Drago?* Llame a un alumno para que salga a la pizarra y coja la lámina de natación. Debe decir al cogerla: *Superdrago sabe nadar.* El alumno vuelve a su mesa con la dragolámina. Repite la pregunta con otros alumnos y otras actividades, hasta que no quede ninguna dragolámina en la pizarra. Puedes repetir la actividad con otro grupo de alumnos.

TEATRO

Los alumnos trabajan en grupos de cuatro, cada uno de los cuales asume uno de los papeles de la historia del libro del alumno, página 41. Los alumnos practican su historia en grupos. Puedes poner el audio e ir pausándolo para que cada uno repita la frase de su personaje. Los alumnos más seguros pueden cambiar algunas de las preguntas de sus grupos. Invita a dos o tres grupos a representar su historia en la clase.

Unidad 6 Lección 6

OBJETIVOS: Escuchar una historia

LENGUAJE CLAVE: Yo sé, tú sabes. Vocabulario de actividades

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la autoestima

CONSEJO: Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

EN MARCHA

Saca las dragoláminas de actividades. Muestra una de las láminas, por ejemplo: Superdrago jugando al fútbol. Di: *¿Quién sabe jugar al fútbol? Levántate. Muy bien. Di: Yo sé jugar al fútbol. Tienes que repetir la frase, “yo sé jugar al fútbol” antes de poder sentarte.* Continúa con todas las dragoláminas de actividades.

ESCUCHA LA HISTORIA

Pide a los alumnos que abran el libro por la historieta. Dale unos minutos para que observen las viñetas e imaginen lo que está ocurriendo. Pregúntales acerca de lo que ven.

Di: *¿Qué sabe hacer Superdrago? Sabe hacer muchas cosas. Escucha la historia de Superdrago y sus amigos.*

Unidad 7 Lección 1

OBJETIVOS: Hablar sobre el cuerpo humano

LENGUAJE CLAVE: Partes del cuerpo, grande/pequeño, largo/corto, describir personas

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas partes del cuerpo

VALORES TRANSVERSALES: Conocer su cuerpo

CONSEJO: utiliza la mímica para explicar nuevos conceptos. También los alumnos que entiendan mejor serán una buena ayuda para explicar ideas a los compañeros.

EN MARCHA

Prepara las dragoláminas correspondientes a las partes del cuerpo. Muéstralas a la clase una por una diciendo el nombre de la parte del cuerpo y pidiendo a los alumnos que repitan mientras señalan esa parte. Haz lo mismo una segunda vez, esta vez rápidamente, di: *Ahora más rápido*. Puedes repetir varias veces este ejercicio.

Vuelve a mostrar las dragoláminas correspondientes a las partes del cuerpo. Esta vez son los alumnos los que las nombran. Di: *¡Muy bien!*

PRESENTACIÓN

Ten preparada una máscara y una peluca de carnaval para mostrarla a la clase. Di: *Carnaval es una fiesta muy divertida. Llevamos puestas máscaras y bailamos. Hay muchas canciones y música*. No te olvides de utilizar la mímica para apoyar tus explicaciones.

Dibuja en la pizarra una cara esquemática con ojos, nariz, boca y orejas. Señala cada parte de la cara y di el vocabulario correspondiente. Repite el vocabulario esta vez tocando tu propia cara.

A continuación, haz una pequeña canción en la cual todos los alumnos repitan juntos los gestos de tocar las diferentes partes de la cara mientras repiten el vocabulario. También puedes hacerlo como si fuera un rap.

Di: *Ojos... boca... nariz... oreja. ¡Todos juntos! Después puedes jugar a cantar más despacio o más deprisa.*

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Di: *Abre el libro por la página 42. ¡Es Carnaval en el colegio!* Pregunta a los alumnos qué ven, qué personajes hay, qué llevan puesto...

Mira y escucha. Pon el audio 47. Mientras los alumnos escuchan, señala en la ilustración a los personajes que hablan

● Audio 47

Juan: Hoy es viernes, día de Carnaval en el colegio, todos tenemos máscaras. Esta es la mía. Tengo la nariz grande y roja. Tengo los ojos pequeños y negros y el pelo azul.

Juan: Mira, Ana, allí está Carlos. También tiene una máscara con la nariz muy larga y la boca grande. Lleva el pelo verde.

Ana: Mi máscara es una cabeza grande con la nariz pequeña y las orejas rojas.

Carlos: ¿Dónde está Drago?

Ana: Allí está, jugando con Lila.

Juan: ¡Eh Drago!, ¿Por qué no tienes máscara?

7 Unidad

Carnaval

1. Mira y escucha.



Drago: Yo tengo la boca muy grande, tengo los ojos marrones, la nariz pequeña y las orejas grandes. Soy un dragón. No necesito máscara.

Vuelve a poner el audio 47. Esta vez los niños señalan las partes de las caras que se mencionan en el audio.

ESCUCHA Y RESPONDE

Pon el audio 48 para que los alumnos escuchen una vez todas las preguntas sin responder. Di: *Escucha.*

● Audio 48

¿Dónde están los niños?

¿Quién tiene la máscara de la nariz grande?

¿Quién tiene una peluca azul?

Vuelve a poner el audio 48 pausándolo después de cada pregunta. Di cada opción de respuesta. Deja tiempo para que los alumnos puedan pensar y responder. Ayúdalos a encontrar las respuestas en la ilustración.

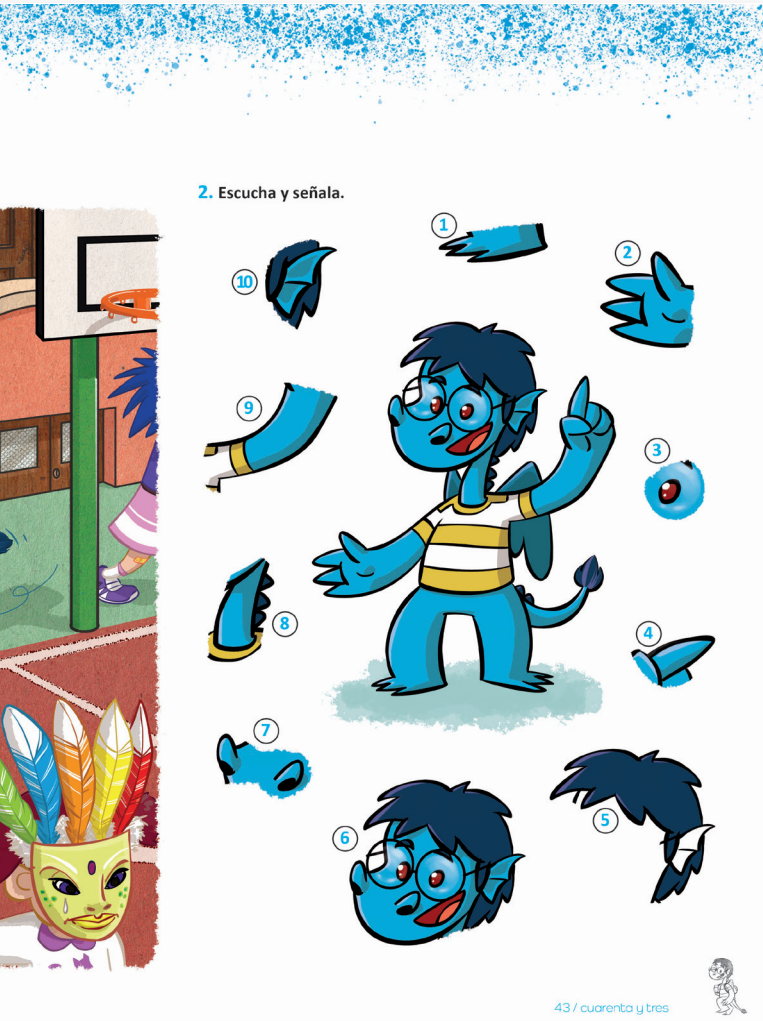
¿Dónde están los niños?

