



DIDAGLO

módulos didácticos
innovadores para
el aprendizaje de L2
en adultos



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.
Project Nr.2021-1-ES01-KA220-ADU-000033805

VÍDEOS

A continuación encontrará el vídeo correspondiente a cada unidad:



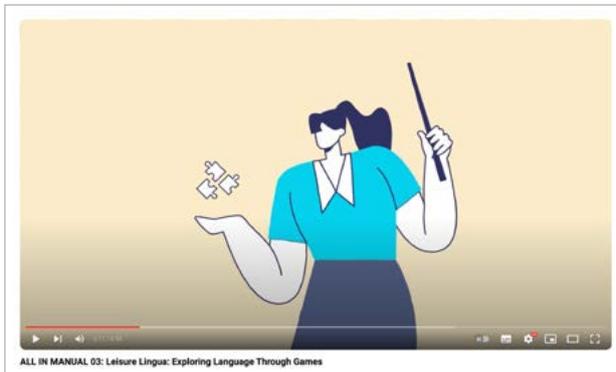
UNIDAD 01: TEATRO - SALUD

Lenguaje para el Bienestar:
Integrando Salud
y Aprendizaje



UNIDAD 02: ICT - VIVIENDA

Charla en casa:
aprendizaje de idiomas a
través de la vivienda



UNIDAD 03: JUEGO - TIEMPO LIBRE

Leisure Lingua:
explorando el lenguaje
a través de juegos



UNIDAD 04: SERIE DE TV - EDUCACIÓN

Dominar el lenguaje a través
de la televisión y el cine



Introducción



Los alumnos tienen distintos tipos de necesidades que afectan a su aprendizaje cuando aprenden una lengua extranjera. Estas necesidades son personales (relacionadas con la edad, el sexo, los antecedentes culturales, los intereses, la formación académica, la motivación), estilos de aprendizaje (experiencia previa en el aprendizaje de idiomas, objetivos y expectativas de aprendizaje para el curso, autonomía del alumno, desfase en el aprendizaje, por ejemplo, el desfase entre el nivel actual y el nivel objetivo de dominio de la lengua y el conocimiento de la cultura de destino), necesidades profesionales (requisitos lingüísticos para el empleo, la formación o la educación). Los profesores que trabajan con adultos en proceso de migración deben ser capaces de satisfacer las necesidades del alumno. De la información anterior se desprende que cada persona tiene necesidades de aprendizaje diferentes. Por lo tanto, se les debe enseñar de diversas maneras y necesitan aprender todo tipo de cosas diferentes en el aula cuando estudian una L2. De ahí la importancia de las necesidades lingüísticas, cuya prerrogativa se subraya varias veces en el Marco común europeo de referencia para las lenguas. De hecho, el Consejo de Europa (2002: 4) afirma que toda propuesta de enseñanza debe centrarse en el alumno y en sus necesidades, con el fin de situar al alumno en el primer plano de la relación de enseñanza, fundamentando la enseñanza y el aprendizaje de lenguas en las necesidades, motivaciones, características y recursos de los alumnos. Teniendo en cuenta las necesidades específicas de nuestros informantes y la de muchos inmigrantes adultos que residen en los cuatro países socios del proyecto ALL-IN, los descriptores, las actividades lingüísticas y los recursos para la enseñanza de la alfabetización y de la segunda lengua que se ilustran en el informe LASLLIAM son un buen punto de partida para proporcionar apoyo práctico a la aplicación efectiva de la política y para fomentar las buenas prácticas y la alta calidad en la oferta de cursos de idiomas.

Siguiendo la estela de estos importantes documentos europeos, en el marco del proyecto ALL IN realizamos una encuesta para definir las necesidades lingüísticas, comunicativas y culturales de los inmigrantes adultos residentes en Italia, Alemania, Grecia y España. Gracias a esta investigación, se crearon unas Directrices sobre metodologías y enfoques innovadores en la enseñanza de L2 a adultos en situación de migración y desplazamiento. Este documento también destaca las necesidades lingüísticas y didácticas de los profesores para satisfacer las necesidades de los

alumnos. Estas directrices están en consonancia con los descriptores de la Cooperación orientada a objetivos extraídos del informe LASLLIAM. La cooperación orientada a objetivos se centra en actividades basadas en tareas en las que el alumno y el interlocutor deben colaborar para alcanzar un objetivo común. Por lo tanto, los descriptores se refieren tanto a contextos formales como informales. Entre los conceptos clave de la escala se incluyen los siguientes: facilidad para escuchar y hablar: como se indica en las secciones sobre recepción y producción oral; complejidad de la instrucción: desde instrucciones básicas, principalmente con el lenguaje corporal, hasta instrucciones más complejas (por ejemplo, sobre horas, lugares y números) grado de implicación y papel en la interacción: desde responder a una propuesta hasta pedir y dar permiso» (Consejo de Europa, 2022: 71).

Según esta perspectiva, el análisis de las necesidades se revela como una herramienta privilegiada para todas las partes implicadas: por un lado, resulta extremadamente útil para el profesor, en todas las fases del curso de formación; por otro, se convierte en esencial para el alumno, que puede reflexionar de forma más crítica sobre las dificultades y los progresos personales. Tanto el profesor como el alumno asumen un grado de conciencia tal que permite una cierta colaboración, encaminada a resolver los problemas que toda forma de enseñanza o aprendizaje conlleva. Como afirma Vedovelli (2001: 36) «la motivación llega a desempeñar un papel tan importante quizás como el de las características lingüísticas de tipo estructural sobre la capacidad de aprender la nueva lengua y de desarrollar constantemente el proceso de aprendizaje espontáneo y/o guiado». Por lo tanto, la motivación es el desencadenante que hace posible cualquier forma de aprendizaje y que desempeña un papel central en el análisis de las necesidades. En efecto, este último constituye el trabajo previo que conduce a la definición de los objetivos de un curso, a la construcción del programa y a la elección de estrategias pedagógicas específicas para un determinado tipo de público. En lo que respecta a los adultos en situación de migración, a la luz de los principales documentos europeos, podemos observar que sus principales necesidades lingüístico-comunicativas se dividen en al menos seis ámbitos específicos: proceso de acogida, familia, escuela, trabajo, salud, tiempo libre. Desde este punto de vista, es evidente que el análisis de las necesidades comunicativas se justifica por la necesidad de identificar con precisión el tipo de competencia comunicativa que requiere cada individuo, con el fin de concentrar su atención y sus esfuerzos exclusivamente en la lengua que luego utilizará realmente. El plan de formación modelado en función del perfil del alumno será de este modo muy motivador y eficaz.

En consonancia con estos supuestos teóricos, en el marco del proyecto ALL IN se diseñaron propuestas de planes de estudios acordes con las necesidades de los adultos en situación de migración y desplazamiento y que debían aprender las lenguas de los países socios del proyecto



ALL IN: alemán, griego, italiano y español. El objetivo de cada plan de estudios es desarrollar la capacidad de utilizar el idioma de forma eficaz para la comunicación práctica. La articulación del plan de estudios se basa en las destrezas lingüísticas de comprensión oral y escrita, expresión oral y escrita, que se desarrollan en función de las necesidades de los alumnos en la sociedad de acogida. Cada plan de estudios también pretende ofrecer una visión de la cultura de los países de acogida. Según los resultados de IO1, las actividades lingüísticas de estos planes de estudios se referían a cuestiones comunicativas prácticas: TIC (VHS), Juego (Iglesia Interortodoxa), Teatro (Guaraní) y Series de TV (Cospé). Basándose en las necesidades lingüísticas de los informantes y teniendo en cuenta los retos y peculiaridades de los cuatro países participantes en el proyecto, los programas de estudios también tienen en cuenta los siguientes enfoques didácticos innovadores: Respuesta física total, Enfoque comunicativo, Enseñanza de idiomas basada en tareas, Aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas, Enfoque de aprendizaje cooperativo).

Teniendo en cuenta el plan de estudios, se creó un manual para la enseñanza de los idiomas italiano, alemán, griego y español a inmigrantes adultos residentes respectivamente en estos países. El manual, titulado DIDAGLO: módulos didácticos innovadores para el aprendizaje de L2 por adultos, está dividido en diferentes módulos y cada uno de ellos en diferentes actividades didácticas. Los módulos son: Teatro - Guaraní; TIC - VHS; Juego - Iglesia Interortodoxa; Serie de TV - COSPE. En realidad, un aspecto innovador del manual es que cada tema se ilustra a través de herramientas y contextos didácticos específicos: el tema de la atención sanitaria Lenguaje para el bienestar: Integrando salud y aprendizaje se ilustra a través del teatro; el tema de la vivienda Charla en casa: aprendizaje de idiomas a través de la vivienda se ilustra con el uso de las nuevas tecnologías digitales; el tema del tiempo libre titulado Leisure Lingua: explorando el lenguaje a través de juegos se presenta a través del juego; el tema educativo titulado Series Speak: Dominar el lenguaje a través de la televisión y el cine se ilustra mediante series de televisión. Tras su diseño e implementación, las actividades piloto se han llevado a cabo en las actividades docentes habituales de cada socio. Los módulos se han utilizado en los 4 países participantes en el proyecto con resultados muy interesantes.



