

superdrago

curso de español para niños

guía
didáctica

3

AUTORES

Carolina Caparrós
Charlie Burnham

ILUSTRADOR

Saeta Hernando



Español Lengua Extranjera



Descripción del curso

SUPERDRAGO es un curso de español como segunda lengua para niños de 7 a 11 años, dividido en cuatro niveles. Cada uno de los niveles está compuesto por:

- Libro del alumno.
- Cuaderno de actividades.
- Carpeta de recursos con guía didáctica, 2 CD audio del libro del alumno y cuaderno de actividades, juegos, dragoláminas y pósteres (en el caso de *Superdrago 3*).

El curso ha sido elaborado pensando en los dos componentes 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 y 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, es decir, 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 cumplir los objetivos del temario.

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:

- Consolidar los conocimientos adquiridos con *Superdrago 1* y *Superdrago 2*.
- 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 segunda lengua vital para un uso cotidiano, involucrándole en la realización de actividades y tareas prácticas.

El temario y las actividades están relacionados con el mundo exterior y social de los niños de esta edad y nivel: el colegio, los deportes, la naturaleza y la aventura.

Los trabajos propuestos asumen que los niños:

- Aprenden realizando actividades.
- Necesitan un estímulo positivo.
- Se sienten frustrados cuando no advierten progreso.
- Están interesados en 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 vez de estudiar solamente gramática.

Contenidos lingüísticos

La comunicación efectiva es lo fundamental cuando se trata de utilizar una segunda lengua. Además de realizar actividades significativas, es importante alcanzar una adecuada competencia lingüística. 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.
- La gramática tiene que formar una parte integral del aprendizaje de una lengua para que los conocimientos de esta segunda lengua no se limiten a ser teóricos. 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 en cada unidad basándonos en el *Marco Común Europeo de Referencia*.
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 a cumplir.

Descripción de unidades y lecciones

El curso consta de 9 unidades, de un repaso con un proyecto cada dos unidades y de un repaso final. Cada unidad se compone de seis lecciones, y cada repaso y proyecto, de dos lecciones.

Las unidades cuentan con los siguientes materiales:

- Seis páginas del libro del alumno (más dos páginas cuando corresponde hacer repaso y proyecto).
- Seis páginas del cuaderno de actividades.
- CD audio.
- Dragoláminas.
- Pósteres: además de adornar el aula con los personajes de *Superdrago*, son una herramienta didáctica muy útil. Sirven para señalar e indicar al alumno vocabulario, nombres de personajes y acciones. Son útiles también como ilustración para juegos y para hacer preguntas y pedir respuestas.

- Tableros de juego: los juegos son una herramienta didáctica muy práctica y divertida. En *Superdrago 3* hay dos tableros de juegos nuevos para usar en clase. Será el profesor quien decida cuándo utilizarlos (cuando le sobre tiempo en la lección, para premiar el esfuerzo de los alumnos o para reforzar y repasar conocimientos en el momento adecuado). En la clase suele haber alumnos que terminan una actividad antes que los demás; puede dejar que estos alumnos jueguen con uno de los tableros mientras que los demás acaban la tarea. Los alumnos deben hacer en todo momento el esfuerzo de hablar español mientras juegan.

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 Lila. Estos personajes que acompañaron al alumno en la aventura del aprendizaje de español como lengua extranjera en *Superdrago 1* y *Superdrago 2*, lo continúan haciendo en *Superdrago 3*. Además de antiguos amigos, como los monstruos Mo y Flo o el profesor, se ha unido a ellos una nueva amiga: el robot Roberta.

La unidad

La unidad se define como un ciclo mínimo de actividades, está organizada 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, lectura y escritura, tales como:

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

Lecciones

Las lecciones están planteadas para ser realizadas en una sesión lectiva (de 45 a 60 minutos) y constan de una página del libro del alumno y su correspondiente en el cuaderno de actividades.

A continuación ofrecemos una tipología de diferentes propuestas de trabajo presentes en este segundo 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.

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 CD audio.

c. Canciones y poemas

- Las canciones y poemas permiten a los alumnos escuchar los ritmos del habla en 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 en una ilustración
- señalar la palabra que falta
- rodear la respuesta correcta
- numerar
- ordenar
- rellenar una encuesta
- relacionar palabras e imágenes
- responder a preguntas
- historias breves

► Tipos de actividades de producción oral

- repetir nuevo vocabulario
- responder a preguntas
- articular preguntas
- hacer encuestas
- resolver adivinanzas
- describir imágenes y dibujos
- cantar
- trabalenguas

► Tipos de actividades de comprensión escrita

- asociar palabras u oraciones a dibujos
- seguir instrucciones
- sopa de letras
- listar
- verdadero o falso
- responder a preguntas
- rellenar cuestionarios
- relacionar preguntas y respuestas
- ordenar diálogos

► Tipos de actividades de producción escrita

Todas las unidades contienen actividades de escritura en el cuaderno de actividades. En la mayor parte de ellas, el alumno escribe según un modelo básico o copiando palabras. Sin embargo, a medida que avanza el curso se aprenden tareas más complicadas que siempre cuentan con un modelo. De esta manera el alumno consigue tener más autonomía.

- crucigramas
- relacionar dibujos con palabras
- anagramas
- completar espacios en blanco
- describir dibujos
- redactar textos a partir de un modelo
- hacer oraciones con dragoláminas

► Trabajo individual

- leer
- escribir
- escuchar
- repetir
- hacer los deberes

► Trabajo en pareja

- actividades comunicativas
- diccionario
- inventar historias con dragoláminas

► 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, el profesor debe seguir el guion con rigor. 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 esta guía

Número de unidad número de lección

Cada unidad se divide en seis lecciones en las que se trabaja una página del libro del alumno y la página correspondiente del cuaderno de actividades. La guía didáctica de *Superdrago 3* 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 distintas secciones diferenciadas con letras de A a K. El número de apartados puede variar. Después de cada letra hay un título de actividad que orienta al profesor: son las instrucciones que encabezan cada apartado de la lección para que el profesor sepa la destreza para 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 los libros. Muchas veces se trata de una revisión de materiales anteriores; otras, de una preparación para la lección que van a trabajar.

PRESENTACIÓN En algunas unidades la presentación incluye actividades de dragolaminas, frases importantes y actividades para preparar a los alumnos antes de trabajar con material nuevo.

MIRAR; ESCUCAR; ESCRIBIR; ENCONTRAR; CONTAR; RESPONDER; ESCUCAR LA HISTORIA; PRACTICAR; PRONUNCIACIÓN; INVENTAR UNA HISTORIA; ENTREVISTAR; HACER UNA ENCUESTA... Son los títulos de los distintos apartados que pueden formar la lección. Después de cada título, aparecen las instrucciones detalladas para el profesor. Tras la instrucción «Diga» hay una frase escrita en letra cursiva que el profesor puede decir a la clase.

UNIDAD 1 lección 1

A. EN MARCHA

Cada día se puede practicar un saludo distinto o uno que sea apropiado para situaciones especiales, por ejemplo, fiestas, navidades, cumpleaños, etc. Los saludos básicos que ya deben conocer los alumnos son: *Hola / Buenos días / ¿Cómo estás? / ¿Qué tal? / Adiós*. Es una buena idea animar a los niños para que respondan correctamente a los saludos de una manera entusiasta, para empezar cada clase de una manera positiva.

B. PRESENTACIÓN (LA p.4 ej.1)

Escriba en la pizarra la palabra *juguete*. Pida a los alumnos que nombren todos los juguetes que conocen en español y escriba todas las sugerencias debajo del título. Mientras apunta las sugerencias de los niños, escriba también los nombres de los juguetes que aparecen en la ilustración de la página 4 del libro del alumno para que estén mezcladas con las otras palabras: *bicicleta, raqueta, muñeca, tren, coche, camión, pelota, dinosaurio, avión*. Pida a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 4 y que miren la ilustración: deben buscar los juguetes que aparecen en el dibujo y apuntarlos en su cuaderno. Deles dos minutos para completar el ejercicio. Cuando hayan acabado, repase la lista con la clase para asegurarse de que todos tienen las palabras apuntadas.