P ¿Están en la casa? No. ¿Están en el colegio? Sí.

¿Quién tiene la máscara de la nariz grande? ¿Ana? No. ¿Carlos? Sí. ¿Juan? Sí.

¿Quién tiene una peluca azul?

¿Carlos? No. ¿Juan? Sí.



2. Escucha y señala.

mera vez que lo escuchen no deben señalar, solamente deben escuchar y mirar.

● Audio 49

Mano, oreja, pie, ojo, nariz, cuello, pelo, dedo, brazo, cabeza.

● 2. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Ahora escucha y señala la parte del cuerpo de Superdrago.* Esta vez tienen que señalar la parte del cuerpo correspondiente. Vuelve a poner el audio y pausar después de cada intervención para que los alumnos tengan tiempo de realizar la actividad comprobando que todos señalan la parte del cuerpo correcta.

DESCRÍBETE

Utiliza el espejo para describirte a ti mismo mientras te miras en él. Ej.: *Me llamo María, tengo los ojos grandes y verdes, la nariz grande y el pelo corto y negro.* Por turnos los alumnos se irán pasando el espejo de uno a otro y tendrán la oportunidad de describirse a sí mismos.

HAZ UNA CARA

Utilizando los materiales preparados anteriormente, de los recortes de la cara y la cartulina, los alumnos hacen un proyecto en el que pegan los recortes en la cartulina para crear una cara divertida. Luego cada alumno muestra el proyecto a la clase y lo describe.

JUEGA

Divide la clase en dos equipos. Pide a cada equipo que elija un nombre de animal para su equipo, por ejemplo: los leones y las jirafas. Utiliza las dragoláminas de las partes del cuerpo. Ve pasando las dragoláminas y muestra una a un equipo. Deben decir el nombre de la parte del cuerpo. Si un equipo no sabe decirla, pasa al siguiente equipo, diga: *Pasa a los leones o pasa a las jirafas.*

Cada equipo se queda con la dragolámina que ha acertado. Al final se cuentan las dragoláminas de cada equipo y se escribe la puntuación en la pizarra. El equipo con más puntos ha ganado.

Unidad 7 Lección 2

OBJETIVOS: Aprender las partes del cuerpo

LENGUAJE CLAVE: Vocabulario de cuerpo y cara

MATERIALES: Libro del alumno. Recortes de fotos o dibujos de ojos, narices, bocas y orejas y una cartulina de color. Un espejo. Dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Reconocer y desarrollar una actitud positiva hacia su propio cuerpo

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-11 de la página 61 de la guía didáctica.

DRAGOLÁMINAS

Enseña las dragoláminas de las partes del cuerpo una a una mientras los alumnos repiten. Empieza la clase jugando a Superdrago dice para repasar los nombres de las partes del cuerpo.

Di: *Vamos a jugar a Superdrago dice.*

Pide a los alumnos que se pongan de pie. Di: *Superdrago dice tócate la cabeza, Superdrago dice tócate los pies, etc.*

MIRA Y ESCUCHA

Pide a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 43 y que miren la actividad. Di: *Escucha.* Pon el audio 49. La pri-

Unidad 7 Lección 3

OBJETIVOS: Practicar los números, describir el pelo de alguien

LENGUAJE CLAVE: Verbo *tener*, Tengo el pelo ____

MATERIALES: Libro del alumno

VALORES TRANSVERSALES: Conocer la diversidad

EN MARCHA

TIC TOC. Dibuja la cara de un reloj en la pizarra con la manecilla marcando las 12. Haz preguntas sobre su ropa, colores, números. Si no responden bien borra la manecilla y dibújala marcando la una. Si llega otra vez a las 12 pierden.

• 3. ESCUCHA Y SEÑALA

Pide a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 44, ejercicio 3.

Di: *Escucha*. Pon el audio 50 para que lo escuchen por primera vez.

• Audio 50

Me llamo Marina. Tengo los ojos negros y el pelo rubio y corto.
Tengo la nariz pequeña.

Me llamo Marta. Tengo el pelo castaño y los ojos azules y grandes.
Tengo la nariz grande.

Me llamo Silvia. Tengo el pelo negro y largo, los ojos verdes y la nariz grande.

Una vez escuchado el audio, di: *¡Vamos a escuchar otra vez! Ahora escucha y señala*. Vuelve a poner el audio. Puedes ir pausándolo después de cada descripción para que señalen y comprueben que es correcto. Pide a algunos que describan a Silvia.

• 4. ¡MIRA QUÉ MONSTRUOS!

Pide a los alumnos que miren el ejercicio número 4. Comenta sobre los distintos monstruos. Di: *¡Mira que monstruos! Mira, el número 1 tiene unas orejas muy grandes y el número 2 tiene los ojos muy pequeños*. A continuación, escoge a cuatro alumnos para que sean cada uno de los cuatro monstruos, cada alumno describe a su monstruo. Puede decir: *Soy el monstruo número 2, soy de color verde*. Puedes repetir la actividad con varios grupos de voluntarios.

• 5. CANTA CON LILA


Pide a los alumnos que miren el ejercicio 5. Di: *Escucha* y pon el audio 51 para que escuchen la canción de Lila.

• Audio 51


Esta es mi cabeza,
este es mi cuerpo,
estas son mis manos
y estos son mis pies.
Estos son mis brazos,
estas son mis piernas
y estas las rodillas
que yo doblo así.
Estos son mis ojos,
esta es mi nariz,
estos son mis dedos
que bailan el twist.
Me toco la cabeza,
me toco el corazón,
me toco las orejas
y me toco las cejas.

7 Unidad


3. Escucha y señala.



4. ¡Mira qué monstruos!



