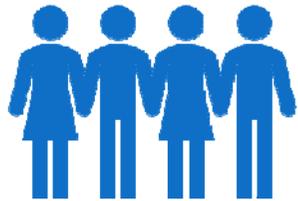


Practicando
competencias juntos



Competencias clave en Europa - 2018

Todas las competencias clave tienen la misma importancia y son fundamentales para el futuro trabajo, la realización personal, una ciudadanía activa y la inclusión social. Estas están compuestas por:

- *conocimientos* (números, conceptos, hechos, ideas y teorías, precedentemente establecidos que sientan las bases del ámbito o del tema en cuestión);
- *habilidad* (capacidad de realizar procesos y aplicar los conocimientos existentes para obtener resultados);
- y *aptitudes* (disposición y mentalidad para actuar y reaccionar a ideas, personas o situaciones).

Los documentos de 2006 y 2018, frente a frente. Diferencias y semejanzas

2006

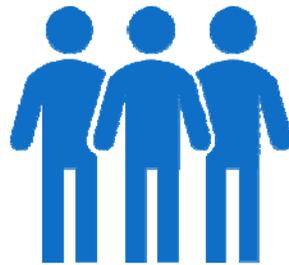
- 1) Comunicación en la lengua madre
- 2) Comunicación en las lenguas extranjeras
- 3) Competencias matemáticas y de ciencias y tecnología de base
- 4) Competencia digital
- 5) Aprender a aprender
- 6) Competencias sociales y cívicas
- 7) Espíritu de iniciativa y emprendimiento
- 8) Conciencia y expresión cultural

2018

- 1) Competencias alfabéticas funcionales
- 2) Competencias lingüísticas
- 3) Competencias matemáticas, científicas, tecnológicas y de ingeniería
- 4) Competencias digitales
- 5) Competencias personales, sociales y de aprendizaje
- 6) Competencias cívicas
- 7) Competencias de emprendimiento
- 8) Competencias de la materia de conciencia y expresión cultural

[<http://www.scuola7.it/2018/80/?page=1>]

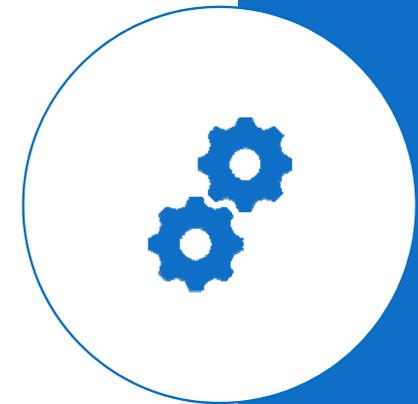
Competencias



- Básicas o disciplinares
 - Lingüística
 - Matemáticas, ciencias y tecnología
- Transversales
 - Digitales
 - Aprender a aprender
 - Sociales y cívicas
 - Iniciativa y emprendimiento
 - Conciencia y expresión social

¿Qué es la competencia digital?

- La competencia digital es esencial para el aprendizaje, el trabajo y la participación activa en la sociedad de hoy.
- Es importante desarrollar una actitud positiva, crítica y realista hacia el uso de la tecnología;
- Entender los pros y los contras de la tecnología y respetar unos principios éticos tanto profesores como alumnos.



Competencias digitales

El Marco Digital de Competencia Digital para los Ciudadanos ([DigComp](#)), creado por la Comisión Europea en 2013, se divide en cinco áreas. Cada una de estas áreas se desglosa en competencias hasta un total de 21. El objetivo de estas es facilitar y fomentar el uso seguro y crítico de todas las tecnologías digitales.