C. MIRAR Y ESCUCAR (CD 2)

Diga que miren el dibujo. Pregunte: *¿Dónde están Superdrago y sus amigos? ¿Qué hacen? Ponga el audio 2 para que los alumnos escuchen una vez toda la historia.*

D. RESPONDER

Mientras los alumnos escuchan el audio, escriba las siguientes palabras en la pizarra: *un escondite, un coche, inventos, comida rica, ser inteligente, estar en buena condición física, tener juguetes, tener un buen equipo*. Pregunte a los niños: *¿Qué necesitas para ser un gran superhéroe? Mira la lista de palabras. Repase la lista con los niños, eliminando las cosas que no aparecen en el audio.*

E. ESCUCAR Y COMPRENDER

Vuelva a poner el audio 2 para que los alumnos lo escuchen de nuevo. Después, haga las siguientes preguntas a los niños para asegurar que entienden el audio: *¿Qué está haciendo Superdrago? ¿Quién está en el equipo? ¿Dónde está el escondite nuevo?*

F. ENCONTRAR Y PREGUNTAR (CA p.2 ej.1)

Diga: *Abre el cuaderno de actividades por la página 2. Mira el ejercicio 1. ¿Cómo se llaman los lugares del dibujo? Repase en voz alta los nombres. Señale a la abuela de Superdrago y pregunte: ¿Quién es? (Es la abuela.) ¿Dónde está la abuela de Superdrago? (En el bosque.)* Divida la clase en parejas para que sigan practicando las preguntas con los otros miembros de la familia de Superdrago. Si lo cree necesario, puede escribir las preguntas en la pizarra para ayudar. Los alumnos apuntan en el cuaderno de actividades los nombres de los personajes en el espacio que corresponde.

G. BUSCAR PALABRAS (CA p.2 ej.2)

Diga: *Ahora mira el ejercicio 2. ¿Cuántas palabras puedes hacer? En este ejercicio los alumnos deben utilizar las letras dadas para escribir una lista de palabras. Las letras se pueden usar una y otra vez. Con estas letras se forman los nombres de los nueve juguetes que aparecen esparcidos por el jardín en el dibujo de la página 4 del libro del alumno.*

H. DICCIONARIO

Agrupe a los alumnos en equipos de cuatro o cinco alumnos. Pídales que abran el libro del alumno por la página 68. Diga: *Es la página del diccionario dedicada a los números. Intentad escribir todos los números que ya sabéis. Puede dejarles utilizar un diccionario bilingüe. Cuando hayan terminado de escribir, pregunte a cada equipo cuántas palabras han podido completar. Deje que finalmente unos equipos se ayuden a otros, para que no quede ningún nombre por escribir.*

I. JUGAR

Divida la clase en grupos pequeños de cuatro o cinco alumnos para que inventen su propio juego de buscapalabras. Diga: *Haced una lista de cinco palabras en español. Mezclad las letras y escribidlas en una fila en la hoja. Los grupos pueden intercambiar sus juegos. Esta actividad sirve también para repasar vocabulario específico: debe pedir a los grupos que elijan sus palabras dependiendo de la categoría: los números, los colores, los objetos de la clase, etcétera.*

J. FINAL DE CLASE

Pida a los alumnos que miren de nuevo el dibujo de la página 4 del libro del alumno. Durante un minuto, y en silencio, los niños deben observar la ropa que lleva cada personaje. Después del minuto, pida a la clase que cierre el libro y pregunten qué ropa lleva cada personaje.



4 / cuatro

Toda la información de cada lección aparece en una página junto con las páginas correspondientes al libro del alumno y al cuaderno de actividades 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.

Doble página correspondiente al libro del alumno para dos lecciones.

UNIDAD 1 lección 2

A. EN MARCHA

Forme un círculo con toda la clase sentada en el suelo. Elija a un voluntario para que empiece el juego: este alumno tiene que hacer la ronda, tocando las cabezas de los otros niños. Cada vez que toca una cabeza dice *tú*. En el momento que dice *tú*, este niño se pone de pie y anda en la dirección opuesta al otro: cuando se encuentran los dos, tienen que darse la mano y el primer alumno dice *Buenos días, ¿qué tal todo?*, y el segundo alumno responde *Muy bien, gracias*. Después, continúan alrededor del círculo hasta que uno llega al lugar vacío. Quien se quede de pie ahora es quien continúa el juego.

B. RELACIONAR Y DECIR LA p.5 ej.2

Diga: *Abre el libro del alumno por la página 5 y mira el ejercicio 2. Escoge a un alumno para que lea la instrucción y las palabras. Cuando acabe, diga: Repetimos todas las palabras juntas. Vamos a resolver.* Haga una pausa después de cada palabra y, si es necesario, repita hasta que los alumnos entiendan que deben repetir juntas las palabras. Intente hacerlo sin usar la L1. Diga todas las palabras del ejercicio 2: *resolver, inventos, problemas, hacer, flexiones, crear*. Escriba todas las palabras en la pizarra. Diga: *Mira el dibujo A. ¿Quién es? (Juan); ¿y el dibujo B? (Ana); ¿y el C? (Carlos).* Señale de nuevo el dibujo de Juan y pregunte: *¿Qué puede hacer Juan?* Subraye la palabra *crear* en la pizarra y diga: *¿Crear flexiones? No. ¿Crear problemas? No. ¿Crear inventos? Si. Juan puede crear inventos.* Ayude a los alumnos para que digan lo que pueden hacer Ana y Carlos.

C. ¿QUÉ PUEDES HACER TÚ?

Ahora escoja a un alumno para que lea lo que dice la niña de la foto. Divida la clase en parejas para que trabajen juntas y hagan una lista de actividades que pueden hacer. Cada alumno debe pensar en dos o tres cosas. Anímelos a utilizar el diccionario del final del libro del alumno, e incluso el propio libro, para pensar.

D. PRACTICAR

Como modelo, piense en algo que puede hacer y dígaselo a sus alumnos. Por ejemplo: *Yo puedo bailar salsa, y tú, ¿qué puedes hacer?* Elija a un alumno para que responda y continúe el ejercicio en cadena hasta que todos los alumnos participen, usando la frase modelo: *Yo puedo..., y tú, ¿qué puedes hacer?*

E. MIRAR Y ESCUCHAR LA p.5 ej.3

Diga: *Hay muchos tipos de héroes. Mira las fotos del ejercicio 3. ¿Qué pueden hacer estos héroes?* Escoja a varios alumnos para

que lean, por turnos, los nombres de los diferentes trabajos. Cuando acaben, diga: *Vamos a escuchar.* Ponga el audio 3 para que los alumnos escuchan.

Vuelva a poner el audio 3, pausándolo después de cada intervención. Pregunte a los alumnos: *¿Quién es?* para cada uno de los trabajos, hasta terminar el audio. **Ejercicio opcional:** Escriba los trabajos en la pizarra y pregunte por el artículo de cada uno según la foto. Así, puede practicar las formas masculinas y femeninas.

F. PREGUNTAR, RESPONDER Y ESCRIBIR CA p.3 ej.3

Diga: *Abre el cuaderno de actividades por la página 3. Mira el ejercicio 3. Completa la lista con cosas que tú sabes hacer y cosas que sabe hacer tu mejor amigo/a.* Dé a los alumnos tiempo para completar las dos listas.

G. PRACTICAR

Escriba *Yo puedo* y *Mi amigo/a puede* en la pizarra. Elija a uno de los alumnos y diga: *Yo sé bailar, y tú, ¿qué puedes hacer?* Cuando el alumno responda, repita la frase *Yo puedo bailar y mi amigo/a puede cantar*. Divida la clase en parejas distintas a las del ejercicio anterior para que practiquen las frases, diciendo a su nueva pareja lo que puede hacer el mismo y lo que puede hacer su amigo.