5. Canta con Lila.



44 / cuarenta y cuatro

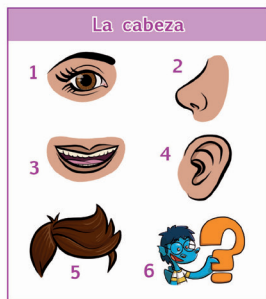
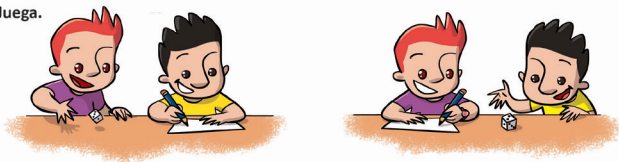
CANTA Y MUÉVETE

Di: *¡Ahora canta con Lila!* y vuelve a poner el audio 51. Esta vez toda la clase canta la canción de Lila.

Pide a los alumnos que se pongan de pie y di: *Ahora canta con Lila y haz los gestos*.

Canta la primera parte de la canción haciendo los gestos para que entiendan bien lo que deben hacer. Pon el audio 51. Canta y haz también los gestos para que los alumnos te puedan imitar.

6. Juega.



7. Escucha y repite.



45 / cuarenta y cinco



Unidad 7 Lección 4

OBJETIVOS: Abecedario

LENGUAJE CLAVE: Letras del abecedario

MATERIALES: Libro del alumno, un dado (es más divertido un dado de gran tamaño que se pueda tirar al suelo y pueda ver fácilmente toda la clase)

VALORES TRANSVERSALES: Conocer una cultura y escritura nueva, para alumnos con otros alfabetos

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-12 de la página 61.

• 6. JUEGA

Di: *Abre el libro por la página 45, mira el ejercicio 6.* Repasa las partes del cuerpo humano nombrando cada una para que los alumnos repitan. Saca un dado y tíralo. Pide a los alumnos que digan a qué parte del cuerpo corresponde. Repite con las partes de la cabeza. El 6 es un comodín, puedes pedir a un alumno que diga la parte del cuerpo o cabeza que prefiera.

Di: *¡Ahora vamos a dibujar un monstruo! Primero vamos a dibujar el cuerpo y después la cabeza.* Cada alumno lo dibujará en una hoja. Tira el dado y muestra el resultado a los alumnos. Busca en el libro la parte que corresponde al número que ha salido y dibújala en la pizarra, pero con forma de monstruo.

Hazlo varias veces para que los alumnos entiendan el juego. Por ejemplo, si sale un 3 dibuja un brazo y si vuelve a salir otro 3, dibuja otro brazo.

El juego continúa así, hasta que hayas tirado diez veces el dado. A continuación, se hace lo mismo con la tabla de la cabeza.

Al finalizar, pueden mostrar sus monstruos al resto de la clase. Si hay tiempo, les puedes pedir que los colorean para luego colgarlos en las paredes de la clase.

Otra opción es que pidas a dos alumnos que salgan a la pizarra, uno dibuja y el otro tira el dado.

El alumno que tira el dado mira el número y se lo dice a la clase.

La clase mira en la tabla a qué parte del cuerpo corresponde el número que ha salido y dice en voz alta la parte del cuerpo correspondiente. El alumno dibuja la parte del cuerpo/cabeza en la pizarra.

ESCUCHA

Di: *¡Es el alfabeto! Escucha.*

Pon el audio 52 para que los alumnos escuchen.

• Audio 52

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

• 7. ESCUCHA Y REPITE

Di: *Ahora escucha y dilo con Lila.*

Vuelve a poner el audio 52. Esta vez los alumnos dicen el alfabeto con Lila.

SIGUE LA ESPIRAL

Pide a los alumnos que digan una vez a coro el alfabeto mientras sigue la espiral marcando cada letra con el dedo. Por último, leen el "alfabeto encadenado", cada alumno dice una letra siguiendo el orden en el que están sentados, deben seguir la espiral del alfabeto con el dedo para no perderse.

HAZ TARJETAS DE LETRAS

Divide una cartulina de color grande en 29 cuadros. Escribe una letra en cada cuadro hasta rellenar cada cuadro con una letra del alfabeto. Decora y colorea cada letra y a continuación corta la hoja para tener láminas de letras. Los alumnos mezclan sus letras y van nombrando por orden cada letra para formar el alfabeto. Puedes practicar formando palabras simples del libro del alumno, por ej. HOLA, NO, SI, TU, YO. Al terminar los alumnos deberán guardar todas sus tarjetas para poder volverlas a utilizar.

Unidad 7 Lección 5

OBJETIVOS: Describir a otra persona, contar
LENGUAJE CLAVE: Partes del cuerpo
MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Trabajar la percepción del esquema corporal

EN MARCHA

Esta es una manera divertida y activa de empezar las clases y repasar vocabulario. Saca las dragoláminas de las actividades y repásalas con la clase. A continuación, ponlas boca abajo en la mesa. En parejas, los alumnos deben acercarse a la mesa, seleccionar una de las dragoláminas, deben mirarla y después devolverla a su lugar. Juntos hacen la mímica de la acción mientras que el resto de la clase adivina cuál es la acción.

DRAGOLÁMINAS

Muestra las dragoláminas correspondientes a las partes del cuerpo. Pide a los alumnos que las nombren. Di: ¡Muy bien! Después juega con ellos. Coloca las tarjetas por la clase y reparte a los alumnos en grupos pequeños. Nombra una parte del cuerpo y pídele a un grupo que lo busque y se coloque al lado de la dragolámina. Después haz lo mismo con otro grupo. Cuando todos los grupos estén colocados al lado de su dragolámina, pregunta a todos los alumnos ¿Qué tiene este grupo? Los alumnos responderán con el nombre de la dragolámina. Haz lo mismo con todos.

• 8. CANTA CON LILA

Di: Abre el libro por la página 46. Mira el ejercicio número 8. Escucha la canción.

Pon el audio 53 para que los alumnos lo escuchen por primera vez.

• Audio 53

¡Cumpleaños feliz!

¡Cumpleaños feliz!

Te deseamos todos,

¡cumpleaños feliz!

Una vez que lo han escuchado, puedes volver a poner el audio para que escuchen de nuevo la canción, pero sin cantar.

Pon el audio 53 una tercera vez, esta vez toda la clase canta con Lila. Repite un par de veces más.

Sugerencia: Puedes dividir la clase en grupos más pequeños y cada grupo solo canta una de las líneas de la canción. Siempre que sea el cumpleaños de uno de los alumnos, los demás pueden cantarle esta canción.

HABLA Y DIBUJA

Escribe en la pizarra los números del 1 al 10 en columna.

En orden, muestra los dedos correspondientes a cada número y pregunta ¿Qué número es?

Di: Vamos a dibujar las velas de cumpleaños. Señala el número uno y dibuja una vela al lado. Di: Uno, una vela. ¿Quién quiere dibujar dos velas? Pide a diferentes alumnos que salgan a la pizarra a dibujar las velas correspondientes a cada número.

Cuando terminen de dibujar, puedes preguntar a cada uno. ¿Cuántas velas de cumpleaños hay? Deben responder: ¡Dos velas! o ¡Dos velas de cumpleaños!

• 9. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: Ahora mira el ejercicio número 9. Escucha y señala.

7 Unidad

8. Canta con Lila.



9. Escucha y señala.



46 / cuarenta y seis

Pon el audio 54.