Ejemplos



Competencias lingüísticas

116

El universo deportivo

El lugar y material deportivo

aros • balón • bicicleta • campo • canasta • cancha • cintas • espada • esquís • estadio • gimnasio • mazas • patines • pelota • piscina • pista • portería • raqueta • red

Verbos para realizar las acciones

arbitrar • empatar • encestar • entrenarse • ganar • jugar al fútbol / baloncesto / tenis / ... • marcar un gol / tanto • montar / ir en bici / moto • perder

Sustantivos para indicar acciones y personas

arbitraje • árbitro • canasta • derrota • empate • entrenador • entrenamiento • equipo • ganador • vencedor • victoria

11 Relaciona el deporte con el material deportivo.

- | | | | |
|--|--|------------|--------------|
| 1. <input type="checkbox"/> tenis | 5. <input type="checkbox"/> fútbol | a. balón | e. canasta |
| 2. <input type="checkbox"/> ciclismo | 6. <input type="checkbox"/> motociclismo | b. piscina | f. espada |
| 3. <input type="checkbox"/> natación | 7. <input type="checkbox"/> esgrima | c. cintas | g. raqueta |
| 4. <input type="checkbox"/> gimnasia artística | 8. <input type="checkbox"/> baloncesto | d. moto | h. bicicleta |

117

Indicar gustos: yo prefiero...

Para preguntar

- ¿Qué prefieres, cantar o bailar?
- ¿Qué prefieres, el fútbol o el baloncesto?
- ¿Cuál es tu asignatura preferida?

Para responder

- Yo prefiero cantar. Bailar me parece aburrido.
- Yo prefiero el baloncesto.
- Mi asignatura preferida es Geografía.

12 ¡Ahora te toca a ti! Escribe ocho frases con las palabras del ejercicio anterior.

13 ¡Bla... bla... bla! Elige una de las dos opciones y completa la primera columna con tus gustos. Después pregunta a tu compañero qué prefiere, según el modelo.

A mí me gustan los perros, pero Javier prefiere los gatos porque son más independientes.

	Yo	Mi compañero
Jugar a la consola / Wasapear		
Las Matemáticas / La Historia		
El fútbol / El baloncesto		
Ir al cine / Ir a un concierto		
La playa / La montaña		
La música pop / El rap		
Leer libros de aventuras / de ciencia ficción		

Competencias lingüísticas

Unidad

5

14 DELE Cuenta a tus compañeros qué prefieres hacer en tu tiempo libre o en el fin de semana. Puedes comentar...



Puedes hacer tu presentación según el ejemplo.

Mi deporte preferido es el tenis, porque me gustan los deportes individuales y porque me parece un deporte muy dinámico. Me entreno dos veces a la semana por la tarde. Normalmente, los sábados y los domingos voy al parque o al cine con mis padres, a veces voy a comer una pizza con mis amigos...

15 DELE Tienes que escribir un correo de unas 70-80 palabras a un(a) chico/a que va a venir a tu casa de intercambio. En la carta debes:

- saludar;
- describir qué haces el fin de semana, con quién y cuándo;
- explicar lo que te gusta hacer;
- despedirte.

Modelo carta / correo:

¡Hola! ¿Qué tal, Jesús?:

¿Cómo estás? Yo bien. Te escribo para contarte lo que hago durante el fin de semana. Normalmente los sábados por la mañana hago los deberes y por la tarde voy a jugar el partido de balonmano con mi equipo. Después del partido voy a cenar fuera con mis padres.

Todos los domingos vamos a comer a casa de mis abuelos maternos, que viven en el campo. Me divierto mucho porque hago cosas diferentes.

¿Y tú qué haces?

Adiós, un abrazo.

Roberto

Fórmulas saludos
¡Hola (+ nombre)!
¡Hola! ¿Qué tal?
¡Hola! ¿Cómo estás?
Fórmulas para despedirse
¡Adiós!
Hasta mañana
Hasta + día de la semana
Un beso
Un abrazo

14 wasap



El cole español se moderniza

Estamos en una escuela española y parece una clase normal. Los pupitres son los de siempre, pero no hay libros, ni cuadernos y los bolígrafos y la pizarra son digitales. Los profes dicen que ya era hora de modernizarse, pues los alumnos deben aprender a usar desde pequeños las herramientas con las que van a tener que trabajar en el futuro. También afirman que la tecnología los motiva.

Atención, no siguen usando los bollos y los lápices, pues la tecnología no resuelve todos los problemas de la clase, es solo una herramienta más.