H. PREGUNTAR, RESPONDER Y ESCRIBIR CA p.3 ej.4

Seleccione varias de las respuestas de los alumnos y escribalas en la pizarra. Por turnos, pregunte a los niños si saben hacer las actividades escritas en la pizarra y si responden *Si*, ponga sus nombres en la columna del *Si*; si responden *No*, escriba los nombres en la columna del *No*. Practique las frases *Yo sé* y *Yo no sé* con las acciones y después con *Ana sabe* y *Ana no sabe*. Cuando crea que los alumnos entienden todo, pídales que miren el ejercicio 4 del cuaderno de actividades para que lo terminen en parejas. Cuando acaben, puede escoger a algunos alumnos para que lean sus respuestas en voz alta.

I. JUGAR

Dibuje una tabla de 2x5 en la pizarra y numere las casillas de 1 a 10. Divida la clase en grupos para jugar. Cuando le toque a un grupo, un miembro debe seleccionar el número que quiere de la tabla: este número corresponde a un trabajo, por ejemplo, el 2 corresponde al cartero. Diga el nombre del trabajo para que el alumno haga una frase del tipo *El cartero puede repartir las cartas*. Si lo hace bien, gana un punto para su equipo.

5 / cinco

Cada vez que comience una actividad nueva del libro del alumno, cuaderno de actividades o audio, aparecen junto al título las siguientes siglas o abreviaturas:

LA p._ ej._ CD _ CA p._ ej._

LA: libro del alumno.

CA: cuaderno de actividades.

p.: página. Siempre va seguida por el número de la página correspondiente.

ej.: ejercicio. Siempre va seguida por el número del ejercicio correspondiente.

Por ejemplo LA p.38 ej.1 significa: Libro del alumno, página 38, ejercicio 1.

CD _ es el CD de audio.

Siempre va seguida por el número correspondiente de pista. *Superdragón 3* tiene dos CD que se incluyen en la carpeta para el profesor (el CD1 contiene los audios de las unidades 0-5 y el CD2 los de las unidades 6-9).

Este número corresponde al número de audio. En este nivel las transcripciones de los audios están al final del libro, todas juntas.

Doble página correspondiente al cuaderno de actividades para dos lecciones.

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

Índice de contenidos

UNIDAD	LENGUAJE CLAVE	CONTENIDOS	JUEGOS Y CANCIONES	LECTURA Y ESCRITURA
Introducción UN MISTERIO Págs. 2-3	¿Cuántos hay? ¿Qué hay? ¿Qué tiene? ¿Qué va a hacer? ¿Dónde?	- Presentación de los personajes. - Presente de indicativo.		- Localizar objetos. - Describir a personas.
1 eL Laboratorio secreto Págs. 4-9	¿Qué puedes hacer? ¿Qué pueden hacer? - Cuando voy _____. - Hay. ¿Quién es? ¿Qué sabes hacer? ¡Qué rico! ¿De quién es?	- Nombres de profesiones. - Partes de la cara. - Presente de indicativo (afirmativo, negativo e interrogativo). - Presente continuo. - Colores. - Descripciones básicas. - Letras. - Expresar gustos, sabores. - Pronombres posesivos.	- Juego: <i>El laberinto</i>. - Cantar con Lila y Los Monstruos: <i>Cuando voy de fiesta</i>.	Resolver un misterio.
2 UNA AMIGA NUEVA Págs. 10-15	- Tareas de casa. - Ana tiene que + infinitivo. - Más grande que _____.	- Presente de indicativo (afirmativo, negativo e interrogativo). - Comparativos. - Adjetivos. - Opuestos. - Partes del cuerpo.		- Leer un texto. - Hacer descripciones. - Describir un animal.
repaso 1 Pág. 16				
proyecto 1: Haz figuras de Superdrago y sus amigos Pág. 17				
3 LA MÁQUINA DEL TIEMPO Págs. 18-23	- Hoy es domingo. - Hago los deberes. - Ayer hice _____. - En la fiesta comimos _____. - En la fiesta comieron _____. - Este fin de semana fui _____. ¿Qué hiciste el sábado? ¿Qué _____? ¿Quién _____? ¿De qué color _____? ¿Cuántas _____? ¿De quién es _____?	- Días de la semana. - Números de 1 a 14. - Presente de indicativo afirmativo. - Pretérito indefinido afirmativo (1.ª y 3.ª persona plural). - Preguntas. - Vocabulario: instrumentos musicales. - Tareas. - Las estaciones. - Pronombres posesivos.		- Leer un texto sobre dragones. - Comparar a los perros.
4 LA SELVA de Los dinosaurios Págs. 24-29	¿Qué estás haciendo? - Estoy + participio. - Somos amigos. - Estuve, estuviste, estuvo. - Voy al cine. - Juego con videojuegos. - A veces monto en bici. - Me gusta la fruta. / No me gusta la pizza. / Me gustan las verduras.	- Presente continuo: <i>estar</i> + participio (afirmativo, negativo e interrogativo). - Pretérito indefinido afirmativo (1.ª, 2.ª y 3.ª persona singular). - Futuro: <i>ir</i> + sustantivo. - Preposiciones. - Adverbios de frecuencia: <i>nunca</i>, <i>a veces</i>, <i>a menudo</i>. <i>Me gusta / Me gustan</i> + verbo.	- Juego: <i>La rueda de actividades</i>. - Canta con Mo y Flo: <i>Somos amigos</i>.	Leer una fábula.
repaso 2 Pág. 30				
proyecto 2: Haz un dado de preguntas Pág. 31				
5 eL país de Los caballeros Págs. 32-37	- A las 9:30 monto a caballo. - Estoy contento. - Está muy emocionado. - Está un poco enfadado.	- Horario. - Rutinas. - Presente de indicativo (afirmativo, negativo, interrogativo). <i>Hoy</i>. - Presente continuo (afirmativo, negativo, interrogativo). - Meses del año. - Hacer. - Las emociones. <i>Estar</i> + emoción. - Adverbios: muy, un poco.		Escribir una carta.

índice de contenidos

UNIDAD	LENGUAJE CLAVE	CONTENIDOS	JUEGOS Y CANCIONES	LECTURA Y ESCRITURA
6 el barco pirata Págs. 38-43	- Voy a ver un partido. ¿Qué vas a hacer? - Fui a la tienda de música.	- Futuro: <i>ir a</i> + infinitivo (afirmativo e interrogativo). - Pretérito de indicativo. - Vocabulario: tiendas, lugares, alojamientos, actividades, estaciones, tiempo.		- Leer una biografía. - Leer un poema. - Escribir una postal. - Planificar un viaje.
repaso 3 Pág. 44				
proyecto 3: Haz tu propio mapa del tiempo Pág. 45				
7 LA CIUDAD SUBMARINA Págs. 46-51	¿Qué opinas sobre? - Yo (no) creo que _____. - Yo (no) pienso que _____. - Yo (no) estoy de acuerdo.	- Conjunción: <i>porque</i>. - Pretérito de indicativo (afirmativo y negativo). - Vocabulario: medio ambiente, reciclar. - Expresar opiniones. - Horario. - Los sentidos.	Cantar con Lila: <i>Nuestro planeta</i>.	
8 LA ISLA DEL GORILA Págs. 52-57	¿Cuándo fue la última _____? ¿Sabes tocar _____? ¿Te gusta comer _____? ¿Juegas al _____? - El mercado es donde _____.	- Pretérito de indicativo (afirmativo, negativo, interrogativo). - Presente continuo. - Días de la semana. - Las asignaturas. - Medios de transporte.	Juego: <i>La isla del gorila</i>.	Clasificar un animal.
repaso 4 Pág. 58				
proyecto 4: Haz una máquina del tiempo Pág. 59				
9 el museo de robota Págs. 60-65	¿Cuándo _____? ¿Dónde _____? ¿De quién _____? ¿Quiénes _____? ¿Cuánto vale? - Sigue, gira. ¿Qué vamos a ver?	- Preguntas. - Vocabulario: la ropa. - Hablar de precios y dinero. - Van a hacer. - Direcciones. - Preposiciones de lugar. - Vocabulario: un parque de atracciones, el cine. - Expresar opiniones.	- Juego: <i>El maratón</i>. - Canta con La Romántica Banda Local: <i>Boquita linda</i>.	- Leer un artículo. - Seguir un mapa. - Hacer una encuesta. - Preparar una carta de restaurante. - Ordenar un diálogo.
repaso final Pág. 66				
diccionario Págs. 68	Los colores, los números, la clase, la casa, las estaciones, lugares, el mercado, actividades, los medios de transporte, la Tierra, aventura, los animales, la ropa, las partes del cuerpo, las profesiones, el tiempo, las tareas, tiendas.			
solucionario Pág. 71				
transcripciones Pág. 75				
juegos Pág. 87				