• Audio 54

Cumplo tres años.

Cumplo siete años

Cumplo diez años.

Cumplo cinco años.

Cumplo cuatro años

Cumplo nueve años

Cumplo ocho años.

Cumplo seis años.

ESCUCHA Y REPITE

Pon otra vez el audio 54, esta vez pausándolo después de cada intervención, mientras señalas a distintos alumnos y les pides: Repite.

JUEGA

Di: Vamos a jugar a Superdrago dice. Utilizando el imperativo, di a los alumnos: Superdrago dice siéntate, Superdrago dice levántate, etc.

Cuando el profesor use el imperativo sin decir Superdrago dice, el que haga la acción queda eliminado. El último alumno que quede sin eliminar ha ganado.

10. Escucha la historia.



47 / cuarenta y siete



Audio 55

Superdrago: ¡Qué globo tan bonito, Ana!

Ana: Sí, pero es muy pequeño.

Lila: El globo de Juan es muy grande. Bzzz.

Juan: Yo quiero volar como Superdrago. Quiero todos los globos.

Superdrago: Ese hombre tiene muchos globos.

Juan: Hola, Señor. Quiero todos los globos.

Vendedor de globos: ¿Todos?

Juan: Sí, todos.

Vendedor de globos: Toma todos los globos.

Juan: Cuántos glooooooobooooos. ¡Soooooocooooorro! ¡Estoooooy volandooooo!

Ana: ¡Juan! ¿Dónde vas?

Superdrago: ¡Superdrago al rescate!

Superdrago: ¡Ya te tengo, Juan! Yo te bajo.

Ana: ¿Quieres volar, Juan?

Juan: No. No quiero volar.

ESCUCHA Y RESPONDE

Pon nuevamente el audio, esta vez pausa el audio después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar.

Preguntas:

Viñeta 1: ¿Quién tiene un globo pequeño? ¿Y quién tiene un globo grande?

Viñeta 2: ¿Qué quiere Juan? ¿Quiere volar? ¿Quiere todos los globos?

Viñeta 3: ¿Cuántos globos quiere Juan?

Viñeta 4: ¿Qué está haciendo Juan?

Viñeta 5: ¿Quién ayuda a Juan? ¿Ana, Superdrago, Carlos?

Viñeta 6: ¿Ahora quiere volar Juan?

PRACTICA

Pega todas las dragoláminas de actividades en la pizarra. Di: *¿Qué sabe hacer Superdrago?* Coge una dragolámina. Llama a varios alumnos para que salgan a la pizarra y elijan una de las láminas de actividades “qué sabe hacer Superdrago”. Deben decir al cogerla: *Superdrago sabe nadar*. A continuación pon la dragolámina en tu mesa. La actividad termina cuando no queden más actividades que Drago sabe hacer.

TEATRO

Los alumnos trabajan en grupos de cuatro, cada uno de los cuales asume uno de los papeles de la historia del libro del alumno, página 47. Los alumnos practican su historia en grupos. Pon el audio y ve pausándolo para que los alumnos repitan su diálogo. Los alumnos más seguros pueden cambiar algunas de las preguntas de sus grupos. Invita a dos o tres grupos a representar su historia en la clase.

Unidad 7 Lección 6

OBJETIVOS: Comprender una historia y responder a preguntas

LENGUAJE CLAVE: Colores, el verbo querer

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Ayudar a los demás

CONSEJO: Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

EN MARCHA

Di: *Me llamo (Juan), tengo el pelo negro y los ojos azules. Mi comida favorita es la pizza y las naranjas. Mi deporte favorito es el baloncesto. ¿Y tú?* Señala a un alumno para que siguiendo su ejemplo haga una presentación parecida de sí mismo. Puedes ayudarle; después, pregunta a varios alumnos.

Para terminar esta actividad de repaso puedes pedir a los alumnos que se presenten y se describan unos a otros por parejas.

• 10. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: *Abre el libro por la página 47 y mira la historia de Superdrago. Hoy vamos a escuchar otra aventura de Superdrago y sus amigos. Mira las imágenes. Deja unos minutos para que los alumnos observen. Escucha atentamente, por favor.*

Pon el audio 55 para que los alumnos escuchen la historia.

Unidad 8 Lección 1

OBJETIVOS: Aprender componentes de la familia, describir personas

LENGUAJE CLAVE: Deportes, componentes de la familia, estar + gerundio. Mi, tu, su

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas, dos cajas de cartón y varias pelotas.

VALORES TRANSVERSALES: La competición saludable

EN MARCHA

Pon la canción de Lila de las partes del cuerpo de la unidad 7 (página 44, audio 51). Deben cantar la canción mientras señalan las distintas partes del cuerpo que se nombran. También pueden probar a cantar la canción sin el audio.

PRESENTACIÓN

Saca la dragolámina de Superdrago y pégala en la pizarra. A continuación, saca la lámina de la madre de Superdrago y pégala por encima de la lámina de Superdrago.

Di: *Esta es la madre de Superdrago.*

Repite con las dragoláminas de toda la familia hasta crear un árbol de familia que cubra toda la pizarra. Escoge un alumno.

Di: *Señala a la madre de Superdrago.*

Repite con otros alumnos y otras láminas.

Di los nombres de cada miembro de la familia para que los alumnos puedan repetirlo a coro.

• 1. MIRA Y ESCUCHA

Saca la dragolámina de jugar al fútbol.

Di: *Abre tu libro por la página 48. Hoy los chicos están en un partido de fútbol. ¿Te gusta el fútbol? Levanta la mano quien le gusta el fútbol. ¿Sabes jugar al fútbol? Levanta la mano quien sabe jugar al fútbol. Ahora mira y escucha.*

Pon el audio 56 para que los alumnos lo escuchen por primera vez, mientras miran el dibujo.

• Audio 56

Carlos: *Hola, chicos. Te presento a mi madre, se llama Marta.*

Juan: *Buenos días. ¿Cómo estás?*

Madre: *Muy bien, gracias. ¿Te gusta el fútbol?*

Juan: *Sí. Hoy juega mi hermano. Se llama Jorge. Es el de allí. Tiene el pelo pelirrojo como una zanahoria.*

Carlos: *Mi hermano también juega. Es el número siete.*

Voz de un hombre mayor: *¡Vamos, Jorge!*

Juan: *Este es mi abuelo.*

Voz de mujer mayor: *¡Muy bien, Jorge!*

Juan: *Y esta es mi abuela.*

Madre: *¿Está toda tu familia aquí, Juan?*

Juan: *Sí. Está mi padre, mi madre, mi hermana, mi abuelo y mi abuela.*

Carlos: *¡Vaya! Están todos.*

Todos: *¡Goooooooool de Jorge! ¡Jorge! ¡Jorge! ¡Jorge!*

Cuando acabe el audio pide a los alumnos que señalen a la madre de Carlos, al hermano de Juan, a la abuela de Juan y al abuelo de Juan.

Vuelve a poner el audio 56 para que vuelvan a escuchar.