Ahora solo falta que los profes aprendan a usarla bien y que en el cole haya una buena conexión internet en el cole...

30 ● treinta

“¿Buscas algo? Googlealo. ¿Buscas a alguien? facebookealo. ¿Quieres pensar? Twitealo.”
Anónimo

“No hay que temer la red y solo hay que aprender a utilizarla.”
Anónimo

Producción escrita

4 EXAMEN Escribe un texto de unas 110-130 palabras en el que explicas:

- cómo es tu escuela;
- si hay ordenadores o pizarras electrónicas en clase;
- si usáis las tabletas;
- si tu aula es grande o pequeña.

Competencias lingüísticas

Competencias digitales: creación de materiales y de colaboración

El rincón de Gabriel

COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI

¡Me gustan los deportes!

+ VIDEO



1 Mira el vídeo y elige la opción correcta.

1. ¿Cuál es el deporte favorito de Gabriel?



A esquí



B tenis



C patinar en skate

2. ¿Qué es lo que va a hacer Gabriel?



A chatear



B patinar



C leer un libro en el parque

3. Gabriel...

a. no tiene ganas de patinar.

b. cuando patina se siente libre.

c. patina solo los viernes por la tarde.

2 **COMPETENCIAS DIGITALES** Con la ayuda de vuestro profesor, cread un blog de vuestra clase en el que habléis de vuestros gustos, intereses, experiencias, dudas... ¡Ah! También podéis subir fotos, hacer vídeos divertidos, colgar vuestras obras de literatura... y la/el profe también puede colgar explicaciones y... ¡más deberes!

Competencias del siglo XXI: expresión cultural

Sobre gustos no hay nada escrito

A algunos nos gusta el chocolate, el helado y las palomitas, y nos aburre estudiar, los deberes, los juegos de mesa... A otros no les gusta el chocolate pero les gusta el rap, el reggaeton, hacer deporte o jugar a la consola. Y a ti, ¿qué **te mola**? ¿Qué te parece **un tostón**? ¡Cuéntanos lo que te gusta!

¡Me mola!

Gabriel

A mí me mola leer libros de ciencia ficción. Uno de mis preferidos es El corredor del laberinto.

MickyO7

Pues a mí lo que me gusta leer son los **tebeos** y dibujar **graffitis**.

Pues a mí me gusta leer

PauAF

A mí me gusta tocar el saxo, puedo pasarme horas y horas tocando el saxo...

A mí me gusta tocar

¡Paso!

Gabriel

Yo paso de ir a ver pelis de amor... ¡¡¡son un tostón!!!

Estoy completamente de acuerdo contigo. A mí no me gusta para nada. A mí me gusta

¡Es de frikis!

Paula

¡No me gusta nada la tecnología! ¡¡Me parece de **frikis**!! Odio jugar con la consola, estar colgada del ordenador, es mucho más divertido hacer actividades al aire libre.

Gabriel

No estoy de acuerdo. Si a ti no te gusta la tecnología y prefieres leer libros o jugar fuera ¡vale! Pero no puedes decir que jugar con la consola es de frikis... De frikis es estar colgado al ordenador todo el día o coleccionar cosas raras. ¡Eso sí que es de frikis!

Pues a mí



te mola: ti piace
tebeos: fumetti
graffitis: graffiti
un tostón: una pizza
frikis: nerd

3 **¡Ahora te toca a ti!** Contesta a los mensajes según tus gustos.



El Carnaval

El "triángulo mágico" del Entroido gallego

Los carnavales gallegos son la representación de tradiciones ancestrales y se viven en medio del caos, la alegría y el **alboroto**. Se les da el nombre de **Entroido**.

Laza, ¡una fiesta para valientes en forma!

El carnaval de Laza se abre, el lunes por la mañana (*luns borralleiro*), con la **Farrapada**, una "batalla" con telas llenas de barro húmedo con el que se ensucia a las personas.