A. EN MARCHA

Pida a los alumnos que cojan una hoja de su cuaderno y que escriban la frase *Yo puedo _____*. Deben completar el espacio con un verbo. A continuación, recoja todas las hojas, dóblelas y métalas en una caja. Cada alumno debe coger un papel de la caja y leerlo en voz baja. Si el papel es suyo, lo devuelve y coge otro. Una vez repartidos los papeles, los alumnos tienen que buscar al dueño del papel preguntando a los demás *¿Puedes _____?* Cuando encuentren al compañero al que pertenece el papel, deben pedirle su autógrafo. Al final, todos leen los papeles a la clase, diciendo el nombre del alumno al que corresponde.

B. PREGUNTAR Y RESPONDER

Diga: *Parece que empieza una nueva aventura para Superdrago y sus amigos.* Haga las siguientes preguntas de comprensión a la clase para repasar la historia que se ha contado hasta ahora.

¿Dónde están los niños?
¿A quién encuentran en la cueva?
¿Qué pasa?
¿Qué hay detrás de la pared de la cueva?

C. PREPARACIÓN LA p.10 ej.1

Diga: *Vamos a escuchar la historia de Superdrago. Abre el libro del alumno por la página 10. ¿Cómo se llama la unidad 2? Mira el dibujo. ¿Qué objetos vemos en el laboratorio?* Antes de poner el audio 11, diga a los alumnos que observen la ilustración. Pídeles una lista de objetos que reconozcan y apunte las palabras en la pizarra. Además de las sugerencias de los niños, ponga: *mesas de trabajo, botellas, probetas, pantalla, botón, camilla, robot.*

D. ESCUCHAR LA HISTORIA

LA p.10 ej.1 CD 11

Diga: *Busca los objetos en la ilustración de la historia y señáloslos con una cruz.* Ponga el audio 11 para que los alumnos lo escuchen por primera vez. Escriba las siguientes preguntas en la pizarra mientras los alumnos escuchan el audio:

¿Qué encuentran en la camilla del laboratorio?
¿Quién es R.O.B.E.R.T.A.?
¿Qué van a hacer Superdrago y los niños con las cosas que encuentran?

E. ESCUCHAR Y COMPRENDER

Diga a la clase que van a escuchar de nuevo el audio 11. Diga: *Hay tres preguntas en la pizarra. Escucha el audio y encuentra las respuestas.* Vuelva a poner el audio para que los alumnos lo escuchen de nuevo. Pregunte si conocen las respuestas a las preguntas que ha escrito en la pizarra. Si le parece necesario, vuelva a poner el audio una vez más.

F. CONSTRUIR CA p.8 ej.1

Diga: *Abre el cuaderno de actividades por la página 8. Vamos a ayudar a Superdrago y a los niños a construir un robot.* Este ejercicio nos sirve para revisar las partes del cuerpo y para introducir nuevo vocabulario, el de los objetos que sirven para construir un robot. Divida la clase por parejas para que trabajen juntos. Tienen que mirar el dibujo y relacionar las partes del cuerpo de la primera columna con los objetos de la segunda. Puede repasar las respuestas en clase.

G. ESCRIBIR CA p.8 ej.2

Los alumnos miran las fotos y escriben debajo el nombre de cada objeto.

H. DICCIONARIO

Agrupe a los alumnos en equipos de cuatro o cinco alumnos. Pídeles que abran el libro del alumno por la página 74. Diga: *Es la página del diccionario dedicada a las partes del cuerpo. Intentad escribir todas las palabras relacionadas con las partes del cuerpo que ya sabéis.* Puede dejarles utilizar un diccionario bilingüe. Cuando hayan terminado de escribir, pregunte a cada equipo cuántas palabras han podido completar. Deje que finalmente unos equipos se ayuden a otros, para que no quede ningún nombre por escribir.

I. FINAL DE CLASE

Escriba en la pizarra las siguientes palabras: *animales – actividades – lugares.* Escoja al azar una letra del alfabeto, por ejemplo la C. Explique a los alumnos que tienen 30 segundos para pensar en algo de cada categoría que empiece con la letra elegida, en este caso, la C: *canguro – correr – casa.* Al acabar el tiempo, los alumnos dicen en voz alta sus respuestas. Si tienen una respuesta igual que la de otros, ganan 1 punto; si tienen una respuesta única, ganan 2 puntos.

Una amiga nueva

1. Escucha la historia.



10 / diez

Una amiga nueva

1. Relaciona para construir un robot.

¡Con estas cosas puedes construir un robot!

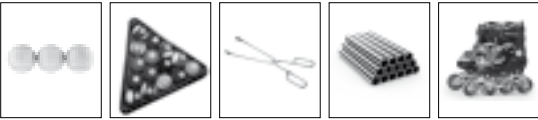


- ☐ 1. cabeza
- ☐ 2. cuello
- ☐ 3. torso
- ☐ 4. hombros
- ☐ 5. brazos
- ☐ 6. manos
- ☐ 7. muñecas
- ☐ 8. piernas
- ☐ 9. rodillas
- ☐ 10. pies

- a. patines de bota
- b. compases gigantes
- c. bolas de billar
- d. botes de refresco
- e. pinzas de cocina
- f. cilindro metálico
- g. pelotas de tenis
- h. cubo metálico
- i. tubos metálicos
- j. pelotas de ping pong



2. Escribe.



- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____
- 7. _____
- 8. _____
- 9. _____
- 10. _____

8 / ocho

2. Relaciona las tareas.

- CD1
PISTA 12
- ☐ Limpiar la habitación
 - ☐ Hacer los deberes
 - ☐ Ayudar a hacer la compra
 - ☐ Ayudar a cuidar de nuestros hermanos
 - ☐ Vestirnos solos
 - ☐ Ayudar a sacar la basura
 - ☐ Poner la mesa
 - ☐ Pasear al perro
 - ☐ Recoger la ropa del suelo



3. Mira y di lo que tienen que hacer.

1. Ana tiene que _____.
2. Ana tiene que _____.
3. Ana tiene que _____.
4. Juan tiene que _____.
5. Juan tiene que _____.
6. Juan tiene que _____.
7. Carlos tiene que _____.
8. Carlos tiene que _____.
9. Carlos tiene que _____.



3. ¿Qué tareas tiene que hacer Superdrago en casa?

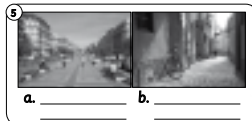
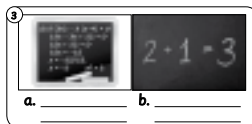
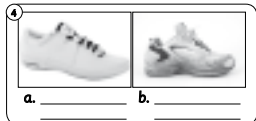
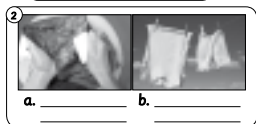
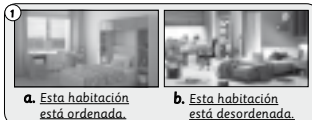
recoger la ropa - bañarse - recoger la mesa
guardar la bicicleta y el patinete - ordenar sus juguetes



1. Superdrago tiene que _____ en el salón.
2. Superdrago tiene que _____ en el cuarto de baño.
3. Superdrago tiene que _____ en la cocina.
4. Superdrago tiene que _____ en la habitación.
5. Superdrago tiene que _____ en el garaje.