RESPONDE

Haz las siguientes preguntas de comprensión a la clase:

¿A Juan le gusta el fútbol?



¿Juega el hermano de Carlos?

¿Qué número lleva en la camiseta?

¿De qué color tiene el hermano de Juan el pelo?

JUEGO

Encesta y gana

Para jugar a este juego, prepara dos cajas de igual tamaño y hazle un agujero a cada una. Haz dos grupos y cada niño o niña tendrá que tirar pelotas hacia el agujero. Si un miembro del equipo encesta una pelota, debe responder a una pregunta. Si responde bien, su equipo gana dos puntos. Utiliza la lista de preguntas de En marcha de la página 61 o variaciones.

2. Mira la familia de Carlos.

3. Mira y habla.

49 / cuarenta y nueve

Carlos). *Esta es la tía de Carlos. ¿Y estos niños? Este chico es el primo de Carlos y esta niña es la prima de Carlos.*
 Repite diciendo los nombres de todos los miembros de la familia incluyendo esta vez al tío, a la tía y a los primos.

SEÑALA, PREGUNTA Y RESPONDE

Agrupar a los alumnos por parejas y pide que pregunten y respondan: *¿Cómo se llama tu abuelo? / Mi abuelo se llama ____.*
¿Cómo se llama tu hermano? Mi hermano se llama ____.

• 3. MIRA Y HABLA

Di: *Ahora mira el ejercicio 3. Los ojos son de colores diferentes. Hay ojos azules, marrones, negros y verdes. Algunos también llevan gafas. Mira los dibujos de Ana y Juan. ¿De qué color tiene los ojos Ana? ¿Y Juan?*

Saca las dragoláminas de Ana, Carlos, Juan, Superdrago y Lila. Muestra la tarjeta de Ana y di: *Ana tiene el pelo naranja. Ella es pelirroja.* Pega la lámina en la pizarra y a continuación saca la dragolámina de Carlos.

Di: *Carlos tiene el pelo marrón. Es moreno.* Pega la lámina en la pizarra. Sigue con las dragoláminas de Juan, Superdrago y Lila diciendo cada vez el color y tipo de su pelo.

Ahora pide a los alumnos con el pelo de color castaño que se pongan de pie al lado de sus asientos. A continuación, haz lo mismo con otros colores y tipos de pelo: *rubio, negro, pelirrojo, rizado, liso.*

¿QUIÉN ES?

Di: *Voy a describir a uno de los miembros de la familia de Carlos. ¿Quién es?*

Es niña y tiene el pelo rubio y liso. ¿Quién es?

Respuesta: La prima de Carlos.

Es niña y tiene el pelo pelirrojo y rizado. ¿Quién es?

Respuesta: La hermana de Carlos.

Es hombre y no tiene mucho pelo y lleva gafas.

Respuesta: El tío de Carlos.

Puedes continuar con otros miembros de la familia de Carlos.

PRACTICA

Describe a uno de los alumnos y anima a los otros adivinar quién es. Divide a la clase en grupos de 3 o 4 niños para que practiquen juntos haciendo descripciones de los otros miembros del grupo.

Unidad 8 Lección 2

OBJETIVOS: Nombrar a los miembros de la familia
LENGUAJE CLAVE: Vocabulario de la familia, adjetivos: castaño, rubio, pelirrojo
MATERIALES: Libro del alumno, un dado, cartulinas y lápices de colores, dragoláminas
VALORES TRANSVERSALES: Hablar de la familia y de las relaciones de respeto y cuidado

EN MARCHA

Di a los alumnos que van a hacer un juego de repaso de vocabulario. Prepara el dado. Asigna a cada número una categoría (ej. 1-comida, 2-familia). Divide la clase en grupos y cuando le toque tirar a un grupo, díles su tema de vocabulario y dales un minuto para buscar vocabulario relacionado.

• 2. MIRA LA FAMILIA DE CARLOS

Di: *Abre el libro por la página 49. Es el árbol de familia de Carlos. Señala a la madre de Carlos, al padre, a la hermana, al hermano, a la abuela, al abuelo.*

Los alumnos deben señalar a los miembros de la familia de Carlos cuando tú los vayas nombrando.

Di: *Muy bien. Mira este hombre. (Señala al tío de Carlos.) Este es el tío de Carlos. ¿Lo ves? Mira esta mujer. (Señala a la tía de*

Unidad 8 Lección 3

OBJETIVOS: Hablar sobre la familia y la casa

LENGUAJE CLAVE: Revisión vocabulario de la casa, está + gerundio

MATERIALES: Libro del alumno, fotos de las familias de los alumnos, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Relaciones familiares positivas, respeto a la diversidad en los tipos de familia

EN MARCHA

Pide a los alumnos que traigan de casa la foto de un miembro de su familia. Cada alumno coge al azar una de las fotografías que los estudiantes trajeron a clase (no puede ser la que corresponde a su familiar) y debe describir a la persona o personas que aparecen en ella. Sus compañeros deben estar muy atentos a esa descripción porque después tendrán que hacer hipótesis para averiguar a qué alumno de la clase está emparentada esa persona y qué tipo de relación familiar existe entre ambos (si es la tía, la madre, el padre, el abuelo, etc.). Para comprobar las respuestas, al final se mostrará la fotografía de la persona que se está describiendo y se verá si los alumnos han acertado. Las imágenes descritas se pondrán boca arriba y así se procederá hasta que todos los alumnos hayan descrito a la persona que les ha correspondido.

• 4. ESCUCHA Y ENCUENTRA

Di: *Abre el libro por la página 50, ejercicio número 4. Mira los cuatro dibujos. Son cuatro familias. Ayuda a Superdrago a encontrar cada familia.*

Pon el audio 57 y deja que los alumnos lo escuchen completo.

• Audio 57

Niña: Hola. Soy Marina. Esta es mi familia. Este es mi padre, se llama Héctor. Esta niña es mi hermana pequeña, se llama Olivia.

Niña: Hola. Yo me llamo Carlota y esta es mi familia. Mi madre se llama María y es muy guapa. Esta es mi abuela Rafaela, es muy graciosa, me hace reír mucho.

Niño: ¿Qué tal? Yo soy Diego y te presento a mi familia. Roberto es mi padre y Gemma mi madre. Tengo dos hermanos también, son muy traviosos. Se llaman Javier y Borja.

Niño: Yo tengo una familia muy grande. Mi padre y mi madre están aquí, se llaman Pablo y Eva. Tengo un hermano mayor que se llama Sergio, y tres hermanas: Irene, Vanesa y Gloria. Mi abuelo se llama Andrés y vive con nosotros.

Di: *Ahora encuentra la familia.*

Pon otra vez el audio 57. Esta vez páusalo después de la intervención de Marina.

Di: *Señala a la familia de Marina.*

Repite con cada una de las familias.

PRACTICA

Pide a los alumnos que hablen de su familia ayudándolos con el vocabulario que acaban de aprender.