Después, llenos de **barro**, se asiste a una **procesión de burros** montados por dos jóvenes. Por la tarde, **los vecinos disfrazados** se reúnen en la plaza para recibir a los **peliqueiros**, los personajes centrales del carnaval; estos, vestidos con su traje tradicional, golpean con las **chocas (cencerros)** y sus **látigos** a las personas que ven por la calle.

Al atardecer tiene lugar el momento más esperado: la **bajada de la Morena** (una persona disfrazada con una cabeza de vaca) a la plaza de la ciudad. Poco después de su llegada, una gran nube de polvo blanco (en realidad harina) cubre la zona y miles de hormigas gigantes furiosas se **adueñan** de las calles mordiendo a los presentes. Por lo tanto es mejor...



Colombia, tierra de carnavales

Dos de los carnavales más importantes de Colombia son el **Carnaval de Negros y Blancos de Pasto** y el **Carnaval de Barranquilla**, ambos declarados Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO.

Negros y Blancos de Pasto, espíritu de tolerancia y respeto

Este carnaval nace de la fusión de las **diferentes tradiciones** culturales (andina, española y africana) de la región; se celebra desde el 28 de diciembre hasta el 6 de enero.

El carnaval se abre con el **baño con agua** de las calles, de las casas y de las personas.

El 31 de diciembre tienen lugar el **desfile de Años Viejos** y la **quemá** ritual del Año Viejo.

El 5 y el 6 de enero, los días centrales, todos los participantes se maquillan de negro, el primer día, y de blanco, el segundo, como símbolo de **igualdad y unión** entre los ciudadanos.



Barranquilla, alegría a ritmo de cumbia...

El Carnaval se celebra unos días antes del **Miércoles de Ceniza**. De las muchas actividades que se hacen destaca la **Batalla de Flores**, un desfile de carrozas, comparsas, grupos de bailes y disfraces en el que se ven los personajes típicos del carnaval: el Rey Momo, María Moñitos y el Hombre Caimán. En la primera carroza va la Reina, que baila y arroja flores a los espectadores, acompañada por príncipes y princesas. El carnaval finaliza al cuarto día de fiestas con la muerte de **Joselito Carnaval**, el personaje más representativo, símbolo de alegría y fiesta.



Finalmente, el martes anterior al Miércoles de Ceniza se entierra simbólicamente el cuerpo de Joselito y "viudas" alegres lloran su pérdida.



1 Contesta a las preguntas.

- ¿Cómo se dice Carnaval en gallego?
- ¿En qué consiste la "procesión de burros"?
- ¿Qué es la Morena?
- ¿Qué hacen las hormigas gigantes?
- ¿Qué otros carnavales, a parte del de Laza, hay en Galicia?

2 Di si las afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

- El carnaval de Pasto se celebra en enero. V F
- El Carnaval de Negros y Blancos se caracteriza por la tolerancia y el respeto. V F
- Durante el carnaval de Barranquilla se baila. V F
- El Rey Momo y María Moñitos son personajes típicos del Carnaval de Barranquilla. V F
- El entierro de Joselito Carnaval se celebra el miércoles. V F

3 ¡Ahora te toca a ti! Habla con tus compañeros sobre cómo lo celebráis cada uno.

4 CONCIENCIA SOCIAL Y CULTURAL

Seguramente, en tu país también hay algún carnaval típico. Busca información y escribe un texto de unas 60-70 palabras explicando cómo es, quién participa, etc.

COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI

Unidad **14**

Las 10 reglas para usar las redes sociales sin peligros

- 1 No debes prestar dispositivos a nadie. ¡Solo puedes confiar en los padres! Tu móvil es como una **caja fuerte** de información, y dejárselo a alguien es **desnudarse**.
- 2 Debes pensar muy bien lo que subes a la red y lo que comentas, porque todo lo que publiques en la red, aunque se elimine queda en la red y se pueden manipular.
- 3 No debes publicar nunca información privada, ya sean datos personales, proyectos futuros o el lugar en donde estás.
- 4 No debes aceptar la amistad de desconocidos, porque no sabes quién puede estar detrás de ese "amigo".
- 5 Debes verificar siempre todas las noticias, porque en la red hay muchísimas noticias falsas.
- 6 No debes visitar sitios web peligrosos.
- 7 No debes abrir archivos sospechosos.
- 8 Debes usar las redes con moderación, para seguir conectado al mundo real.
- 9 Debes tener en cuenta las advertencias que te indican los diferentes sitios web.
- 10 Siempre debes decir a tus padres cualquier tipo de contenido o comportamiento extraños.