Teatro - Salud

Lenguaje para el Bienestar: Integrando Salud y Aprendizaje

1. CONTROL DE SALUD
Duración total: 45 minutos
Materiales necesarios: Lista de vocabulario.
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.
Condiciones/requisitos ambientales: Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.
DESARROLLO
<p>El objetivo de esta actividad es aprender vocabulario relacionado con la salud y practicar la descripción de síntomas. La actividad también les permitirá utilizar el lenguaje verbal y no verbal.</p> <p>Primero, el profesor desarrollará un entorno, es decir, una acogedora cafetería donde dos amigos entablan una conversación informal mientras toman una copa.</p> <p>Dos personas tendrán el papel de amigos y los demás participantes serán el público. La actividad consistirá en improvisación, por lo que el público gritará de vez en cuando vocabulario relacionado con la medicina y los actores tendrán que añadir la palabra a su conversación. Recomendamos al profesor traer una lista de vocabulario y revisarla previamente con los participantes.</p> <p>La conversación debe consistir en cómo uno de los amigos se siente mal. Por ejemplo:</p> <p><i>Amigo 1: (Mirando preocupado) Hola, XXX. ¿Cómo te has sentido últimamente? Ya sabes, ¿en cuanto a salud?</i></p> <p><i>Amigo 2: (Pensativo) Bueno, últimamente he estado experimentando algunos síntomas inusuales. He tenido dolores de cabeza frecuentes y estoy empezando a preocuparme. No estoy seguro de qué los está causando.</i></p> <p><i>Amigo 1: (Apoyo) Lamento escuchar eso. Es importante que los revisen. (Dirigiéndose a la audiencia) ¿Alguien puede darnos un término médico relacionado con los dolores de cabeza que podamos utilizar en nuestra conversación?</i></p> <p><i>(Un miembro de la audiencia grita: '¡Migraña!')</i></p>



2. DIAGNÓSTICO DEL MÉDICO

Duración total: 1 hora 30 minutos

Materiales necesarios: Guiones para cada pareja.

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.

Condiciones/requisitos ambientales: Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.

DESARROLLO

El objetivo de esta actividad es practicar la forma educada (esto cambiará según el idioma que estén aprendiendo), comprender instrucciones sencillas y practicar vocabulario relacionado con la salud.

Primero, el maestro desarrollará un entorno, es decir, el consultorio del médico, donde el médico pregunta al paciente qué lo trae a su consultorio.

El grupo se dividirá en parejas; Se trata de una actividad de rol en la que uno de los participantes será el médico y el otro el paciente.

El profesor entregará a cada pareja un guión diferente con la descripción de diferentes síntomas.

Por ejemplo:

Doctor: (Amigable) Hola, XXX. ¿Cómo puedo ayudarte hoy? ¿Cuál parece ser el problema?

Paciente: (Nervioso) Hola, doctor. Últimamente me he sentido muy mal. He estado experimentando algunos síntomas preocupantes.

Doctor: (Comprendiendo) Ya veo.

Paciente: (Tosiendo) Sí, también he tenido esta tos persistente, junto con la fiebre. Ha sido realmente incómodo.

Doctor: (Preocupado) Lamento oír eso.

Doctor: Parece que podría tener una infección respiratoria. Realizaré algunas pruebas para confirmarlo, pero por ahora recomiendo reposo, líquidos y medicamentos para la tos de venta libre para ayudar a aliviar los síntomas.

Paciente: (Aliviado) Gracias. Estaba muy preocupada, pero tu diagnóstico me tranquiliza.

A las parejas se les debe dar 15 minutos para practicar sus guiones cortos y luego todos actuarán para los demás, uno a la vez.



3. VISITA A LA FARMACIA
Duración total: 1 hora
Materiales necesarios: Bata de farmacéutico (recomendada)
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.
Condiciones/requisitos ambientales: Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.
DESARROLLO
<p>El objetivo de esta actividad es poner en práctica todo lo aprendido improvisando una conversación. También seguirán practicando la forma educada y el vocabulario relacionado con la salud.</p> <p>Primero el docente desarrollará un escenario, es decir una farmacia donde el paciente ingresa a pedir su medicación.</p> <p>Dos personas iniciarán la obra e improvisarán una conversación entre el farmacéutico y el paciente. Después de unos minutos, el profesor seleccionará a dos participantes diferentes del público y les pedirá que sigan improvisando. Esto se puede hacer tantas veces como el profesor considere necesario para que todos puedan participar.</p>

4. TERAPIA DE GRUPO
Duración total: 1 hora y 30 minutos
Materiales necesarios: Diferentes máscaras para cada emoción.
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.
Condiciones/requisitos ambientales: Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.
DESARROLLO
<p>El objetivo de esta actividad es aprender vocabulario relacionado con las emociones y expresarse en el idioma que están aprendiendo.</p> <p>Todos se sentarán en círculo y el profesor entregará una mascarilla a cada uno de ellos. El profesor actuará como psicólogo y empezará a hacer preguntas sobre sus sentimientos a cada participante. Los participantes describirán lo que sienten según la máscara que llevan puesta.</p> <p>Por ejemplo:</p>



Psicólogo: ¿Puedes compartir con todos nosotros cómo te has sentido?

Persona con una máscara que representa la felicidad: ¡Me he sentido genial! He estado dedicando mis pasatiempos, fomentando relaciones positivas y practicando el cuidado personal, todo lo cual ha aumentado mi felicidad.

5. TEATRO DE EXPRESIONES EMOCIONALES

Duración total: 2 horas

Materiales necesarios:

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.

Condiciones/requisitos ambientales: Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.

Tarjetas con diferentes emociones escritas (feliz, triste, enfadada, sorprendida, asustada, etc.).

Gorros, bufandas o cualquier complemento que pueda ayudar a los estudiantes a "sentir" la emoción asignada.

DESARROLLO

El objetivo de esta actividad es aprender vocabulario relacionado con las emociones y expresarse en el idioma que están aprendiendo. Además, potenciar las habilidades de comprensión y comunicación oral.

En primer lugar, haremos una actividad para romper el hielo para que los estudiantes se sientan cómodos entre sí y con el espacio. Puede ser el juego "2 verdades y 1 mentira" en el que cada uno se presenta con 3 datos sobre ellos y luego los demás tienen que detectar la mentira. Luego, el profesor hace un repaso rápido del lenguaje relacionado con las emociones.

Luego, el maestro distribuirá las tarjetas asignadas a cada estudiante con una emoción específica y discutirán cómo se expresa típicamente. Luego, seleccionarán un accesorio para potenciar su expresión de la emoción asignada.

Los estudiantes realizan ejercicios de improvisación de forma individual, expresando la emoción asignada a través de movimientos y gestos. Luego, formarán pequeños grupos y crearán escenas cortas incorporando las emociones asignadas. Una vez que hayan practicado, cada uno actuará frente al "público" (los demás compañeros).



6. CHARADAS SALUDABLES	
Duración total:	2 horas
Materiales necesarios:	Tarjetas de instrumentos de salud (Termómetro, tensiómetro, estetoscopio, etc)
Grupo objetivo:	Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.
Condiciones/requisitos ambientales:	Un área que se considera el escenario y un área para el público. Se pueden utilizar sillas para el público.
DESARROLLO	
<p>El objetivo de esta actividad es aprender vocabulario relacionado con los instrumentos utilizados por el personal de salud. Además, para potenciar la respuesta física y el aprendizaje cooperativo.</p> <p>En primer lugar, el profesor repasará con los alumnos el vocabulario correspondiente a los instrumentos de salud. Luego, los alumnos se formarán por parejas y el profesor repartirá diferentes tarjetas a los distintos grupos.</p> <p>Estas parejas tendrán 30 minutos para practicar la charada del instrumento en su tarjeta. Luego, cada uno de ellos actuará sin que se le permita hablar y sus compañeros tendrán que adivinar el instrumento que les asignó.</p>	

EVALUACIÓN:

Al final de cada actividad el profesor reunirá a los participantes y les preguntará qué han aprendido, cómo se han sentido y podrán compartir e intercambiar diferentes experiencias relacionadas con la actividad.



ICT – Vivienda

Charla en casa:

aprendizaje de idiomas a través de la vivienda

ACTIVIDAD 1 - BÚSQUEDA DE PISO		
Duración total:	2 lecciones (90 minutos)	
Materiales necesarios:	Teléfonos inteligentes; posiblemente computadoras portátiles o tabletas; PC del profesor con acceso a Internet	
Grupo objetivo:	Migrantes adultos con un nivel de idioma entre A2 y B1.	
Condiciones/requisitos ambientales:	Aula, con disposición de mesas en forma de U; WiFi de libre acceso	
CONTENIDO		
<u>Enfoque comunicativo, aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.</u>		
Recepción escrita y oral, producción.		
Al final de la unidad de aprendizaje, los estudiantes podrán:		
<ul style="list-style-type: none"> ● entender una conversación telefónica sobre “buscar un apartamento”. ● tener una conversación telefónica sobre “buscar un apartamento”. ● entender las abreviaturas en los anuncios de apartamentos ● comprender los listados de apartamentos ● escribir un anuncio de apartamento ● buscar anuncios de apartamentos en Internet ● hablar sobre las ventajas y desventajas de un apartamento 		
1. Leer la información del vídeo “Buscando piso”.		
Marta llama a Álvaro por el anuncio de la habitación en alquiler.		
2. Mira el vídeo y decide: ¿correcto o incorrecto?		
https://www.youtube.com/watch?v=BglUGxTkB44		
	CORRECTO	INCORRECTO
1) Marta está hablando por teléfono con su vecina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) La habitación ya está alquilada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) Sólo se alquila la habitación a estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Marta ha estado de Erasmus en Bélgica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) El piso se encuentra a las afueras de Madrid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6) Todos los gastos están incluidos en el precio de alquiler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7) El único inconveniente del piso es que hay bares cerca y la gente hace ruido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8) La visita del apartamento está prevista para la próxima semana.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3. Mira el video nuevamente. ¿Qué respuesta es correcta? Márcalo.**1. Marta estudia actualmente.**

- a) En la facultad de económicas
- b) En la facultad de derecho
- c) En la facultad de filosofía

2. Marta es de

- a) Madrid
- b) Valencia
- c) Bilbao

3. El alquiler de la habitación es mensual.

- a) 350€.
- b) 480€.
- c) 680€.