DRAGOLÁMINAS

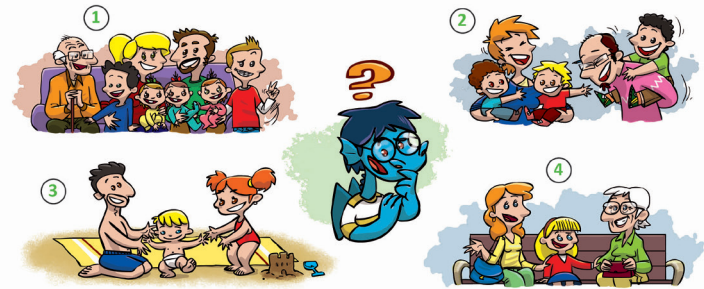
Repasa con los alumnos los nombres de las distintas habitaciones de la casa utilizando las dragoláminas de la casa. Pregunta a los alumnos: *¿Cuál es tu habitación preferida?* Salen a la pizarra para indicar la dragolámina de la habitación que más les gusta.

• 5. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: *Ahora mira el ejercicio 5. Esta es la casa de Carlos. Escucha. Pon el audio 58.*

8 Unidad

4. Escucha y encuentra.



5. Escucha y señala.



50 / cincuenta

• Audio 58

La madre está escribiendo en el estudio.

El padre está cocinando en la cocina.

Carlos está estudiando en el dormitorio de los niños.

Ana está viendo la televisión en el cuarto de estar.

Juan está jugando en el jardín.

Marta y Carlota se están bañando en el cuarto de baño.

La abuela está comiendo en el comedor.

El abuelo está durmiendo en un sillón en el salón.

Di: *Muy bien. Mira la familia de Carlos. (Señala los dibujos) ¿Esta es la madre de Carlos? ¿Dónde está?* Los alumnos buscan a la madre dentro de la casa.

A continuación, los alumnos, trabajando por parejas, deben buscar a los demás miembros de la familia de Carlos.

Respuestas: madre-estudio, padre-cocina, Carlos-dormitorio, Ana-cuarto de estar, Juan-jardín, abuela-comedor, abuelo-salón, Marta y Carlota-cuarto de baño.

Después puede ir preguntando a la clase por todas esas personas que han trabajado en el ejercicio por parejas.

ESCUCHA Y SEÑALA

Vuelve a poner el audio 58, esta vez, los alumnos deben fijarse en las actividades.

Di: *¿Qué están haciendo?*

Pausa el audio después de cada frase, repite y vuelve a preguntar sobre el personaje. Por ejemplo: *¿Qué está haciendo la madre?* **Respuesta:** *Está escribiendo.* Repite lo mismo con todos los miembros de la familia.

6. Escucha y señala.



7. Escucha y di:



Di: Escucha otra vez y marca con una cruz la imagen que corresponde.

• 7. ESCUCHA Y DI

Di: Ahora mira el ejercicio 7 ¿Qué animales ves? ¿Cuántas cebras hay?

En este ejercicio los alumnos van a practicar la pronunciación de *ce* y *ci*.

Di: Escucha el trabalenguas.

Pon el audio 60. Mientras escuchan, señala las cebras, el violonchelo, las estrellas, el ciruelo, los niños y las cestas.

• Audio 60

Hay cinco cebras
debajo de un ciruelo
y cinco estrellas
que brillan en el cielo
y cinco niños
tocando el violonchelo
en cinco cestos
hechos de caramelo.

Pon el audio de nuevo. Esta vez los alumnos deben rodear las ilustraciones mientras escuchan.

Di: Vamos a practicar.

Divide la clase en cuatro grupos. Repasa las primeras dos líneas con el grupo 1, las siguientes dos líneas con el grupo 2, las siguientes dos con el grupo tres, y las últimas dos con el grupo 4. Vuelve a poner el audio. Cada grupo tiene que decir sus líneas con el audio. ¡No te rindas! continúa con el ejercicio hasta que todos los grupos hayan cogido el ritmo. Puedes cambiar las líneas de cada grupo para que practiquen todo el trabalenguas. Deja que lo hagan todos los alumnos de la clase. El último en hacerlo te puede tener a ti como amigo para terminar el ejercicio.

Di: ¡Ahora todos juntos! Di cada frase con palmas para que la clase repita.

PRACTICA

Saca las dragoláminas y selecciona varias de: los colores, la comida, los animales y las actividades. Practica diciendo ¡Me gusta! y escoge a distintos alumnos para que respondan: A mí también o a mí no.

Unidad 8 Lección 4

OBJETIVOS: Repasar las acciones en gerundio

LENGUAJE CLAVE: Comiendo, bailando, etc.

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Expresión corporal

EN MARCHA

Saca las dragoláminas de las actividades. Enséñalas mientras las nombras y haces el gesto correspondiente. Después explica a los alumnos que van a jugar al juego de la mímica. Haz una acción y los alumnos deberán adivinar qué actividad es. Después, pueden ser los alumnos los que salgan delante del resto de la clase y hagan una acción para que los demás compañeros la adivinen.

• 6. ESCUCHA Y SEÑALA

Di: Abre el libro por la página 51, ejercicio 6. Mira el colegio ¿Qué están haciendo los niños en el colegio? Escucha.

Pon el audio 59 para que los alumnos lo escuchen.

• Audio 59

El niño está comiendo.

El niño está cantando.

La niña está bailando.

La niña está escribiendo.

La niña está dibujando.

El niño está leyendo.

Unidad 8 Lección 5

OBJETIVOS: Practicar corregir a frases

LENGUAJE CLAVE: Verdadero y falso, frases en afirmativa y negativa

MATERIALES: Libro del alumno, dragoláminas

VALORES TRANSVERSALES: Trabajar con los compañeros

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-13 de la página 61 de la guía didáctica.

DRAGOLÁMINAS

Saca las láminas de la familia de Superdrago y pégalas en la pizarra.

Di: *¿Recuerdas a la familia de Superdrago? ¿Quién es el padre?* Un alumno debe salir a la pizarra para quitar la lámina del padre y ponerla en tu mesa.

Continúa hasta que las dragoláminas estén todas en tu mesa. Después puedes ir enseñando una a una para que sean los alumnos quienes las nombren.

• 8. ESCUCHA Y ENCUENTRA

Di: *Abre tu libro por la página 52. ¡Están todos en el parque! Mira y escucha. Pon el audio 61.*

• Audio 61

Mi madre es pelirroja. Es muy alta y tiene un perro negro.

Mi padre tiene el pelo negro. Es muy alto y está montando en bici.

Mi hermana tiene el pelo muy largo y rubio. Es baja y está jugando al tenis.

Mi primo tiene las piernas muy largas y está jugando al fútbol en la hierba.

Mi abuelo tiene el pelo blanco y está leyendo un libro.

Mi abuela está corriendo con su perro.

Un niño bajo, con el pelo negro, se está comiendo un plátano en el columpio.

Un hombre gordo, con el pelo rubio, sentado en un banco leyendo.

Una niña con el pelo largo y negro está jugando al tenis.

Una mujer rubia, baja, con un perro blanco.