Producción escrita

- 3 **EXAMEN** Resume el texto del ciberacoso en unas 70-80 palabras. Recuerda que en el resumen tienes que:
- introducir el argumento del texto;
 - desarrollar el argumento;
 - escribir conclusión y cierre.

Producción oral

- 4 **CONCIENCIA SOCIAL Y CULTURAL** Prepara una exposición de unos 2 o 3 minutos, en la que hablas sobre la situación del acoso escolar y del ciberacoso en tu país. Puedes comentar:
- ¿Qué es el acoso escolar? ¿Qué es el ciberacoso?
 - ¿Hay acoso escolar en tu país? ¿Cómo son los agresores y las personas que lo sufren?
 - ¿Cómo reaccionan los compañeros? ¿Y la escuela?
 - ¿Conoces a alguna persona que sufre acoso?
 - ¿Cuál crees que puede ser una solución?

Tienes 10 minutos para prepararlo.

022

Peligros en la red

Si, por una parte, las nuevas tecnologías como los smartphones, los ordenadores o Internet han supuesto un gran avance para la sociedad, facilitando y haciendo más cómoda nuestra rutina en muchos aspectos, por otra parte también acarreamos algunos problemas como los virus, que tienen como finalidad dañarnos el ordenador. Por eso, se aconseja tener siempre un antivirus y asegurarnos de que las páginas que visitamos son seguras... y que los archivos que descargamos están limpios.



El ciberacoso

Con la aparición de las redes sociales, han surgido muchos problemas, como el ciberacoso, que es la extensión a las redes sociales del acoso escolar. Pasando del patio al universo cibernético, esta situación se agrava, porque, a través de las redes sociales, dichos acosos pueden llegar a cientos o miles de personas en cuestión de segundos, o porque la práctica del ciberacoso permite el anonimato a los agresores y expone mucho más a los agredidos, a los que deja indefensos y todavía más solos. Por lo que es muy importante concienciar a los chicos y chicas, ya desde pequeños, de la importancia de hacer un buen uso de la red.



avance: progreso
acarrear (acarrear): procurar
dañarnos (dañar): danneggiare
concienciar: rendere consapevole

Comprensión de lectura

- 1 Lee el texto y di si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

1. El ciberacoso y el acoso escolar son lo mismo. V F
2. El ciberacoso es un fenómeno de las redes sociales. V F
3. Normalmente los compañeros defienden al agredido. V F
4. El ciberacoso es un fenómeno complejo. V F
5. La red permite el anonimato y hace más difícil limitar el acoso. V F
6. En las redes sociales los chicos están mucho menos expuestos y solos. V F

Comprensión auditiva

- 2 Escucha la grabación y completa el texto.

El acoso a la chica empezó cuando cambió de (1) _____. Unas chicas le cogieron (2) _____. No les importaba el lugar, siempre la arrinconaban y la (3) _____. Después de los insultos el acoso en las redes, cuando cogieron un video en una (4) _____ social. Esta chica lo superó cuando se cambió de colegio. En cambio, al chico lo acosaron desde la (5) _____ hasta que acabó el instituto. De pequeño no jugaban con él y, después, en el internado entraban en su habitación por la noche y le (6) _____. Este chico cree que el acoso es algo que no se supera, aunque él lo intenta yendo a terapia.

Competencias del siglo XXI: Ejemplo de problemas y de reglas de seguridad

Aprender a aprender

- con evaluaciones...
- o con ejercicios

Ponte a prueba Unidad **11**

Léxico

1. **Lee las definiciones e escribe accanto la palabra a cui fanno riferimento.**

- Se utiliza para tomar la sopa.
- Es un aliño que se le añade a las ensaladas.
- Se gustan a los conejos y son de color naranja.
- Se utiliza para cortar.
- Trata a amigos que se le puede atacar al ser.
- En Nochevieja, en España se come.

