

¡A jugar!

Objetivos:

Léxico: revisar el material de la unidad 2

Comunicación: revisar el material de la unidad 2

Gramática: revisar el material de la unidad 2

Cultura: juego *Bingo*

Más información:

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en parejas y en grupos

Materiales: libro, cuaderno de ejercicios, juegos

Dominó, Dracobles y ¿Quién sabe?

Material extra: prueba U2L3 2, hoja de trabajo U2

Repaso

Duración: 45 minutos



Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, en parejas o en grupos de tres personas, los alumnos participan en los juegos de la unidad 2: *Dominó, ¿Quién sabe?* y/o *Dracobles*.
- Verifica los deberes de la última clase.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Pide a tus alumnos que abran el libro en la página 32. 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 asignada una tarea que los alumnos tienen que realizar lo siguiente:
 color violeta - tienen que terminar la frase *Tiene/Está...*
 color azul - tienen que terminar la frase *No sabe...*
 color rosa - tienen que terminar la frase *Le duele/Le duelen...*
 color amarillo - tienen que terminar la frase *Sabe...*
 Si el jugador llega a la casilla *Llegada*, gana el juego.
- Para el paso siguiente, abrid los libros en la página 35 y leed la historieta. Pide que 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 32 y juegan al *Bingo*. Cada alumno tiene dos cartones para jugar, el primero trata de los síntomas, el segundo de las actividades. Tiene que escuchar la pista y marcar los dibujos que ha oído. La persona que tiene 3 casillas con dibujos marcados de línea horizontal, vertical o diagonal en cada cartón gana el juego. Luego, cada alumno completa el tercer cartón con las palabras del recuadro y juega con su compañero de mesa. Las reglas del juego son las mismas que antes.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-4/ p. 33.
- Despidete de tus alumnos.