4. Mire el video y reproduzca la conversación telefónica.

Haga las siguientes preguntas:

- ¿Es un cuarto individual?
- ¿Cuánto cuesta el alquiler?
- ¿El precio incluye los precios de agua, calefacción, electricidad y comunidad?
- ¿Dónde se encuentra el piso?
- ¿Hay algún inconveniente?

5. Mire el anuncio a continuación. ¿Los entiendes sin problemas? Conteste las preguntas debajo.

“¡No dejes pasar la oportunidad de alquilar este bonito y coqueto piso en una ubicación inmejorable frente a las 4 Torres del Paseo de la Castellana! Totalmente reformado y con suelos de tarima, este luminoso inmueble cuenta con calefacción de gas natural y es totalmente exterior.

Disponible a partir del 15 de Agosto de 2024

Con 74m² construidos, dispone de 2 dormitorios, 2 baños completos, armarios empotrados y un salón comedor integrado con una cocina totalmente equipada. Además, el dormitorio principal cuenta con armarios empotrados y baño en suite, mientras que el segundo dormitorio tiene otro baño completo.”

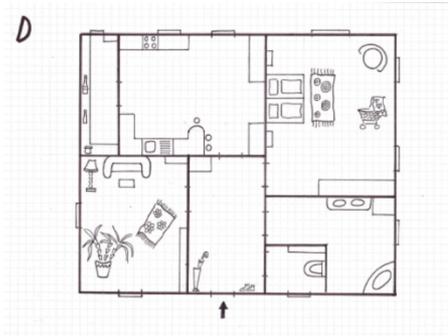
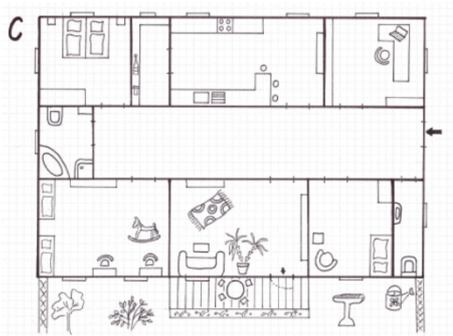
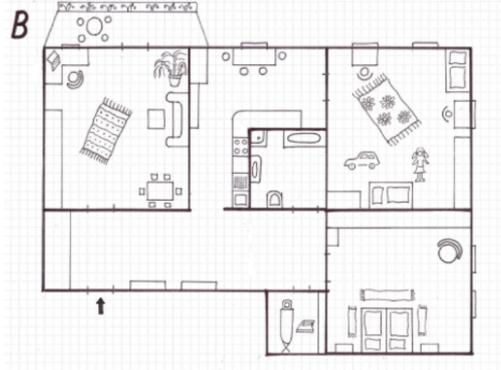
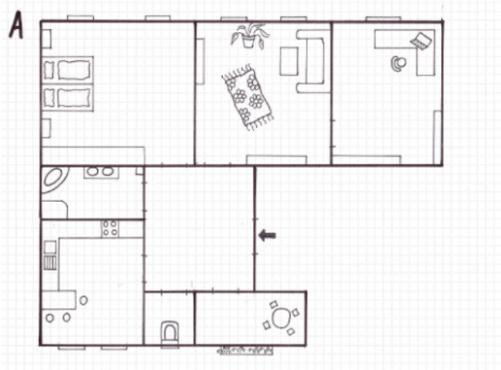
- ¿Cuál es la ubicación del piso?
- ¿Qué características tiene el piso?
- ¿Qué tipo de suelos tiene el inmueble?



- ¿Qué tipo de calefacción tiene?
- ¿Cuándo estará disponible el piso para alquilar?
- ¿Cuántos metros cuadrados tiene el piso?
- ¿Cuántos dormitorios tiene el piso?
- ¿Cuántos baños completos tiene?
- ¿Qué muebles tiene el dormitorio principal?

6. Observe los planos de cuatro pisos. Escriba un anuncio para cada piso.

Plano de apartamento:	Anuncio publicitario:
Plan A	
Plan B	
Plan C	
Plan D	



7. Situación: Una familia pequeña (4 personas) busca un apartamento en un pequeño pueblo. Sus hijos tienen 7 y 4 años y les gusta jugar al aire libre y andar en bicicleta. Sus padres trabajan y tienen coche.

a. ¿Cómo crees que debería ser un apartamento adecuado para esta familia?

Discuta los siguientes puntos con su compañero/a:

- ¿Tamaño del apartamento?
- ¿Ubicación de la vivienda?
- ¿Costos de alquiler?
- ¿Cochera?
- ¿Patio de juegos?
- ¿Escuela/guardería?

b. Trabajo en parejas. Redactar un anuncio de búsqueda de apartamento para la familia. Primero, descubra cómo redactar un anuncio de este tipo en línea.

c. Trabajar en grupos pequeños (3-4 personas). Busque en Internet apartamentos de alquiler disponibles en la ciudad y encuentre un apartamento adecuado para la familia pequeña. Seleccione tres apartamentos. Anota los pros y los contras de cada apartamento. Hablad en grupo y decidid juntos el apartamento que mejor se adapte a la familia.

9. Repite el vocabulario aprendido. ¿Puedes encontrar todas las palabras? Busca vertical, horizontal y diagonalmente.

PASOCOMPLETO
 INMEJORABLEI
 SUELOSGASNAT
 OARMARIOSELO
 DISPONIBLESO
 REFORMADOEAT
 MUEBLESDCSLN
 TERRAZADMTSO
 INMUEBLESUAA
 OLUMINOSOLEE
 SALÓN RUSBLOC

10. Mire otros vídeos útiles sobre el tema "encontrar un apartamento":

<https://www.youtube.com/watch?v=hQdsi4T686w>

<https://www.youtube.com/watch?v=w6Hddpa6R2E>



ACTIVIDAD 2 - VISITA DEL PISO

Duración total: 2 lecciones (90 minutos)

Materiales necesarios: pizarra, proyector de datos, proyector; Teléfonos inteligentes

Grupo objetivo: Migrantes adultos con un nivel de idioma A2

Condiciones/requisitos ambientales: Aula, con disposición de mesas en forma de U; WiFi de libre acceso

CONTENIDO

Enfoque comunicativo, aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.

Recepción escrita y oral, producción.

Al final de la unidad de aprendizaje, los estudiantes podrán:

- Comprenda la conversación sobre el tema "ver un apartamento".
- tener una conversación durante el "recorrido por el apartamento".
- Disculpe la cita de visualización por teléfono y cancele la cita.
- Describir un piso

1. Lea la información sobre el vídeo "Tour del Apartamento".

Marta va a visitar el piso del que habló con Álvaro.

2. Mira el vídeo y decide: ¿correcto o incorrecto?

<https://www.youtube.com/watch?v=17S6OD1TKSc>

	CORRECTO	INCORRECTO
1) El cuarto individual tiene un escritorio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) El cuarto es luminoso, tiene 3 ventanas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) Hay 2 cuartos de baño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) La cocina es pequeña.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) A Marta le ha gustado el piso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Ejercicio de vocabulario

Completa el texto con las siguientes palabras. Ejemplo:

Ducha –grande– fondo del pasillo –bonito– luminoso – electrodomésticos

1. El cuarto es muy _____ y _____.
2. La cocina tiene _____.
3. El cuarto de estar es _____.
4. El cuarto de Kiara está al _____.
5. El cuarto de baño tiene una _____.



4. Vaya al siguiente sitio web en Internet: <https://www.wordreference.com/sinonimos/> y busque sinónimos de la palabra "corredor". Escribe 4 sinónimos y escribe una oración con cada palabra.

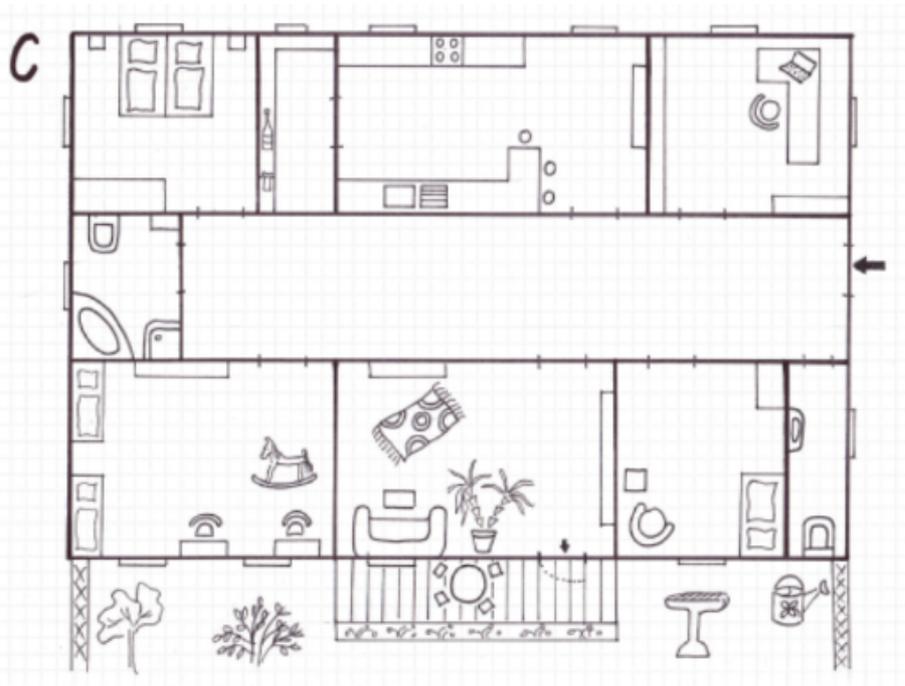
5. Primero mira el vídeo y anota el vocabulario más importante.