2. **Correggi gli errori eventuali.**

- El café está muy dulce, me pueden poner el azúcar.
- No pueden tomar la sopa, está muy fría.
- El perro ladrado está crudo.
- Esta fleeca está muy buena, no se puede cortar.
- ¿Me pueden dar un cuca frito para tomar la sopa?
- Luchuca, usa el martillo para limpiar la boca, no la ventrícula.

3. **Compara el passato remoto i verbis tra parentesi.**

- El otro día (preparar) _____ a la fiesta en la calle.
- Ayer (apartar) _____ dormidos.
- Ellos (venir) _____ diez años en España.
- Creo que nosotros (poner) _____ un camino.
- Mi madre (haber) _____ en Córdoba en 1982.
- Ayer (poner, recibir) _____ en la piscina que está al lado de mi casa.

4. **Completa le frasi con il passato remoto di sei, si o da.**

- Adriano _____ solito apre dopo di che la classe?
- _____ lo quattro degli otto nota para Elena.
- Elena no nos _____ el libro.

4. ¿Con quién (preparar) _____ de vacaciones?

5. Me _____ cinco mil euros por mi coche viejo.

6. Mi profesor _____ a la universidad el año pasado. (76)

5. **Completa le frasi con il passato remoto.**

- Ayer no le (darse) _____ la verdad.
- Anteche (poner, ir) _____ la mesa.
- Ayer (comer, ir) _____ parlo.
- Maria no (darse) _____ la memoria.
- Ayer no (poner) _____ el libro.
- El viernes (poner, imprimir) _____ el color a las fotos. (76)

Producción escrita

6. **Trascribi i minidialoghi.**

- ¿Cosa quadrato da bere? - Un bicchiere di acqua frizzante.
- Ci siamo appuntamento domenica per andare a mangiare una pizza? - Sì, se bene.
- Dov'è la casa di Carlo? - No, grazie. Mi porta il numero per favore?
- Ci vediamo davanti al cinema? - No, meglio alla fermata di autobus. (74)

Comprensión auditiva

7. **Ascolta il dialogo e di se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- Juan pide empujado mela. (V) (F)
- De segunda Juan pide gambas. (V) (F)
- Para beber Juan pide agua con gas. (V) (F)
- La camarera dice que solo hay trufas y helado de postre. (V) (F)
- Juan no quiere postre. (V) (F)
- La camarera trae la cuenta a Juan. (V) (F)

Fonética

8. **Scrivi le parole che senti.** (76)

9. **Ascolta le frasi e scrivi sul tuo quaderno.** (75)

Test unidad 11

1. **El platano es ...**

a una legumbre.
 una ensalada.
 una fruta.

2. **Ayer comí ...**

postre.
 pescados.
 panes.

3. **El flan casero se come ...**

en una sartén.
 en un vaso.
 en un plato de postre.

4. **Para cortar las patatas se utiliza ...**

un cuchillo.
 un tenedor.
 una cucharilla.

5. **El contrario de solito es ...**

raro.
 habitual.
 nuevo.

6. **Si un plato es rico significa que es ...**

caro.
 muy bueno.
 malo.

7. **¿Quieres algo de segunda?**

La carne que falta.
 La fruta y helado.
 Meriada a la plaza de.

8. **¿Dónde quedamos? Quedamos ...**

en la plaza.
 muy bien.
 a las siete.

9. **¿Cuándo fuiste al campo? Fuimos ...**

a primavera.
 hace un mes.
 ayer pasado.

10. **¿Qué tal pasaste las vacaciones? Las pasó ...**

al mar.
 al gym.
 al trabajo.

11. **La semana pasada él ... una bella canción.**

cantó.
 cantó.
 cantó.

12. **Ayer mi padre ... del trabajo a las ocho.**

salió.
 salió.
 salió.

13. **Anteayer yo ... mi perro a pasear.**

sacé.
 saqué.
 saqué.

