



¡A jugar!

Objetivos:

Léxico: revisar el material de las unidades 0-1

Comunicación: revisar el material de las unidades 0-1

Gramática: revisar el material de las unidades 0-1

Cultura: juego Bingo

Más información:

Métodos: activo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en grupos

Materiales: libro, cuaderno de actividades, fichas de todo el vocabulario de la unidad 0 y 1, juego ¿Quién tiene?, dados y peones

Material extra: hoja de trabajo U1Repaso, prueba U1L3 2

Duración: 45 minutos

Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, te proponemos el juego ¿Quién tiene? pero también para repasar el vocabulario puedes jugar al juego del matamoscas usando las fichas de la unidad 0 y 1.
- Verifica los deberes de la última clase.
- Luego, presenta los objetivos de la clase.
- Pide a tus alumnos que abran el libro en la página 20. Tienen ahí el juego de mesa al que van a jugar en parejas. Necesitan un dado y dos peones. Empiezan en la casilla Salida. Primero, los alumnos tiran el dado para ver quién saca la puntuación más alta, así empiezan la partida. A continuación, cada alumno tira el dado y se mueve por el tablero. Cada casilla tiene una tarea para realizar:
 - color violeta - hay que responder a la pregunta ¿qué es esto?
 - color azul - hay que contar y decir el número
 - color rosa - hay que responder a las preguntas escritas en las casillas
 - color amarillo - hay que responder ¿cuánto es? mirando el número presentado en la casilla
 - color verde - hay que deletrear la palabra de la casilla
 Gana el jugador que llegue primero a la casilla Llegada.
- Como el paso siguiente, abrid los libros en la página 23 y lee la historieta. Pide que la lean en voz baja y luego, leed con la división de roles. Si necesitan traducir algunas palabras o expresiones, ayúdales.
- Ahora los alumnos abren el cuaderno de actividades en la página 20 y hacen el ejercicio 1. Tienen que contar los objetos y escribir el número adecuado. Al final, leen sus respuestas en voz alta.
- Repite con tus alumnos los números del 1 al 10, haz que cuenten según el orden indicado - cada alumno dice un número del 1 al 10 o del 10 al 1. Luego, jugad al Bingo del ejercicio 2 de la página 20. Cada alumno elige un cartón de bingo, escucha la pista y marca los números que ha oído. La persona que tiene 3 casillas con números marcadas de línea horizontal, vertical o diagonal gana el juego.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-4/ p. 21.
- Despidete de tus alumnos.