4. Escribe con los adjetivos.

fácil - ordenado/a
seco/a - ancho/a
desordenado/a - sucio/a
mojado/a - estrecho/a
difícil - limpio/a



9 / NUEVE

A. EN MARCHA

Dibuje una tabla en la pizarra de 3x3, similar a la del juego de las tres en raya. Escriba los números 1, 2, 3 de arriba abajo, y las letras de A, B, C sobre los cuadros, de izquierda a derecha. Divida la clase en dos equipos. El primer equipo debe decir el nombre de una de las casillas, por ejemplo A1. Pegue una de las dragoláminas de las acciones en la casilla (números 8 a 25). Diga: *Haz una frase con esta imagen*. Para ganar la casilla, un miembro del equipo debe hacer una frase con la acción que se ve en la dragolámina; si no lo hace, pierde el turno y le toca al otro equipo. Este equipo tiene que seleccionar otra casilla. El primer equipo en conseguir tres casillas seguidas, gana.

B. PREPARACIÓN

Escriba la palabra *tarea* en la pizarra y pregunte a los alumnos si pueden dar ejemplos de diferentes tareas. Apunte las sugerencias en la pizarra para que los alumnos las copien en sus cuadernos. Puede añadir más tareas si le parecen pocas. Apunte las palabras *colegio* y *casa* en la pizarra. Seleccione una de las tareas y pregunte a los niños si ellos piensan que es un trabajo del colegio o de la casa. Repita con todas las tareas. Puede que esta actividad estimule más ideas sobre otras tareas que no aparecen en el libro.

C. ESCUCHAR CD 12

Ponga el audio 12 para que lo escuchen por primera vez los alumnos.

12

D. RELACIONAR LA p.11 ej.2

Diga: *Abre el libro del alumno por la página 11 y mira el ejercicio 2. Es importante ayudar en casa. Mira los dibujos y relaciónalos con la tarea correspondiente. Ahora, decimos juntos los nombres de las tareas.*

Vuelva a poner el audio 12, esta vez pausándolo después de cada una de las tareas para que los alumnos tengan tiempo de repetir. Después de que hayan repetido todas las tareas, pueden hacer el ejercicio en parejas o solos. Cuando hayan acabado, escoja a varios alumnos para que digan las respuestas.

E. HABLAR

Pregunte a los alumnos: *¿Qué tareas tienes que hacer en casa?* Los niños, por turnos, hablan de las tareas que aparecen en los dibujos que ellos tienen que hacer en casa. Haga la lista de las tareas y apunte el número de niños que hace cada una de ellas, para hacer una encuesta de las más comunes.

F. MIRAR Y DECIR LA p.11 ej.3

Diga: *Ahora mira el ejercicio 3. Carlos, Ana y Juan también tienen tareas en casa. Escoja a un alumno para que lea lo que dice Superdrago en la ilustración.*

Elija a un voluntario para que diga una tarea que hace en casa. Después, apunte la siguiente frase en la pizarra: *(Nombre del alumno) tiene que recoger su habitación.* Esta frase sirve como modelo para el ejercicio 3. Diga: *Mira los dibujos y completa las frases.* En este ejercicio los alumnos trabajan solos al principio y luego comparten las respuestas con sus parejas. Cuando hayan terminado, elija a voluntarios para que lean en voz alta a la clase las respuestas correctas.

G. ¿QUÉ TAREAS TIENE QUE HACER SUPERDRAGO? CA p.9 ej.3

Diga: *Abre el cuaderno de actividades por la página 9 y mira el ejercicio 3. Esta es la casa de Superdrago. Diga el nombre de cada una de las habitaciones: los alumnos deben señalar en el dibujo la habitación que ha nombrado. Diga: Los superhéroes también tienen que hacer las tareas de casa. Mira a Superdrago. ¿Qué tareas tiene que hacer Superdrago en casa? Los alumnos trabajan solos o en parejas para completar las frases del ejercicio. Se pueden corregir las frases en clase.*

H. ESCRIBIR CA p.9 ej.4

Escriba las siguientes palabras en la pizarra: *habitación, ropa, problema, zapatilla, calle*. Pida a los alumnos que señalen la foto que corresponde a cada palabra. Después, lea los adjetivos y pídales que los repitan para practicar la pronunciación. Deben trabajar solos o en parejas para terminar el ejercicio. Cuando hayan acabado, revisen todos juntos las respuestas.

I. DICCIONARIO

Agrupe a los alumnos en equipos de cuatro o cinco alumnos. Pídales que abran el libro del alumno por la página 76. Diga: *Es la página del diccionario dedicada a las tareas. Intentad escribir todas las palabras relacionadas con las tareas que ya sabéis.* Puede dejarles utilizar un diccionario bilingüe. Cuando hayan terminado de escribir, pregunte a cada equipo cuántas palabras han podido completar. Deje que finalmente unos equipos se ayuden a otros, para que no quede ningún nombre por escribir.

J. JUGAR

Diga a los alumnos que saquen una hoja de papel y que dibujen cuatro cuadros grandes: tienen que escribir en cada cuadro un adjetivo del ejercicio 4 del cuaderno de actividades. Diga, uno por uno, los adjetivos que quiera. Los alumnos deben marcar en los cuadros que tienen el opuesto del adjetivo que ha nombrado. Los primeros en marcar todos sus adjetivos dicen *¡Bingo!*

A. EN MARCHA

Puede empezar la lección saludando a toda la clase: *Buenos días. Me llamo (nombre y apellido) y tengo _____ años.* En orden, ayúdeles a responder con las mismas frases. Cada uno debe responder con su nombre completo y su edad correcta.

B. PREPARACIÓN

Pregunte: *¿Qué tipo de criaturas son nuestro amigo Superdragón y su familia?* Pida a los alumnos todo lo que saben sobre los dragones: descripciones físicas, si son buenos o malos, dónde viven, etc. Pregunte a los niños si creen que los dragones son reales.

C. ESCUCHAR Y LEER LA p.12 ej.4

CD 13

Diga a los alumnos que van a escuchar un audio sobre los diferentes tipos de dragones. Dígales que es importante que se concentren mucho en lo que dice el audio, porque después va a hacerles preguntas. Una técnica es pedirles que cierren los ojos mientras escuchan (si cree que eso les ayudará a concentrarse). Ponga el audio 13 para que lo escuchen por primera vez. Puede repetir el audio si lo cree necesario.

13

Ahora, pida a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 12 y que miren el ejercicio 4. Diga: *Vamos a escuchar el audio otra vez, pero ahora puedes leer el texto.* Ponga nuevamente el audio 13. Esta vez los alumnos deben leer el texto mientras escuchan el audio.

D. ANALIZAR EL TEXTO

Diga a los alumnos que miren bien el texto y que busquen las palabras que describen a los dragones. Como ejemplo, señale en la primera línea del texto las palabras *mitológicos* y *grandes*, subrayándolas con un lápiz. Deje que trabajen en parejas para buscar más palabras. Cuando hayan acabado, repase las soluciones y pida a varios alumnos que digan a qué palabras acompañan esos adjetivos: *animales mitológicos, seres mágicos*, etcétera. **Respuestas:** *mitológicos, grandes, diferentes, buenos, bonitos, largo, agresivos, malos, buenos, mágicos.*

E. HABLAR DE DRAGONES

LA p.12 ej.5

Divida la clase en parejas para que utilicen el vocabulario del ejercicio 5 para hablar sobre los dragones. Por turnos, eligen uno de los dragones del dibujo y se lo describen a su compañero, quien, a su vez, señala en el dibujo el dragón que le han descrito. Si quiere, puede poner un ejemplo para toda la clase antes de dividir los alumnos en parejas.