<https://www.youtube.com/watch?v=CAFhAdmttj0https://www.youtube.com/watch?v=CAFhAdmttj0>

6. Trabajar en parejas. Tome las notas que tomó en el video y luego observe detenidamente el plan.

a. Háganse preguntas, por ejemplo: ¿Cuántas habitaciones tiene el apartamento? ¿Qué hay en la sala de estar? ¿Qué hay en la terraza? etc.

b. Imagine este apartamento en forma 3D y realice un recorrido virtual. Describe con la mayor precisión posible lo que se puede ver en cada habitación.



7. Trabajar en parejas.

Escenario 1: Ha concertado una cita para verlo hoy a las 17:00 horas. Desafortunadamente, tiene que trabajar más horas y no llega a tiempo. Llame al dueño de la propiedad y explíquele la situación.

Escenario 2: Ha concertado una cita para ver el apartamento el fin de semana, pero lamentablemente tiene que viajar. Llame al dueño de la propiedad y solicite una nueva cita.

Escenario 3: Ha concertado una cita para ver el apartamento, pero ya ha encontrado otro apartamento. Llame al dueño de la propiedad.



ACTIVIDAD 3 - CONTRATO DE ALQUILER Y ALQUILER
Duración total: 2 lecciones (90 minutos)
Materiales necesarios: pizarra, proyector de datos, proyector; Teléfonos inteligentes
Grupo objetivo: Migrantes adultos con un nivel de idioma B1-B2
Condiciones/requisitos ambientales: Aula, con disposición de mesas en forma de U; WiFi de libre acceso
CONTENIDO
<p><u>Enfoque comunicativo, aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.</u> <u>Recepción escrita y oral, producción.</u></p> <p>Al final de la unidad de aprendizaje, los estudiantes podrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender la conversación sobre el tema del "alquiler". ● tener una conversación con el "contrato de alquiler". ● comprender el vocabulario de un contrato de alquiler ● Buscar en Internet información relevante sobre el contrato de alquiler ● Descargue un contrato de alquiler gratuito <p>1. Cuéntame: ¿Cuáles son tus experiencias al alquilar un departamento? ¿Dónde averiguó cómo es un contrato de alquiler y qué incluye? Investigue en línea y recopile tanta información como sea posible.</p> <p>2. Lea la breve descripción del vídeo "Alquiler". Piensa en las preguntas que se pueden hacer en el vídeo. Recoge todas las ideas. Escribe las preguntas.</p> <p>Este vídeo muestra cuando Marta conoce a Don Carlos y concretan los detalles del alquiler del piso.</p> <p>3. Mira el vídeo. https://www.youtube.com/watch?v=IRquuFvaYzs Cuenta lo que ha pasado en el vídeo.</p> <p>4. Ejercicio de comprensión auditiva Marque la respuesta correcta. Ejemplo:</p> <p>1. Marta desea pagar el alquiler</p> <p>a) la primera semana del mes. <input type="checkbox"/></p> <p>b) la segunda semana del mes. <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>c) la tercera semana del mes. <input type="checkbox"/></p>



2. El precio del alquiler NO cubre

- a) Calefacción.
- b) Electricidad.
- c) Internet

3. Don Carlos prefiere que el pago se haga

- a) en efectivo.
- b) por transferencia bancaria.
- c) por bizum.

4. Marta le pide a Don Carlos

- a) que no le haga un recibo cada mes.
- b) que le haga un recibo cada mes.
- c) que le haga una factura cada mes.

5. Ejercicio de expresión

Encuentre tres formas de expresar consentimiento en el diálogo:

1. _____
2. _____
3. _____

6. Ejercicio sobre la 2ª persona del plural "vosotros/as"

Pon las oraciones en 2da persona del plural.

¿Vienes por el contrato de alquiler del piso?

Por favor tome asiento.

¿Puedes mudarte antes del 1 de junio?

Primero, por favor dígame las fechas de nacimiento de los miembros de su familia.

Por favor, debite el alquiler mediante una orden permanente.

¿Dónde estás viviendo en este momento?



Por favor, transfíerame 1000 € antes de mediados de junio.

Si tienes más preguntas, por favor llámame.

Puedes encontrar mi número de teléfono en el contrato de alquiler.

7. Trabajar en pequeños grupos de 3-4 personas.

a. Lea atentamente la primera página de un contrato de alquiler de apartamento. Usa un marcador verde para marcar todas las palabras que entiendes. Intercambiar ideas en el grupo y explicarse los términos entre sí.

Contrato de alquiler de apartamento

El propietario(s).

viviendo en

y los (los inquilinos)

celebran el siguiente contrato de alquiler:

1 Alquiler de habitaciones

1. En la casa

(municipio, calle, número, piso)

Se alquilan las siguientes:

___ habitaciones, ___ cocina/cocina pequeña, ___ baño/ducha/inodoro, ___ pisos/nº
de trasteros: _____, ___ sótanos nº: _____
___ número de garaje/aparcamiento: ___ jardín.



2. El inquilino tiene derecho a utilizar el lavadero, el tendedero/zona de secado, _____ de acuerdo con las normas de la casa.
3. El arrendador proporcionará al inquilino lo siguiente durante el período de alquiler:
 ____ casa, ____ apartamento, ____ habitación, _____ piso/trastero, ____ llaves del garaje
4. El espacio habitable es de _____ metros cuadrados.
5. El departamento es un condominio. Sí No

2 Período de alquiler

El contrato de alquiler comienza el _____ y tiene una duración indefinida. Los socios contractuales aspiran a un contrato de alquiler a más largo plazo. Por lo tanto, queda excluido el derecho del arrendador a una rescisión ordinaria (terminación para uso personal). Los requisitos de rescisión también se basan en las normas legales y los acuerdos contractuales (ver §§ 8, 17 – 22 de este contrato).

3 Alquiler

1. El alquiler es de _____ euros al mes.
 en palabras

 Euros.

Las partes contratantes acuerdan que el alquiler no aumentará durante un período de _____ años.

Nota importante: Todas las entradas y modificaciones del contrato deben realizarse de forma idéntica tanto en el texto del contrato destinado al propietario como al inquilino. Al que tiene Por favor marque lo que desee en los lugares designados.

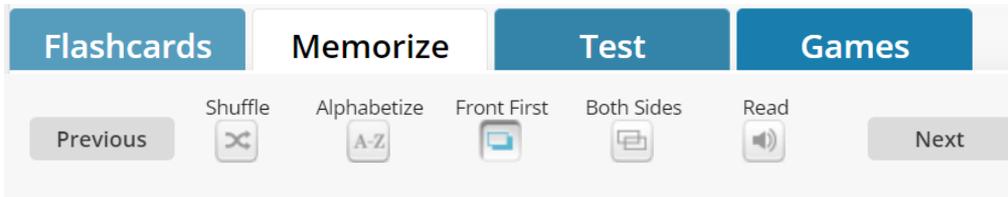
b. Trabajar individualmente. Tome un bolígrafo rojo y marque todas las palabras difíciles que no entendió o que solo entendió parcialmente. Investiga estas palabras en Internet.

Cree una lista de palabras: en el lado izquierdo están todas las palabras "difíciles", en el lado derecho ingresa los significados en español "sencillo". Para ello utilice el siguiente enlace: <https://dle.rae.es/> (puedes usar Google Translator, ¡pero las explicaciones al final deben estar en español!)

c. Haga clic en el siguiente enlace <https://www.cram.com/flashcards/create> y regístrate gratis. Para ello necesita su dirección de correo electrónico y una contraseña. Luego crea 10 tarjetas didácticas en línea que escribiste en la lista. La palabra "difícil" está escrita en el frente de cada tarjeta y la explicación está en el reverso. Cuando hayas terminado, haz pública tu tarjeta didáctica.



Luego podrás probar las tarjetas didácticas de otros grupos. También puedes hacer que las tarjetas se lean en voz alta automáticamente.



Flashcards Memorize Test Games

Previous Shuffle Alphabetize Front First Both Sides Read Next

The interface shows a navigation bar with four main modes: Flashcards, Memorize, Test, and Games. Below this are several control buttons: 'Previous' and 'Next' for navigation, 'Shuffle' (represented by a crossed-out square), 'Alphabetize' (represented by 'A-Z'), 'Front First' (represented by a document icon), 'Both Sides' (represented by two overlapping document icons), and 'Read' (represented by a speaker icon).

BACK

offizielles Dokument zwischen dem Vermieter und Mieter

Progress

1 of 3



Click to flip

8. Tome la plantilla de contrato de alquiler y complétela con los detalles de su apartamento actual. (Si no conoce exactamente parte de la información, estímel.)