14. **El tomate ... de los platos.**

ha.
 ha.
 ha.

15. **Mamá ... quedarse en casa.**

preferió.
 preferió.
 preferió.

16. **Anteche yo ... a un concierto.**

fui.
 fui.
 fui.

17. **Mi padre me ... un vaso de agua.**

dió.
 dió.
 dió.

18. **Ayer Julia no ... hacer los deberes anoche.**

pudo.
 pudo.
 pudo.

19. **Mi mejor amiga no ... a mi fiesta.**

vino.
 vino.
 vino.

20. **Mis abuelos ... sus hijos.**

tuvieron.
 tuvieron.
 tuvieron.

Compendio de corrección
 1-10: Mar @ 16:20. Respuestas @ 15-17: Ben @ 16:20. Mar Ben @

3 ¡Jugamos con el léxico! Intenta completar las siguientes series con el adjetivo correspondiente, como en el ejemplo.

Quien da cariño es... cariñoso/a

1. Quien tiene envidia es
2. Quien dice mentiras es

3. Quien tiene nervios es
4. Quien está en silencio es

2 Jugamos a...

¡PASAPALABRA!

¿Cómo se juega?

El juego consiste en adivinar el mayor número de definiciones dando solo la primera inicial de la palabra.

Tiempo máximo
3 minutos



Instrucciones

La clase se divide en equipos.
Cada equipo debe completar el tiempo establecido el mayor número de definiciones.

Puntuación

0 puntos si no se adivina la palabra

3 puntos si se adivina la palabra

A	Lugar por donde pasan los peatones.
B	Lugar en donde se guarda el dinero.
C	Paso indicado en una calle por donde pasan las personas.
D	Si no cambio dirección, significa que sigo...
E	Lugar donde se compran sellos.
F	Objeto que sirve para iluminar la calle.
G	Lugar al que se va a hacer deporte.
H	Lugar en donde se compran helados.
I	Lugar al que van a rezar las personas de religión católica.
J	Lugar en el que hay flores.
L	<i>Harry Potter y la piedra filosofal</i> es un...
M	Lugar en el que se exponen obras de arte.
O	Lugar donde se pide información sobre una ciudad.
P	Lugar en el que se aparca el coche.
Q	Lugar en el que se pueden comprar revistas y periódicos.
R	Establecimiento público en el que se puede comer.
S	Objeto con luces para regular el tráfico.
T	Medio de transporte urbano que va por la ciudad sobre raíles.
Z	Lugar en el que se compran zapatos.



Reglas del juego. Cada alumno dice una frase hasta completar la historia.

Puntuación
Sin puntuación.

Tiempo máximo
Cada alumno tiene 20 segundos para crear su frase.



Instrucciones
Un alumno inicia un cuento y cada alumno añade una frase, usando los mandadores temporales del pasado estudiados.



Frases para empezar la historia...

...y frases para acabar un cuento

Y colorín colorado, este cuento se ha...

Aquí os dejamos algunos inicios de historia...

Hace muchos años, en la isla Tortuga, vivían dos hermanos...

Hace unos...

Con juegos...

Aprender a aprender

Recordad se aprende... pasito a pasito (con muchos tropezones...)

- Se habla
 - 1.- “Orroses y errores”, después errores y... más errores...
 - 2.- Practica, practica y más practica...
 - 3.- Paciencia y más paciencia...



TAPAS Gramaticales

incorrecto



1. Depende **en**
2. La gente piensan /quieren
3. **Un** otro/**Una** otra
4. He trabajado **per** tres años.
5. **Es** bien
6. **Es** mal
7. ¿Es posible **de**...?
*Es necesario **que/de** ir*

ERRORES COMUNES

correcto



1. **Depende de**
2. **La gente piensa** 3ª pers sing
3. **Otro/Otra/Otros/Otras**
4. He trabajado tres años
5. **Está** bien
6. **Está** mal
7. ¿**Puedo**...? ¿**Se puede**...?
8. **Tengo que**.../ **Hay que**...