F. PREPARACIÓN PARA ESCUCHAR

CA p.10 ej.5

Diga: *Hoy nos toca escuchar una nueva historia de Mo y Flo. Vamos a mirar la historia. Abre el cuaderno de actividades por la página 10, ejercicio 5.* Deje un minuto a los alumnos para que miren el tebeo.

Diga: *¿Qué veis en los dibujos?* Haga una lista de algunos de los elementos que los alumnos pueden nombrar. Divida a los alumnos en parejas y dígales que miren las viñetas y que piensen de qué trata la historia. Imaginar una historia, basándose solamente en los dibujos, es una buena técnica para que los alumnos después escriban la historia. Solicite algunas ideas a los alumnos.

Actividad extra: Anime a los alumnos a buscar dragones de historias antiguas y a hacer un trabajo de media página. Pueden buscar en libros o en internet.

G. ESCUCHAR CD 14

Ponga el audio 14 para que los alumnos escuchan la historia de Mo y Flo.

14

H. RESPONDER CA p.10 ej.6

Pida a la clase que escriban las respuestas a las preguntas sobre el audio que han escuchado. Cuando hayan acabado, elija a algunos alumnos para que lean las preguntas y las respuestas. Si la respuesta es incorrecta, permita a los otros alumnos corregir a sus compañeros.

I. DICTADO

Pida a los alumnos que dibujen ocho bocadillos de diálogo en una hoja de papel y que sean lo suficientemente grandes para contener textos cortos. Vuelva a poner el audio 14, pausándolo después de cada una de las intervenciones de los personajes. Los alumnos deben copiar cada parte del diálogo en uno de los bocadillos. Si tiene tiempo, puede escoger voluntarios para que representen la historia delante de la clase.

J. RELACIONAR CA p.10 ej.7

Este ejercicio se puede trabajar individualmente, en parejas o con toda la clase. Tienen que relacionar los adjetivos con sus opuestos.

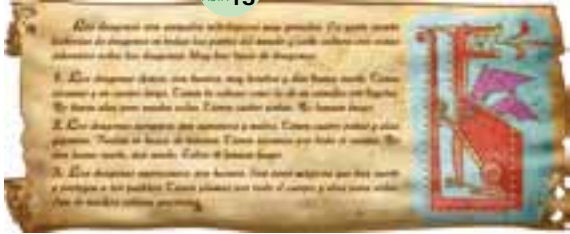
K. FINAL DE CLASE

Divida la clase en dos grupos. Un miembro de cada grupo debe seleccionar una de las tareas que muestran los dibujos de la página 11 del libro del alumno. Llame a este alumno para que salga a la pizarra: el alumno tiene que interpretar la acción y los miembros del otro equipo tienen que adivinar lo que está haciendo. En este caso se puede usar el infinitivo (*Sacar la basura*) o, si pueden, el presente continuo (*Está sacando la basura*).

2 unidad

4. Escucha y lee.

CD 13
PISTA



5. Utiliza las palabras para hablar de dragones.

¿Cómo es el dragón chino?



El dragón chino es largo, no tiene plumas.

¿Cómo es?

- Malo
- Bueno
- Grande
- Pequeño
- Feo
- Bonito
- Largo

¿Qué puede hacer?

- Da miedo
- Da suerte
- Hace magia
- Protege a las personas

¿Qué tiene?

- Tiene plumas
- Tiene escamas
- Tiene cola
- Tiene muchos colores



12 / doce

2 unidad

5. Escucha las aventuras de Mo y Flo.

CD 14
PISTA



6. Responde las preguntas.

- ¿Qué les pasa a Mo y Flo?
- ¿Qué ven en el armario?
- ¿Hay realmente un niño delante del armario?
- ¿Qué hay delante del armario?

7. Relaciona los opuestos.

1. limpio
2. bonito
3. grande
4. claro
5. ordenado
6. seco
7. ancho
8. fácil
9. divertido
10. bueno

- a. estrecho
- b. malo
- c. oscuro
- d. sucio
- e. mojado
- f. desordenado
- g. pequeño
- h. difícil
- i. feo
- j. aburrido

10 / diez

6. Mira qué perros!

El perro es uno de los mejores amigos del hombre. Los perros son buenos compañeros. Estos son algunos de los perros más populares.

El **bulldog inglés** es de Inglaterra. Es pequeño y gordo, tiene las piernas muy cortas. No es muy ágil.



El **chihuahua** es de México. Es el perro más pequeño del mundo. Es ágil y muy rápido.



El **galgo** es muy delgado y tiene un cuerpo largo. Es el perro más rápido del mundo.



El **dogo alemán** es el perro más grande del mundo. Es muy fuerte.



7. Habla con tu compañero.



gordo

rápido

grande

pequeño

delgado

ágil

Dálmata

San Bernardo

Chihuahua

Bulldog inglés

13 / trece

8. Completa.



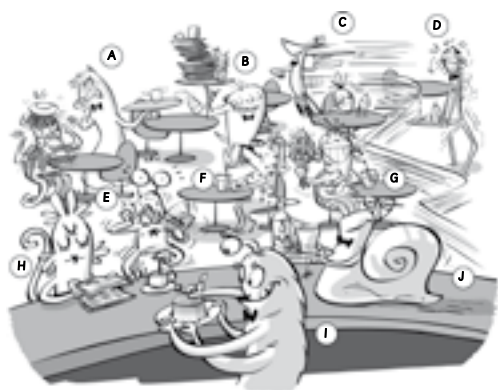
Este es el perro más flaco del mundo.

Este es el ordenador

Este es el hombre

Esta es la sandía

9. Mira el dibujo y relaciona.



- ☐ 1. tranquilo ☐ 3. fuerte ☐ 5. simpático ☐ 7. lento ☐ 9. torpe
☐ 2. rápido ☐ 4. cuidadoso ☐ 6. nervioso ☐ 8. débil ☐ 10. antipático

11 / once

A. EN MARCHA

Escriba la palabra *mascota* en la pizarra. Pregunte quién tiene mascota o si conocen a alguien que tenga una. Apunte todos los tipos de mascotas que digan. Pídale que describan a sus mascotas: el color, el tamaño, el pelo, etcétera.

B. MIRA QUÉ PERROS! LEER Y ADIVINAR

LA p.13 ej.6

Diga a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 13 y que miren el ejercicio 6. Elija voluntarios para que lean los textos. Escoja un adjetivo que describa a uno de los perros. Diga: *Voy a decir una palabra que describe a uno de los perros. Si sabes cuál es, levanta la mano. Ahí va la pista: muy rápido.* (Respuesta: chihuahua.) Repita el ejercicio varias veces, cambiando el adjetivo. Recuerde incluir el adverbio para no confundir a los alumnos, por si el adjetivo se usa en diferentes descripciones.

C. LEER, ESCRIBIR Y BUSCAR

Pida a los alumnos que lean los textos y que dibujen un círculo alrededor de las palabras que no entienden, que las copien en su cuaderno y que las busquen en un diccionario.

D. COMPARAR

LA p.13 ej.7

Ahora, pida a los alumnos que miren el ejercicio 7. Diga: *Juan y Ana tienen dos perros muy diferentes: uno es muy grande, es más grande que el otro. Señala el perro más grande.* Solicite la respuesta de los alumnos.

E. HABLAR

Repase el vocabulario del ejercicio 7. Puede leer, haciendo una pausa después de cada palabra, dándoles tiempo para que repitan en voz alta. Divida en parejas la clase para que practiquen las comparaciones usando la ilustración de Carlos paseando a los perros.

F. PREGUNTAR

Pregunte a los niños: *¿Cuál es el perro más pequeño del mundo? ¿Y el perro más grande del mundo?* Apunte en la pizarra las palabras *más grande* y *más rápido*. Diga: *Vamos a pensar en otros animales. ¿Quién sabe cuál es el animal más grande del mundo? (La ballena azul.) ¿Y el animal más rápido? (El guepardo.)* Solicite otros ejemplos a la clase, por ejemplo, *montaña, océano, ciudad*, etc., y practiquen las preguntas.