ACTIVIDAD 4 - REGLAS DE CONVIVENCIA

Duración total: 45 minutos

Materiales necesarios: pizarra, proyector de datos, proyector; Teléfonos inteligentes

Grupo objetivo: Migrantes adultos con un nivel de idioma B1-B2

Condiciones/requisitos ambientales: Aula, con disposición de mesas en forma de U; WiFi de libre acceso

CONTENIDO

Enfoque comunicativo, aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.

Recepción escrita y oral, producción.

Al final de la unidad de aprendizaje, los estudiantes podrán:

- Comprenda los derechos y responsabilidades de su propiedad de alquiler
- Comprender los derechos y responsabilidades de los inquilinos
- Comprender los derechos y responsabilidades del propietario
- Filtrar información importante de vídeos informativos
- Crea tarjetas didácticas tú mismo en línea

1. ¿Qué más necesitas saber sobre el contrato de alquiler y tus derechos y obligaciones? Leer el texto y resolver las tareas.

Vivienda – contrato de alquiler, derechos y obligaciones

El contrato de alquiler es un documento importante que establece qué derechos y obligaciones tienen el inquilino y el propietario. Es importante que todos conozcan exactamente sus derechos y obligaciones y los respeten para que no haya disputas entre vecinos o con el propietario. ¡Las reglas de la casa, que normalmente están puestas en la entrada, también forman parte del contrato de alquiler!

La primera y principal obligación del inquilino es pagar el alquiler. Para garantizar que el alquiler se reciba a tiempo, recomendamos establecer una orden permanente. El inquilino siempre debe informar inmediatamente al propietario si algo en el piso no funciona o se estropea. También debe ser considerado con los demás vecinos, por ejemplo, no se le permite escuchar música a alto volumen por la noche porque molesta a los vecinos. El inquilino también debe cumplir con otras obligaciones que están en el contrato de alquiler o en las reglas de la casa, por ejemplo, tiene que limpiar la escalera durante la llamada "semana de limpieza" o quitar la nieve de la acera frente a la casa en invierno.

El inquilino no sólo tiene obligaciones, sino también muchos derechos. Por ejemplo, puede amueblar el piso a su gusto, pintar las paredes o colocar una alfombra. Por supuesto, el inquilino también puede invitar a amigos o familiares, celebrar con ellos o escuchar música. En



cualquier caso, el inquilino deberá respetar los horarios de silencio en los que no se permiten ruidos (normalmente por la noche de 22 a 6 horas y al mediodía de 13 a 15 horas).

El deber más importante del propietario es garantizar que el piso esté en orden. Si el inquilino informa de daños en el piso, el propietario debe asegurarse de que se repare. Ejemplo: El inodoro ya no tira de la cadena, el agua sigue corriendo. Es importante informar al propietario rápidamente para que se pueda reparar la descarga. De lo contrario, el inquilino recibirá una factura elevada por el agua que utilizó debido a la rotura de la cisterna. ¡Pero cuidado! Aunque el propietario se encargue de las reparaciones, puede suceder que el inquilino tenga que pagarlas él mismo. Éstas se denominan "reparaciones menores". Si no estás seguro de si tienes que pagar o no, puedes consultar el contrato de alquiler.

Entre los derechos del propietario se incluyen los aumentos del alquiler, que debe justificar, por ejemplo, si el apartamento ha sido modernizado. El arrendador puede dar aviso de rescisión sin previo aviso si el inquilino perturba el orden público o no paga el alquiler a tiempo.

1. Nombre 3 derechos del inquilino:

2. Nombre 3 obligaciones del inquilino:

3. Nombre 3 derechos del propietario:

4. Nombre 3 obligaciones del propietario:

2. Mira el vídeo "licencia de conducir de inquilino vhs: las reglas de la casa

"<https://www.youtube.com/watch?v=Bga9zoCdExc>, que no tiene texto. ¿Qué está permitido? ¿Qué está prohibido? Discutir entre los compañeros.

Luego escribe 5 oraciones con "puede" y "no puede".



3. Encontrarás la información más importante sobre tus obligaciones en las normas de la casa. Mira el vídeo "Cómo convivir de buen rollo en un piso compartido" y toma notas.

https://www.youtube.com/watch?v=Rp5WhR0um_c

Responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo de problemas pueden surgir en la convivencia de un piso?
- ¿Se pueden organizar fiestas?

4. ¿Qué necesitas saber si has alquilado un piso nuevo? Lea el texto e inserte las siguientes palabras (o partes de palabras) en los espacios en blanco:

*Uso de la Barbacoa - Seguridad en el hogar
 Eliminación de basura - No Fumar - Tiempos de descanso - Uso*

¿Cuáles son las reglas de convivencia?

Las reglas de la casa generalmente se pueden encontrar en un edificio de apartamentos como un aviso en el hueco de la escalera o en el pasillo, a menudo en el tablón de anuncios. A veces las normas de la casa también forman parte del contrato de alquiler.

-----: regula, por ejemplo, cuándo hay que cerrar o bloquear las puertas de entrada o qué sustancias u objetos no se pueden almacenar en el sótano o en el aparcamiento subterráneo.

-----: determina los períodos durante los cuales los residentes deben evitar el ruido (por ejemplo, música alta) o no se permite que la lavadora funcione (por ejemplo, de lunes a viernes de 22:00 a 7:00 horas)

-----: regula cómo se debe separar la basura o prohíbe almacenarla frente a la puerta del departamento

-----: determina si los inquilinos pueden hacer barbacoas en el balcón, la terraza o el jardín y en qué medida.

----- del patio interior: regula, por ejemplo, si los inquilinos tienen derecho a aparcar allí sus bicicletas

-----: por ejemplo, prohíbe fumar en las escaleras



5. Trabajar en parejas. Habla de tus experiencias viviendo en tu casa.

- ¿Existen reglas en tu casa?
- ¿Qué se te permite hacer/qué no se te permite hacer?
- ¿Qué pasa si haces algo prohibido?

6. Las obligaciones del propietario incluyen: B. que el apartamento esté cálido en invierno. Pero, ¿cuándo hay que encender la calefacción y qué deben hacer los inquilinos? Lee el texto y descubre más. ¿Qué afirmaciones son correctas?

Temperatura ambiente correcta

Un piso suele tener varios espacios, como salón, dormitorio, habitación de los niños, cocina y baño. Antes de que llegue el invierno y bajen las temperaturas exteriores, comienza la temporada de calefacción. Depende del frío que haga, lo que significa que puede empezar en un día diferente cada año. Normalmente la temporada de calefacción comienza el 1 de octubre y finaliza el 31 de marzo.

Los expertos recomiendan una temperatura entre 18° C y 24° C para los diferentes espacios de la casa. Si nunca o rara vez utiliza una habitación, debe colocar el termostato en el asterisco. Entonces la calefacción sólo funciona cuando la temperatura desciende por debajo de los 5° C. Esto protege la calefacción contra las heladas.

Los expertos recomiendan las siguientes temperaturas para la mayoría de las habitaciones: en el dormitorio y la cocina la temperatura debería ser de unos 18° C, en el salón puede hacer más calor, unos 20° C. En el baño debería hacer más calor; las temperaturas aquí pueden oscilar entre aprox. 22° C y 24° C.

- La temporada de calefacción dura cinco meses.
- La temporada de calefacción siempre comienza el 1 de octubre.
- Cada habitación debe tener una temperatura diferente.
- Las temperaturas oscilan entre 18° C y 24° C.
- La temperatura más fría se da en la cocina y el dormitorio.
- Hace más calor en el baño.

7. Cree tarjetas didácticas para el vocabulario de esta lección en el siguiente enlace <https://www.cram.com/flashcards/create>. Para registrarse necesita su dirección de correo electrónico y una contraseña. Luego, crea de 10 a 15 tarjetas didácticas en línea con el vocabulario que te resultó difícil.



ACTIVIDAD 5 - PROBLEMAS ALREDEDOR DEL PISO

Duración total: 90 minutos

Materiales necesarios: pizarra, proyector de datos, proyector; Teléfonos inteligentes

Grupo objetivo: Migrantes adultos con un nivel de idioma entre A2 y B1

Condiciones/requisitos ambientales: Aula, con disposición de mesas en forma de U; WiFi de libre acceso

DESARROLLO

Enfoque comunicativo, aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.

Recepción escrita y oral, producción.

Al final de la unidad de aprendizaje, los estudiantes podrán:

- escribir una carta de queja
- una queja al propietario/administración de la propiedad
- Encuentre vídeos de aprendizaje adecuados en YouTube

**1. Mira el vídeo "Problemas con el ruido". <https://www.youtube.com/watch?v=jmWoTI71sDs>
¿Qué problema tiene el inquilino? ¿Qué le molesta? ¿Qué hace al respecto? ¿A quién llama?
¿Cómo resolvió el problema?**

2. Lee los guiones de los dos diálogos del vídeo y añade las reacciones adecuadas. Formule las oraciones usted mismo; ¡no es necesario que sean idénticas al video! Luego practiquen el diálogo en parejas.

Marta: Oye Álvaro, ¿oyes ese ruido?

Álvaro:

Marta: Sí, pero es demasiado fuerte, no me puedo dormir y mañana tengo un examen a las 9 de la mañana.

Álvaro:

Marta: Las ventanas ya están cerradas.

Álvaro: -----

Marta: Ya lo he intentado y no me han hecho caso.

Álvaro: -----

Marta: Jo, estoy es increíble.



Álvaro: -----

Marta: ¿Estás de broma?

Álvaro: -----

3. Si vive en un edificio de apartamentos que tiene un administrador de la propiedad, debe comunicarse con el administrador de la propiedad si tiene algún problema.