Di: *Ahora escucha y encuentra a las personas.* Pon otra vez el audio 61, esta vez pausándolo después de cada descripción. Los alumnos deben encontrar a las personas descritas en el dibujo del parque.

MIRA Y RESPONDE

Di: *Ahora mira el dibujo del parque. Escucha la pregunta y levanta la mano si sabes la respuesta.*

Lee las preguntas y elige a diferentes alumnos para que respondan.

¿Cuántas personas están jugando al tenis?

¿Cuántos perros hay?

¿Puedes ver una bicicleta?

¿Puedes ver un cocodrilo?

¿Y un árbol?

TEATRO CON DRAGOLAMINAS

Separa las dragoláminas de los personajes, de la familia de Superdrago y de las actividades. Divide la clase en grupos de cuatro y reparte a cada alumno una lámina de un personaje y una de una actividad. Cuando repartas las láminas de la familia de

8 Unidad

La familia

8. Escucha y encuentra.



52 / cincuenta y dos

Superdrago, no es necesario que repartas una actividad, ya que todos están realizando alguna.

Cada grupo debe salir a la pizarra con sus dragoláminas y decir quién son y lo que están haciendo. Ej.: *Soy Ana y estoy tocando la guitarra.*

JUEGA

Este juego es una versión del tres en raya, aunque en este caso en vez de usar X y O, los alumnos usan las palabras del ejercicio número 8. Puedes utilizar las mismas dragoláminas de la actividad anterior.

Dibuja una tabla de 4 x 4 en la pizarra. Divide la clase en dos grupos. Asigna a cada grupo una de las familias de palabras del ejercicio 8. El primer grupo selecciona una casilla y coloca una de sus palabras ahí. El segundo grupo hace lo mismo con una de sus palabras. Igual que en el tres en raya, el equipo que consiga poner tres de sus palabras en fila, gana. Hacer la tabla de 4 x 4, en vez de 3x3 permite alargar más el juego.

9. Escucha la historia.



53 / cincuenta y tres



Audio 62

La madre: ¡Qué bien! Una merienda en el parque con la familia.

Superdrago: ¡Nam... Tengo mucha hambre.

La madre: Hay pollo asado, tortilla de patata, tarta de chocolate y zumo.

Superdrago: ¿Tarta de chocolate?! ¡La tarta de chocolate es mi comida preferida!

Superdrago: ¿Dónde están? Tengo mucha hambre.

Madre: Ana está patinando con Lila. Papá está corriendo. Carlos y Juan están jugando al baloncesto.

Superdrago: ¿Y dónde está el abuelo?

Abuelo: Aquí estoy.

Madre: Niños, la comida está lista. ¡A comer!

Abuelo: ¿Qué hay de comer, Drago?

Superdrago: Tarta de chocolate. ¡Mi preferida!

Abuelo: ¡También es mi preferida!

Superdrago: Abuelo, ¡qué rica la tarta de chocolate!

Abuelo: Sí. ¡Qué rica la tarta de chocolate!

Ana: ¡Oh, no! ¡Superdrago y el abuelo se están comiendo toda la tarta de chocolate!

Carlos: ¡Oh, no! ¡No tenemos tarta de chocolate!

Lila: Bzzz...Bzzz

Juan: ¡Yo quiero tarta de chocolate!

Madre: ¡Sorpresa! ¡Tengo otra tarta de chocolate!

Todos: Bien. ¡Viva!, ¡viva!

ESCUCHA Y RESPONDE

Pon nuevamente el audio, esta vez pausa el audio después de cada viñeta para preguntar a los alumnos sobre lo que acaban de escuchar.

Preguntas:

Viñeta 1: ¿Qué comen en la merienda? ¿Tortilla de patata? ¿Tarta de chocolate?

Viñeta 2: ¿Qué está haciendo papá? ¿Qué están haciendo Ana y Lila? ¿Y Carlos y Juan?

Viñeta 3: ¿Cuál es la comida preferida de Superdrago? ¿Y la del abuelo?

Viñeta 4: ¿Qué está pasando? ¿Quién se está comiendo toda la tarta?

Viñeta 5: ¿Qué quiere Juan?

Viñeta 6: ¿Cuál es la sorpresa?

CONSEJO FINAL: Nunca olvides que el trabajo del profesor es uno de los más bonitos y necesarios que hay. Introducir a los niños en el aprendizaje de nuevos idiomas no es solamente enseñarles una actividad o asignatura más, es ayudarles a enriquecer sus vidas. Muchas gracias por vuestro buen trabajo, esfuerzo e ilusión.

ACTIVIDAD EXTRA

Haz una fotocopia para cada alumno de la página 61 y realiza la actividad extra 3 "El árbol de la familia".

Unidad 8 Lección 6

OBJETIVOS: Expresar gustos

LENGUAJE CLAVE: Comida, me gusta, no me gustan

MATERIALES: Libro del alumno

VALORES TRANSVERSALES: Expresar gustos, ser tolerante de diferencias de gustos, ayudar a los demás

CONSEJO: Para trabajar pronunciación y entonación puedes poner el audio o parte del audio pausándolo después de cada intervención para que la clase lo repita en grupo.

EN MARCHA

Empieza la clase practicando las PREGUNTAS EN MARCHA 1-15 de la página 61 de la guía didáctica. Esta actividad se repite al principio de cada lección.

• 9. ESCUCHA LA HISTORIA

Di: Abre tu libro por la página 53. Hoy vamos a escuchar otra aventura de Superdrago y sus amigos. Mira atentamente todas las imágenes. Ahora Escucha atentamente, por favor.

Pon el audio 62.

PREGUNTAS EN MARCHA

Las preguntas se practican al principio de las lecciones como repaso. Se pueden sustituir palabras para practicar vocabulario. La respuesta modelo es orientativa y representa la respuesta completa que deben utilizar los alumnos, pero a veces existen otras posibilidades.

Pregunta	Respuesta modelo
1. 1. Hola, ¿Qué tal?	1. Bien, ¿y tú?
2. 2. ¿Cómo te llamas?	2. Me llamo María.
3. 3. ¿Cuál es tu color preferido?	3. Mi color preferido es el azul.
4. 4. ¿Me prestas un lápiz?	4. Sí, toma.
5. 5. ¿Quién es?	5. Es Superdrago.
6. 6. ¿Qué es?	6. Es un libro. /Son libros
7. 7. ¿Dónde está/están?	7. Está en la clase. /Están en la clase.
8. 8. ¿Puedes contar hasta 10, por favor?	8. 1,2,3, ...
9. 9. ¿Cuántos hay?	9. Hay 3.
10. 10. ¿Te gusta/gustan la fruta/las frutas?	10. Si, me gusta/gustan la fruta/as. /No, no me gusta/gustan.
11. 11. ¿Qué llevas puesto?	11. Llevo un pantalón verde y un jersey azul.
12. 12. ¿Tienes un lápiz?	12. Sí, tengo un lápiz. /No, no tengo un lápiz.
13. 13. ¿Quieres una manzana?	13. Sí, quiero una manzana, por favor. No, gracias.
14. 14. ¿Qué está/están haciendo?	14. Está jugando. /Están jugando.
15. 15. ¿Tienes hermanos?	15. Si tengo dos hermanos. / No, no tengo.