G. COMPLETAR

CA p.11 ej.8

Diga a los alumnos que abran el cuaderno de actividades por la página 11 y miren el ejercicio 8. Los alumnos deben completar las frases fijándose en la imagen. Lea la primera frase en voz alta, haciendo hincapié en *este es el perro más flaco del mundo*. Dígalos para hacer el ejercicio tienen que pensar en una palabra que describa la imagen y usar la frase modelo.

H. MIRAR Y RELACIONAR

CA p.11 ej.9

Diga a los alumnos que miren el dibujo de los monstruos del ejercicio 9. En este ejercicio necesitará todas sus dotes teatrales. Señale a cada monstruo, uno por uno, y pregunte *¿Qué hace?*

Respuestas:

- El monstruo deja caer un vaso.
- El monstruo lleva muchos platos.
- El monstruo sirve rápido las mesas.
- El monstruo no puede levantar la bandeja.
- El monstruo habla por teléfono.
- El monstruo no quiere las flores de otro monstruo.
- El monstruo da flores a otro monstruo.
- El monstruo lee una revista.
- El monstruo sirve con mucho cuidado un flan en la barra.
- El monstruo va muy despacio.

A continuación, lea los adjetivos, demostrando el significado, haciendo mímica. Haga cada acción de una manera exagerada para que los alumnos capten el sentido. Por ejemplo, para la palabra *tranquilo* puede hacer el gesto de relajarse en su silla con las manos detrás de la cabeza. Use la imaginación y verá cómo esto mantiene la atención de los alumnos. En el dibujo hay un círculo con una letra al lado de cada monstruo: los alumnos escriben la letra correspondiente al lado de los adjetivos que aparecen numerados debajo del dibujo.

I. DICCIONARIO

Agrupe a los alumnos en equipos de cuatro o cinco alumnos. Pídale que abran el libro del alumno por la página 69. Diga: *Es la página del diccionario dedicada a la casa. Intenta escribir todas las palabras relacionadas con la casa que ya sabéis.* Puede dejarles utilizar un diccionario bilingüe. Cuando hayan terminado de escribir, pregunte a cada equipo cuántas palabras han podido completar. Deje que finalmente unos equipos se ayuden a otros, para que no quede ningún nombre por escribir.

J. JUGAR

Pida a los alumnos que escriban en una hoja solamente las respuestas de las siguientes preguntas: *¿Cuántos años tienes? ¿Cuál es tu color preferido? ¿Cuántos hermanos tienes? ¿De qué color es tu pelo? ¿De qué color son tus ojos?* Cuando hayan acabado, recoja todas las hojas. Mézclelos bien y vuelva a repartirlas por toda la clase. Por turnos, los alumnos deben ponerse de pie y leer la descripción, usando frases en primera persona. Después de leerlo todo, preguntan *¿Quién soy?* para que los alumnos identifiquen al niño que se describe.

A. EN MARCHA

Repase la lista de las profesiones del ejercicio 3 de la página 5 del libro del alumno.

B. MIRAR Y ESCUCHAR
 LA p.14 ej.8

CD 15

Diga a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 14 y que miren el dibujo de Bombo, el perro del ejercicio 8. Diga: *Hoy vamos a conocer a un amigo nuevo que se llama Bombo. ¿Qué tipo de animal es Bombo? (Un perro.) ¿Qué color tiene su pelo? (Marrón.) Bombo es especial. Por favor, cierra el libro del alumno mientras escuchamos el audio.* Ponga el audio 15 para que los alumnos lo escuchen por primera vez sin leer el texto.

15

C. PREGUNTAR

Diga: *Voy a haceros algunas preguntas sobre Bombo. Haga las siguientes preguntas de comprensión a los alumnos: ¿Qué hace Bombo cuando se levanta? ¿Por qué va al parque? ¿Con quién vive? ¿Dónde vive? ¿Qué trabajo hace Bombo? ¿Qué hace el día de la fiesta?*

D. BUSCAR LA RESPUESTAS

No se preocupe si los alumnos no consiguen responder bien a las preguntas esta primera vez. Vuelva a poner nuevamente el audio para que lo escuchen, y después repita las preguntas otra vez. Esta vez los alumnos pueden leer el texto mientras lo escuchan. Diga: *Escucha la pregunta bien, busca la respuesta en el texto y subráyala con un lápiz.* Cuando hayan acabado, repita por última vez las preguntas y solicite las respuestas: deben señalar la respuesta en el libro y a la vez decirla en voz alta.

E. ESCUCHAR Y LEER
 LA p.14 ej.9

CD 16

Diga: *Mira la fotografía de la mujer con el perro en el ejercicio 9. Ella tiene un trabajo muy bonito. Vamos a escuchar y a leer el texto para aprender lo que hace.* Ponga el audio 16 para que los alumnos escuchen a la vez que lean el texto.

16

Revise el vocabulario desconocido con los alumnos y vuelva a poner el audio si lo cree necesario. Señale las fotografías de los trabajos que aparecen al lado del dibujo de Lila.

F. HABLAR

Diga: *¿Hacemos un juego? Yo hago una descripción de cada uno de los trabajos y tenéis que levantar la mano y decirme qué trabajo es. ¿Listos?* Diga, en el orden que quiera, las siguientes descripciones de cada uno de los trabajos:

- Lleva cartas y paquetes. (*Cartero*)
- Trabaja con plantas y árboles. (*Jardinero*)
- Trabaja con ordenadores. (*Informático*)
- Dibuja los edificios. (*Arquitecto*)
- Es un doctor de niños. (*Pediatra*)
- Conduce autobuses y coches. (*Conductor*)
- Apaga fuegos y salva a la gente. (*Bombero*)
- Construye casas. (*Albañil*)
- Diseña puentes y edificios. (*Ingeniero*)

G. Y TÚ, ¿QUÉ QUIERES SER?

Los alumnos pueden trabajar en parejas o en grupos pequeños, haciendo y respondiendo las preguntas. Cuando terminen, escoja a un alumno para responder la pregunta *¿Qué quieres ser?* Este alumno debe responder usando el modelo *Quiero ser arquitecta*. A continuación, use el modelo *Mi amigo quiere ser jardinero*. El siguiente alumno continúa la cadena diciendo *Sí, quiero ser jardinero*. Después, elige a otro amigo para continuar la cadena de frases: así todos participan.

H. ESCUCHAR Y LEER
 CA p.12 ej.10

CD 17

Diga: *Abre el cuaderno de actividades por la página 12. Escucha y lee el texto del ejercicio 10.* Ponga el audio 17.

17

Revise el vocabulario desconocido y divida la clase en tres grupos. Cada grupo leerá una parte del texto y pensará en tres preguntas que correspondan al texto que han leído (deben escribir las preguntas en el cuaderno). Después, cada grupo hace sus preguntas y los miembros de los otros grupos intentan responder.

I. DESCRIBIR
 CA p.12 ej.11

En este ejercicio los alumnos escriben la descripción de un animal. Como actividad para casa, pueden dibujar el animal en una hoja o buscar una foto en internet.

J. Y TÚ, ¿QUÉ QUIERES SER?

Los alumnos pueden trabajar en parejas o en grupos pequeños, haciendo preguntas y respondiendo a estas. Cuando terminen, escoja a un alumno para responder la pregunta *¿Qué quieres ser?* Este alumno debe responder, usando el siguiente modelo: *Quiero ser arquitecta*. A continuación, use este modelo: *Mi amigo quiere ser jardinero*. El siguiente alumno continúa la cadena diciendo: *Sí, quiero ser jardinero*. Después, elige a otro amigo para continuar la cadena de frases, así todos participan. Cuando hayan acabado, pida a los alumnos que abran el libro del alumno por la página 75 y que escriban las palabras en la sección de las profesiones debajo de la fotografía que corresponde.