Lea la situación. Escribe una carta de queja.

Vives en una casa alquilada. Una ventana del dormitorio no cierra y entra aire frío en el apartamento. Has llamado antes pero no obtuviste respuesta.

4. Mire el vídeo “Escribir una carta: problema en el apartamento”, que ofrece valiosos consejos que puede utilizar ante cualquier queja.

<https://www.youtube.com/watch?v=PVWtHI8y9p0>

Luego compare su carta de queja con el modelo de carta. ¿Hiciste bien la tarea? ¿Qué errores has cometido? ¿A qué debes prestar atención la próxima vez que escribas?

5. Continúe escribiendo correos electrónicos de quejas. A continuación, se muestran ejemplos de problemas que pueden ocurrir:

a. Vives en una casa alquilada. La luz de las escaleras lleva dos días rota. No ha podido comunicarse con la administración de la propiedad por teléfono. Escribe un email. Explique el problema y solicite una reparación.

b. Vives en un apartamento alquilado. Estamos a mediados de noviembre, afuera hace 5 C° y en tu apartamento solo hace 16 C°. La calefacción lleva tres días sin funcionar. Tus hijos ya están resfriados. Escribe un correo electrónico al propietario y pídele que lo repare rápidamente.

6. Si tiene algún problema con el apartamento, también puede contactar por teléfono con la administración de la propiedad o con el propietario. Trabajo en parejas y juego de roles. (propietario - inquilino) en las siguientes situaciones:

a. Actualmente su baño solo tiene agua tibia. Solicitas una cita de reparación.

b. El ascensor del edificio de apartamentos no funciona. Vives en el sexto piso y tienes un niño pequeño sentado en un cochecito. Solicite a la administración de la propiedad una cita de reparación rápida.



7. Repita todo el módulo creando tarjetas didácticas. Ir a la siguiente página <https://www.cram.com/flashcards/create> Para registrarse necesitará su dirección de correo electrónico y una contraseña. Luego, cree tarjetas didácticas con las palabras de vocabulario que están en la lista. La palabra va en el frente y la palabra en contexto en el reverso. (= oración)

1. la tarifa de transferencia.

Tienes que pagar una tarifa por la cocina.

2. la cocina equipada.

La tienda de muebles dispone de una amplia gama de cocinas equipadas.

3. mudarse

Después de la renovación podrás mudarte inmediatamente.

4. el comedor.

El comedor es un lugar acogedor del apartamento.

5. el gas.

Algunas casas tienen cocina a gas.

6. la calefacción.

La calefacción deberá modernizarse después de quince años.

7. el depósito.

La fianza equivale a tres meses de alquiler.

8. el pasillo.

Hay un armario en el pasillo.

9. el ruido.

El ruido del aeropuerto molesta a muchos residentes.

10. el contrato de alquiler.

El contrato de alquiler lo firman el inquilino y el arrendador.

11. el vecino.

Ayer conocí a mis nuevos vecinos.

12. habitación.

El piso tiene cinco habitaciones.

13. la electricidad.

La electricidad se paga con los costes adicionales.

14. alquilar.

Los pisos pequeños se alquilan rápidamente.

15. el anuncio del piso.

Los sábados hay anuncios de pisos en el periódico.



EVALUACIÓN

Para mejorar los materiales de aprendizaje y, por tanto, nuestro trabajo, necesitamos su apoyo. Estaríamos encantados de que pudieras responder algunas preguntas después de cada actividad.

1. ¿Te gustaron las actividades?

Califique en una escala del 1 al 5:

(1 = muy malo a 5 = muy bueno)

ACTIVIDAD 1 - BÚSQUEDA DE APARTAMENTO

1 5

ACTIVIDAD 2 - VISITA DEL APARTAMENTO

1 5

ACTIVIDAD 3 - CONTRATO DE ALQUILER Y ALQUILER

1 5

ACTIVIDAD 4 - REGLAS DE LA CASA

1 5

ACTIVIDAD 5 - PROBLEMAS ALREDEDOR DEL APARTAMENTO

1 5

2. Nombra la actividad que te proporcionó más información:

3. ¿Qué tan comprensibles fueron las instrucciones de las actividades?

Califique en una escala del 1 al 5:

(1 = muy malo a 5 = muy bueno)

1 5

4. ¿Qué tan difíciles fueron las actividades?

Califique en una escala del 1 al 5:

(1 = demasiado fácil a 5 = demasiado difícil)



ACTIVIDAD 1 - BÚSQUEDA DE APARTAMENTO

1 5

ACTIVIDAD 2 - VISITA DEL APARTAMENTO

1 5

ACTIVIDAD 3 - CONTRATO DE ALQUILER Y ALQUILER

1 5

ACTIVIDAD 4 - REGLAS DE LA CASA

1 5

ACTIVIDAD 5 - PROBLEMAS ALREDEDOR DEL APARTAMENTO

1 5

5. ¿Qué tan apropiado fue el tiempo asignado para cada actividad?

Muy poco tiempo

Demasiado tiempo

Adecuado

6. ¿Hay otras actividades que te gustaría sugerir?

¡Gracias por tus comentarios!

Bibliografía:

Algunos videos fueron creados como parte del proyecto "L-Pack":

<https://www.l-pack.eu/?lang=de>



Juego - Tiempo libre

Leisure Lingua: explorando el lenguaje a través de juegos

1ª Lección: Introducción al tema “Tiempo libre” (55’)
1. “Asociaciones de palabras”
Duración total: 15'
Materiales necesarios: Sillas
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2.</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>Mucho espacio libre. Sillas en círculo.</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Haga que los estudiantes se sienten en círculo.</i> ● <i>Comience con una palabra relacionada con el tiempo libre, por ejemplo, 'nadar'.</i> ● <i>La siguiente persona tiene que encontrar una palabra relacionada con la anterior, por ejemplo, 'piscina'.</i> ● <i>Continúe alrededor del círculo y si alguien no puede pensar en una palabra relacionada en unos segundos, quedará fuera.</i> ● <i>El juego continúa hasta que solo queda una persona.</i>

2. Charadas de “tiempo libre”
Duración total: 20'
Materiales necesarios: Tarjetas didácticas (lista de palabras de vocabulario de tiempo libre), un tablero de puntuación
Grupo objetivo: <i>Migrantes y refugiados con nivel de idioma A1-A2.</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>Mucho espacio libre.</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Divida la clase en dos (o más) equipos.</i> ● <i>Un estudiante del Equipo A se acerca y toma una tarjeta de la pila en la recepción, sin mostrarle ni decirle nada a su equipo.</i> ● <i>El estudiante representa la actividad particular.</i> ● <i>Su equipo debe adivinar la palabra en un plazo de un minuto. Si el equipo adivina la palabra correctamente, obtiene un punto. Si no pueden adivinar, no se otorga ningún punto.</i> ● <i>Luego es el turno del Equipo B de actuar, etc.</i> ● <i>El juego continúa de esta manera hasta que finaliza el tiempo definido al inicio del juego. Gana el equipo que tenga más puntos al final del juego.</i>



Esta actividad no sólo fortalece el vocabulario de los estudiantes relacionado con el tema del 'tiempo libre', sino que también fomenta el trabajo en equipo, el pensamiento rápido y la creatividad. Es una forma divertida y atractiva de aprender que satisface los intereses de los estudiantes.

3. Cuentacuentos online sobre el "tiempo libre"

Duración total: 20'

Materiales necesarios: Tarjetas didácticas (lista de palabras de vocabulario de tiempo libre), creación de un muro digital (Padlet, linoit) y un encuesta

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.

Condiciones/requisitos ambientales: teléfonos inteligentes, tabletas u ordenadores, acceso a internet, wifi

DESARROLLO

- El maestro usa tarjetas didácticas.
- Los estudiantes seleccionan una tarjeta y crean una historia en su editor de texto digital o cuaderno preferido.
- El docente genera un Muro digital (**Padlet**, **linoit**, etc.) donde los estudiantes pueden cargar su trabajo escrito, incluida una imagen o un medio relevante, para que todos los estudiantes tengan acceso a las historias de la clase.
- Finalmente, el docente realiza una encuesta para que los estudiantes puedan votar por su historia favorita o puedan comentar debajo de su publicación favorita.

Segunda lección: "Conociéndonos... ¡mejor"! (55')

1. Bingo de clase (humano)

Duración total: 10'

Materiales necesarios: hoja de bingo, lápiz o bolígrafo, **Temporizador**. Ejemplo hoja bingo en español: <https://drive.google.com/file/d/1Jv9z-UCRjYihQD-Hwb24q3wu9oq0mITc/view>

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2.

Condiciones/requisitos ambientales: Mucho espacio libre en el aula

DESARROLLO

- Cada estudiante recibe una copia de la hoja de bingo, camina por el aula y mezcla preguntas formuladas utilizando temas de los campos de su hoja de bingo.
- Cada vez que un compañero responde 'sí' a una pregunta de campo, el estudiante debe escribir su nombre en el campo particular de la hoja de bingo. El nombre del compañero no debe aparecer más de dos veces en un campo.

Ejemplo:

¿Te gusta jugar videojuegos?

¿Te gusta pasar tiempo con tus abuelos?