ACTIVIDADES EXTRA

ACTIVIDAD EXTRA 1

MI CASA

Dales una fotocopia de la página siguiente y otra de los muebles de esta página. Muestra las dragoláminas de las partes de la casa y del mobiliario para repasar el vocabulario.

Ahora, pídeles que recorten los muebles, los peguen en las habitaciones correspondientes y los coloreen. Pueden completar la imagen dibujando otros elementos (cuadros, juguetes, etc.). Deles tiempo para terminar sus casas. Pueden terminar este ejercicio en casa si falta tiempo para completarlo en clase.

Pueden utilizar esta actividad para decorar las paredes del aula.

ACTIVIDAD EXTRA 2

COLOREA A JUAN

Entrega una fotocopia de la página siguiente a cada alumno. Vamos a buscar y nombrar los objetos para fomentar la creatividad y la concentración.

Di: *¡Juan está explorando! ¿Qué busca? ¡Vamos a ayudarlo!*

Trabajando en grupos pequeños o en parejas los alumnos colorean el dibujo según las instrucciones.

Lee las frases en orden dando un tiempo para que los alumnos busquen y coloreen los objetos nombrados

Colorea las naranjas de color naranja

Colorea el elefante de color gris

Colorea las peras de color verde

Colorea el camión de color rojo

Colorea la jirafa de color marrón

Colorea las manzanas de color rojo

Colorea la cebra de color blanco y negro

Colorea la serpiente de color verde

Pueden terminar este ejercicio en casa si falta tiempo para completarlo en clase.

ACTIVIDAD EXTRA 3

EL ÁRBOL DE LA FAMILIA

Vamos a aprender los nombres de los miembros de la familia. Da una fotocopia de la página siguiente a cada uno de los alumnos. Pídeles que se dibujen a ellos mismos en el círculo del centro. Después, deben completar el árbol con dibujos de las personas más importantes de su vida. Pueden ser personas de su familia o amigos. Aprovecha la ocasión para decir los nombres de los miembros de la familia: abuelo, tía, primo...

Cuando terminen, puedes pedir a algunos alumnos que digan quiénes son los que han dibujado para practicar el vocabulario de la familia.

Pueden realizar también una actividad en parejas con las siguientes preguntas sobre el árbol de la familia:

¿Quién es ella?

¿Quién es él?

¿Le gusta el deporte?

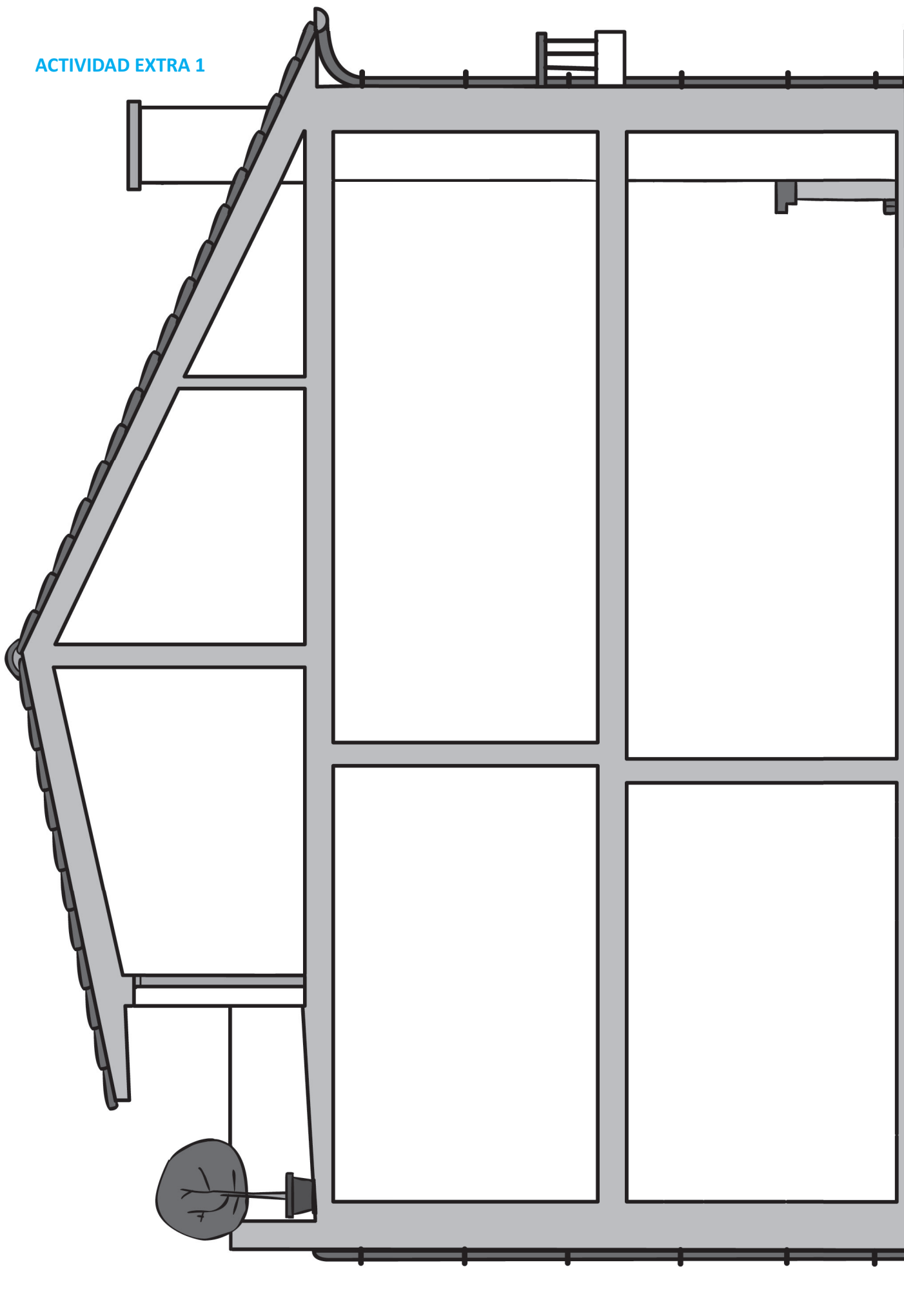
¿Cuál es su color preferido?

Los alumnos mostrarán los árboles a la clase y contarán las características de cada persona: qué hacen o que actividades comparten con él, etc.

Pueden terminar este ejercicio en casa si falta tiempo para completarlo en clase.

Como el árbol habrá quedado muy bonito, se puede colgar en algún lugar de la clase para poder recordar la actividad en los días siguientes.

ACTIVIDAD EXTRA 1



Material fotocopiabile

ACTIVIDAD EXTRA 2



ACTIVIDAD EXTRA 3