2 unidad

8. Lee y escucha.
 El día de Bombo el perro.

CD 15

Este es Bombo, es un perro muy especial. Cada día se levanta para pasear por el pueblo. Después va al parque para hacer un poco de ejercicio, le gusta correr y jugar con sus amigos. Es el perro más listo del pueblo. Vive con los bomberos en la estación y sale con ellos en el camión, porque es el ayudante de los bomberos. Bombo y los bomberos apagan fuegos y salvan a las personas. También, el día de fiesta, salen todos en el desfile con el traje de bombero. Bombo es un héroe.



9. Escucha, lee y habla.
 El veterinario / La veterinaria

CD 16

El veterinario es un doctor de animales. Algunos trabajan en la ciudad y otros trabajan en el campo. Cuando un animal está enfermo lo llevamos al veterinario. El veterinario le da la medicina o le cura, también le pone las vacunas y le hace revisiones.



El informático / La informática

El pediatra / La pediatra

El bombero / La bombera

El arquitecto / La arquitecta



El albañil / La albañil

El cartero / La carterera

El conductor / La conductora

El ingeniero / La ingeniera

El jardinero / La jardinera

14 / catorce

2 unidad

10. Escucha y lee.
 El mundo extraño de Mo y .

CD 17

Los animales son reales y muy extraños.



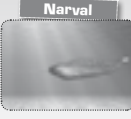
Perezoso

Este es un animal muy curioso que vive en América del Sur. Es muy lento de movimiento, de hecho es el mamífero más lento del mundo. Vive en las copas de los árboles y tiene un pelaje que se confunde con las hojas. Solo come hojas y es una criatura muy tranquila. Aunque es lento, cuando lo atacan sus enemigos, puede defenderse con sus rápidas garras. ¡Y también sabe nadar para poder cruzar los ríos!



Aye Aye

Mucha gente cree que este animal es muy feo, pero en realidad es un animal muy gracioso y simpático. Vive en Madagascar. Está cubierto por pelo muy largo. Come insectos y es nocturno, esto significa que se mueve mucho más por la noche.



Narval

No es un unicornio, pero sí tiene un cuerno en la cabeza. Realmente no es un cuerno sino un colmillo. El narval es un tipo de ballena que vive en el Ártico. Viven en grupos de entre dos y doce narvales. El cuerno puede llegar hasta los tres metros de longitud. Los narvales son mamíferos rápidos y activos que se alimentan principalmente de bacalao.

11. Describe a un animal extraño.

Blank lined area for writing a description of an animal.

12 / doce

A. PREPARACIÓN LA p.16 ej.1

Diga: *Abre el libro del alumno por la página 16 y mira la foto del ejercicio 1. ¿Qué ves en la foto? Es un niño. Describe al niño de la foto. Repase en voz alta cómo sería una descripción física: el color del pelo, de los ojos, qué ropa lleva, etcétera.*

B. LEER EL TEXTO

Diga: *Tienes que leer el texto sobre Manuel. Lee en voz baja y subraya las palabras que no conoces. Deje tiempo a los alumnos para que lean el texto y marquen las palabras que no conocen. Cuando acaben, apunte todo el vocabulario desconocido en la pizarra y haga un repaso antes de escuchar el texto.*

C. ESCUCHAR CD 19

Diga: *Cierra el libro del alumno y escucha atentamente, por favor. Ponga el audio 19, para que lo escuchen una primera vez sin tener el texto delante.*

19

Ahora vuelva a poner el audio 19, pero esta vez pida a los alumnos que abran el libro del alumno y lean el texto en voz baja a la vez que lo escuchan.

D. RESPONDER A LAS PREGUNTAS

LA p.16 ej.2

Diga: *Ahora mira las preguntas sobre Manuel del ejercicio 2. Lea una por una las preguntas a la clase y después divida a los alumnos en parejas. Deben trabajar juntos para buscar las respuestas en el texto. Para responder, primero deben leer las preguntas; después deben buscar la respuesta en el texto y señalarla, marcándola con el número de la pregunta a la que corresponde; finalmente deben escribir la respuesta en el espacio que hay debajo de cada pregunta. Cuando hayan acabado, escoja voluntarios para leer las preguntas y las respuestas al resto de la clase. Los alumnos comparan sus respuestas.*

E. ¿QUÉ SABES HACER? LA p.16 ej.3

Diga: *Ahora mira el ejercicio 3. Utilizando las frases modelo, los alumnos practican en parejas, explicando lo que ellos saben hacer. Al principio deben usar las actividades del recuadro, pero a continuación pueden pensar en sus propias actividades.*

1. Lee y escucha el texto sobre Manuel.

CD 19
PISTA



Mi nombre es Manuel y vivo en la ciudad de Madrid. Madrid es la capital de España. España es un país muy bonito. Vivo con mi familia en un piso: vivo con mis padres y mis hermanos. Tengo dos hermanos: mi hermana se llama Rocio y mi hermano pequeño se llama Javier. De lunes a viernes voy al colegio: mi asignatura preferida es el lenguaje. Por las tardes voy a clases de natación. También quiero aprender a tocar un instrumento musical. Los fines de semana voy con mi familia al pueblo de mis abuelos: allí, juego con mis amigos y hago muchos deportes.

2. Responde a las preguntas sobre Manuel.

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. ¿De dónde es Manuel? | 5. ¿Qué hace los fines de semana? |
| 2. ¿Con quién vive? | 6. ¿Cuál es su asignatura preferida? |
| 3. ¿Cuántos hermanos tiene Manuel? | 7. ¿Qué hace por las tardes? |
| 4. ¿Cómo se llaman sus hermanos? | 8. ¿Qué quiere aprender? |

3. ¿Qué sabes hacer?



Usar el ordenador
Hablar otra lengua
Practicar judo
Cocinar galletas
Montar en camello
Tocar el violín

proyecto 1

Haz figuras de Superdrago y sus amigos

Material: tijeras, pegamento y tapones.

Instrucciones:

1 Busca la ficha de las figuras en la página 79. Recorta la página por la línea roja.



2 Ahora recorta con cuidado cada una de las figuras.



3 Pega las figuras con pegamento a un tapón.



4 ¡Ahora puedes practicar los diálogos del libro con las figuras!



17 / diecisiete

F. HACER EL PROYECTO DE LAS FIGURAS DE SUPERDRAGO Y SUS AMIGOS

Diga: *Muy bien, ahora mira la página 17 del libro del alumno. Es el primer proyecto del libro: son figuras de Superdrago y sus amigos. Podemos hacer una obra de teatro con nuestras figuras.* Elija voluntarios para que lean en voz alta las instrucciones del proyecto. Revise el vocabulario y muestre los materiales necesarios para poder llevar a cabo el proyecto. A continuación, y por pasos, haga el proyecto con la clase. Intente que todos los alumnos lo hagan a la vez para que nadie termine demasiado tarde.

G. JUGAR CON LAS FIGURAS

Una vez terminado el proyecto, divida la clase en grupos: cada alumno tiene un personaje. Deben practicar los diferentes diálogos que están en las primeras unidades. Si hay tiempo, pueden escenificar con sus figuras las historias de las páginas 9 y 15 del libro del alumno. Para ello debe pedirles que abran el libro del alumno por esa página y se repartan los personajes. Deben mirar las viñetas y poner voz a los personajes. Si lo cree necesario y tiene tiempo, puede dejarles escuchar una vez el audio 10 (unidad 1) o el audio 18 (unidad 2) para ayudarlos a recordar los diálogos. Es importante que les explique que deben utilizar sus propias palabras y que pueden inventar y cambiar todo lo que quieran al escenificar la historia. Esta actividad se puede repetir con todas las historias a lo largo del curso cuando tenga tiempo extra en clase o para reforzar.

proyecto unidades 1 y 2

Figuras de Superdrago y sus amigos

Dobla
Corta ✂ - - - -



79 / setenta y nueve