- *El ganador es el estudiante que levanta el mayor número de campos llenos con más nombres de sus compañeros.*
- *El profesor pone el cronómetro en la pizarra interactiva (no menos de 5' y no más de 10').*
- *Dependiendo del número de alumnos, el profesor decide la duración del juego, cuántas preguntas se deben plantear, cuántas veces debe aparecer el nombre de un compañero, etc.*

2. Matrícula

Duración total: 25'

Materiales necesarios: *Letras aleatorias generador, Temporizador*

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: *Mucho espacio libre en el aula*

DESARROLLO

- *El profesor marca letras (tantas como decide) utilizando un generador de letras aleatorias.*
- *Luego asigna a los estudiantes que usen estas letras y creen (una) frase/s (donde la primera letra de cada palabra debe corresponder con las letras marcadas) sobre el tema: "Mi tiempo libre". También puede configurar una cuenta regresiva usando este temporizador.*
- *Sólo hay otras 2 reglas:*
 - la frase u oración debe tener sentido, y*
 - la creatividad es la clave.*
- *La respuesta puede ser tan fantástica y extraña como los estudiantes quieran.*

3. Dos verdades, una mentira

Duración total: 20'

Materiales necesarios: *Aplicación de selección aleatoria, lanzamiento de moneda*

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: *Quizás un ordenador con acceso a internet, pero la actividad se puede realizar sin ningún equipo técnico.*

DESARROLLO

- El maestro divide la clase en dos equipos al azar o usando una aplicación de selección aleatoria.*
- A los compañeros se les pide que escriban en un "post-it" dos verdades y una mentira sobre ellos mismos sobre el tema "Tiempo libre". El profesor publica las notas de los alumnos en un área específica de la pizarra o de la pared del aula.*
- Los dos grupos tienen que sentarse uno frente al otro y utilizar la aplicación de lanzamiento de moneda o una moneda real, para decidir quién jugará primero.*
- El profesor decide cada vez qué alumno tomará la palabra y leerá su propio post. Los demás alumnos de cada grupo respectivo intentan adivinar qué ha escrito su compañero que es verdadero y qué es falso. Si lo encuentran, ganan un punto.*
- Gana el equipo con las conjeturas más correctas.*



6. Las declaraciones pueden incluir detalles personales o experiencias pasadas. La afirmación presentada como falsa puede ser absurda, cómica o engañosamente similar a la verdad, lo que plantea un desafío para los equipos contrarios a la hora de identificar su inexactitud.

3ª Lección: "Entendiendo Nombres y Números" (55')

1. Teléfono escacharrado (Juego del círculo - Comprender un número - trabajo en grupo)

Duración total: 10'

Materiales necesarios: sillas

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: Sillas en círculo

DESARROLLO

- Se susurra un número de teléfono en el círculo.
- El último alumno que recibe el mensaje lo dice en voz alta o lo escribe en la pizarra.
- Esta puede ser una forma divertida de presentar el tema (comprender un número escuchado en el teléfono) y activar el esquema al comienzo de la clase.
- Por ejemplo, susurra la pregunta.
 - '¿Cuál es tu número de teléfono móvil personal?' o
 - '¿Cuál es el número de teléfono de tu mejor amigo?' o si suena demasiado personal
 - '¿Qué número de teléfono usas cuando pides pizza o cualquier tipo de comida?'

2. ¡Juguemos al bingo!

Duración total: 20'

Materiales necesarios: Generador de números de bingo, Generador gratuito de cartones de bingo personalizados

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: acceso a Internet, ordenador, proyector, pizarra o una computadora portátil/tableta donde el maestro pueda usar el generador de números aleatorios. También podría utilizar billetes de lotería con números del 1 al 75, etc.

DESARROLLO

- Los cartones de bingo suelen tener 25 cuadrados numerados al azar con la palabra 'BINGO' escrita en la parte superior.
- Cada jugador o equipo recibe una tarjeta.
- El objetivo es cubrir 5 de estos cuadrados en orden vertical, horizontal o diagonal.
- El profesor decide cuántos cuadrados se deben llenar para completar el juego y tener un ganador debido al límite de tiempo.
- ¡Atención! El Generador de números de bingo digital y el Generador gratuito de tarjetas de bingo personalizadas acepta personalización ya sea que juegues con números del 1 al 75 o más y, respectivamente, cuántas cartas crear, etc.



3. ¡Juguemos al Quizizz!
Duración total: 15'
Materiales necesarios: <i>cuestionario</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador, teléfonos inteligentes, acceso a internet, wifi, pizarra blanca, proyector</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Este juego se puede jugar de dos maneras: o bien el profesor lo dirige proyectándolo en la pizarra mientras los alumnos utilizan sus propios dispositivos móviles u ordenadores.</i> • <i>O los estudiantes pueden realizar la actividad a su propio ritmo, siempre que puedan ver el progreso del juego en una pantalla, mientras juegan en su propio dispositivo o en otro navegador.</i> • <i>No necesitas registrarte para jugar. Si aparece una ventana de inscripción, ciérrala.</i>

4. ¡Escuche números de teléfono y nombres! (Aprendizaje autónomo)
Duración total: 10'
Materiales necesarios: <i>Aplicaciones de aprendizaje</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>computadora/portátil o tableta, acceso a internet, wifi</i>
DESARROLLO
<i>Juega con una actividad de <u>Aplicaciones de aprendizaje</u> ¡Y practica números y nombres!</i>

Lección 4: “Conversaciones telefónicas básicas” (55')
1. Expresiones telefónicas y respuestas apropiadas. (Aprendizaje autónomo)
Duración total: 10'
Materiales necesarios: <i>Aplicaciones de aprendizaje</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátil o tableta, acceso a internet, wifi</i>
DESARROLLO
<i>Juega con una actividad de <u>Aplicaciones de aprendizaje</u> ¡Y practica números y nombres!</i>



2. "¿Quién está llamando? Por favor?"
Duración total: 10'
Materiales necesarios: <i>Aplicaciones de aprendizaje</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador /portátil o tableta, acceso a internet, wifi</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Maestro: "Juega con una actividad de <u>Aplicaciones de aprendizaje</u> ;Y pon el diálogo en el orden correcto!</i> ● <i>Maestro: "Ahora, trabaja con tu compañero en tu cuaderno. Crea tu propio diálogo sobre la actividad anterior."</i> ● <i>Maestro: "¡Comparte tu juego de roles con la clase!"</i>

3. Juegos de rol telefónicos
Duración total: 35'
Materiales necesarios: <i>tarjetas de emoticonos, post-its en varios colores,Ruleta de decisiones(Aplicación de selección aleatoria) y juegos de rol de llamadas telefónicas.</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2
Condiciones/requisitos ambientales: <i>Si el maestro usa la aplicación de selección aleatoria, entonces debe tener acceso a un ordenador/portátil/tableta, Internet, un proyector y una pizarra.</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El profesor utiliza los juegos de rol y un montón con varias tarjetas de emoticonos. (Tanto las tarjetas didácticas como los emoticonos deben imprimirse con antelación).</i> ● <i>También tiene post-it en cinco colores diferentes. Ha predefinido cada color para representar un punto en una escala de calificación del 1 (muy malo) al 5 (muy bueno).</i> ● <i>El profesor divide aleatoriamente a los alumnos en varios grupos de dos.</i> ● <i>Cada grupo tiene que elegir un juego de rol que muestre una conversación telefónica diferente con un médico, una secretaria de un centro médico, un editor, un florista, un agente de viajes, etc.</i> ● <i>Cada equipo también deberá elegir un emoticón. Dependiendo de lo que exprese el emoticón (alegría, ilusión, tristeza, frustración, etc.), los alumnos deberán crear un diálogo adecuado.</i> ● <i>Los estudiantes tienen unos minutos para preparar sus diálogos y luego presentarlos a toda la clase.</i> ● <i>En un lugar determinado del aula, el profesor ha colocado unas cartulinas, una para cada grupo. Cada vez que un grupo presenta su diálogo, es evaluado por los demás grupos (tras una decisión conjunta de los miembros del grupo) con un post it que, según su color, expresa una nota del 1 (muy malo) al 5 (muy bueno).</i> ● <i>El equipo con la puntuación más alta gana.</i>



Sta Lección: “Comprender y enviar mensajes de texto” (55')
1. ¡Descubre las siglas! (Aprendizaje autónomo)
Duración total: 10'
Materiales necesarios: <i>Aplicaciones de aprendizaje</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátil o tableta, acceso a internet, wifi</i>
DESARROLLO
Relaciona siglas con sus significados usando <i>Aplicaciones de aprendizaje</i>

2. ¡Juega descubriendo siglas! (Aprendizaje autónomo)
Duración total: 15'
Materiales necesarios: <i>Quizalzar</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátil o tableta, acceso a internet, wifi</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Descubre el <u>acrónimos</u> ;de una manera divertida! Prueba los tres niveles</i> ● <i>Opción alternativa</i>

3. ¡Envíame un sms!
Duración total: 30'
Materiales necesarios: <i>¡Mensaje de texto falso,</i>
Grupo objetivo: Migrantes adultos <i>con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a Internet/pizarra/proyector</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El profesor comparte una dirección para una aplicación de mensajes de texto falsa.</i> ● <i>Divide a los estudiantes en pequeños grupos de dos.</i> ● <i>Luego invita a los estudiantes a usar <u>una aplicación web</u> en su teléfono móvil o en su ordenador, etc. para redactar un mensaje, por ejemplo, una invitación a una fiesta, una excursión de un día, una salida nocturna, una velada para tomar un café, etc.</i> ● <i>Todos los SMS falsos, descargados como png, se envían por correo electrónico al profesor o se comparten de alguna otra forma en línea (por ejemplo, subidos a un muro digital, etc.)</i> ● <i>El profesor muestra los sms falsos en la pizarra</i> ● <i>Cada grupo tiene que elegir un SMS de otro grupo</i> ● <i>Se realiza una presentación del sms. La mejor respuesta se selecciona después de la evaluación de los estudiantes.</i>



6ª Lección: “Redes Sociales y Publicaciones” (55')	
1. ¿Te gusta mi página de Fakebook?	
Duración total:	30'
Materiales necesarios:	<i>Facebook falso, creador de encuestas</i>
Grupo objetivo:	<i>Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales:	<i>ordenador/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a internet/wifi/pizarra/proyector</i>
DESARROLLO	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El profesor comparte una URL para 'Facebook falso', una aplicación web de un sitio web que crea páginas falsas de Facebook.</i> ● <i>Pide a sus alumnos que personalicen su página a su gusto. Deberían usar su imaginación y agregar alguna 'información' falsa sobre ellos mismos, fotos falsas gratuitas que puedan encontrar en Internet, diferentes bloques, sobre cosas que les gustan o no, etc.</i> ● <i>Finalmente, deben agregar tres publicaciones relacionadas con sus actividades de ocio favoritas, guardar su página y enviar la URL por correo electrónico a su profesor.</i> ● <i>Proyecta su trabajo en el WB y cada alumno presenta el suyo.</i> ● <i>La página más exitosa, según lo determinen sus compañeros (¿a través de una encuesta?!), es la ganadora.</i> 	

2. ¡Publiquemos!	
Duración total:	25'
Materiales necesarios:	<i>Zeob, Rueda de nombres</i>
Grupo objetivo:	<i>Migrantes y refugiados con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales:	<i>ordenador/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a internet/wifi/pizarra/proyector</i>
DESARROLLO	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El profesor proporciona un enlace a un <u>sitio web</u> que permite la creación de publicaciones para diferentes redes sociales como Instagram, Snapchat, Whatsapp, Twitter, Tik Tok, etc.</i> ● <i>Luego asigna a cada estudiante la tarea de crear una publicación en uno de estos sitios de redes sociales, utilizando una aplicación que permite la selección aleatoria (registra todas las redes sociales en la aplicación).</i> ● <i>Una vez que los estudiantes han completado su publicación, la envían por correo electrónico al maestro.</i> ● <i>El profesor muestra las creaciones de los estudiantes por medio en la PDI.</i> ● <i>Los estudiantes votan por la mejor publicación en cada categoría.</i> 	



Lección 7: "Comunicación Verbal y No Verbal en Tecnología" (55')

1. "Corrido de deslizamiento"

Duración total: 15'

Materiales necesarios: *Laberinto de naves espaciales, cronómetro en línea, Generador de laberintos gratuito*

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: *ordenadores/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a internet/wifi/pizarra/proyector*

DESARROLLO

Objetivo: *compite contra el reloj usando varios gestos (deslizar, hacer clic, desplazarse, arrastrar, pellizcar, hacer zoom, hacer doble clic, desplazarse hacia arriba/abajo, etc.) para navegar por un laberinto y llegar a la meta.*

Instrucciones:

- *Los jugadores en grupos de dos utilizan un dispositivo de pantalla táctil (teléfono inteligente o tableta) para jugar.*
- *Este juego particular muestra un laberinto en pantalla (enviado por el profesor por correo electrónico) con un punto de partida y una línea de llegada.*
- *El objetivo de los jugadores (que se turnan para jugar) es llegar a la meta lo más rápido posible deslizando el dedo en la dirección correcta, siguiendo las instrucciones de su compañero. ('Deslizar hacia la izquierda/derecha', 'Acercar', 'Alejar', 'Desplazarse hacia arriba/abajo', etc.).*
- *El maestro establece la hora por cada nivel del juego, 1' (o menos) para los tres primeros niveles, más para los niveles superiores, etc.*
- *El jugador que complete el laberinto en el menor tiempo será el ganador.*

Alternativa:

El laberinto se puede crear sin niveles usando otros generadores de laberintos.

2. "Desafío de emoción"

Duración total: 20'

Materiales necesarios: *aplicación coin flip, marcador en línea*

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: *ordenadores/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a internet/wifi/pizarra/proyector*

DESARROLLO

Objetivo: *Este juego pone a prueba tu capacidad para comunicarte usando emojis y gestos en una carrera contrarreloj.*

Instrucciones:

- *Los jugadores forman equipos y se sientan uno frente al otro.*
- *En el pleno de su equipo identifican a dos jugadores: el 'emoter' y el 'adivinator'.*
- *A cada equipo se le entrega una lista de frases que el profesor ya ha preparado, como 'Vamos a*



2. "Desafío de emoción"

la playa', 'Tengo hambre de pizza', 'Nos vemos en el cine a las 19 h', etc., o frases que tienen que comunicarse con el adivino del grupo opuesto, utilizando únicamente emoticonos y gestos.

- *Los grupos se turnan para jugar. Quién comienza se puede decidir usando el aplicación para lanzar monedas.*
- *El profesor prepara un marcador en línea.*
- *El emoticono del primer grupo elige una frase de la lista y utiliza emoticonos y gestos en su dispositivo para transmitir el mensaje al adivino del grupo opuesto a través de una aplicación de mensajería en su grupo de redes sociales.*
- *El adivino debe interpretar el mensaje correctamente y escribirlo en su dispositivo dentro de un límite de tiempo en su aplicación de mensajería grupal de redes sociales.*
- *Si el adivino acierta, el equipo obtiene un punto, que el profesor deberá anotar en el marcador. El profesor también fija la cantidad o número de rondas a jugar.*
- *Gana el equipo que al final tenga más puntos.*

3. "Desafío de la historia de Emoji"

Duración total: 20'

Materiales necesarios: *aplicación de mensajería en un grupo de redes sociales como Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp*

Grupo objetivo: *Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2*

Condiciones/requisitos ambientales: *ordenadores/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a Internet/wifi/pizarra/proyector, aplicación de mensajería en su grupo de redes sociales*

DESARROLLO

Objetivo: *Crea historias usando solo emojis y deja que otros adivinen la trama.*

Instrucciones:

- *Los jugadores necesitan un teléfono inteligente o tableta con una aplicación de chat o mensajería y todos los estudiantes, así como el profesor, deben tener acceso a un grupo en una red social como Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp, etc.*
- *Un jugador, el narrador, crea una historia usando emoticonos y la envía a los demás jugadores a través de su aplicación o grupo de mensajería compartido.*
- *Los jugadores receptores tienen que adivinar la trama de la historia basándose en los emoticonos.*
- *Una vez que han adivinado, el narrador revela la historia correcta.*
- *Se otorgan puntos por las conjeturas correctas y el siguiente jugador asume el papel de narrador.*
- *Gana el jugador que al final tenga más puntos.*



Octava lección: "¡Los electrodomésticos, una necesidad!" (55')

1. "Electrodomésticos - aprendizaje autónomo"

Duración total: 20'

Materiales necesarios: cuestionario

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: ordenadores/portátiles/tabletas/teléfonos inteligentes, acceso a internet/wifi

DESARROLLO

Se presentan tres actividades lúdicas diferentes de aprendizaje autónomo.

A. cuestionario

- Los estudiantes pueden realizar la actividad a su propio ritmo, siempre y cuando puedan ver el progreso del juego en una pantalla mientras juegan en su propio dispositivo o en otro navegador, (o el profesor lo dirige proyectándolo en la pizarra mientras los estudiantes utilizan sus propios dispositivos móviles u ordenadores).
- No necesitas registrarte para jugar. Si aparece una ventana de inscripción, ciérrala.

2. "Adivina la función"

Duración total: 15'

Materiales necesarios: tarjetas didácticas

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: ordenadores /portátil/tableta, acceso a internet, pizarra blanca

DESARROLLO

- El maestro usa tarjetas didácticas representando diferentes funciones como una nevera, un microondas, una máquina de café, una tostadora, etc. (El profesor debe recortar las tarjetas didácticas del PDF, pegar el lado de la imagen al lado en blanco y separar las imágenes).
- Divide a sus alumnos en dos grupos para jugar entre sí.
- Para cada ronda, un estudiante elegido del grupo selecciona una tarjeta, mira la imagen de un electrodoméstico e intenta describir la función del elemento en inglés. Por ejemplo:
 - 'Este aparato calienta la comida rápidamente. ¿Qué es?'
 - 'Esta máquina hace café. ¿Qué es eso?'
 - 'Este aparato tuesta pan. ¿Qué es eso?'
- El profesor anima a los alumnos a responder utilizando el vocabulario correcto y centrándose en una pronunciación clara, que posiblemente podría mostrarse en el WB en forma de una nube de palabras creada en una lección anterior.
- Si su grupo adivina correctamente, obtienen un punto. Si no, el otro grupo puede responder. Si adivinan correctamente, ganan el punto y continúan el juego de adivinanzas.



3. "Juego de roles de tienda de electrodomésticos"
Duración total: 20'
Materiales necesarios: <i>Rueda de nombres</i>
Grupo objetivo: <i>Migrantes y refugiados con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátil/tableta, acceso a internet, pizarra blanca</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El maestro <u>al azar</u> divide a los estudiantes en grupos de dos y prepara las tarjetas didácticas para el juego de roles. (Después de descargar las tarjetas, júntelas en el orden correcto. Separe las tarjetas de cliente y vendedor, ¡pero mantenga la combinación correcta!)</i> ● <i>El maestro invita a un estudiante de cada grupo a inventar un escenario de vendedor y de cliente.</i> ● <i>Luego le da a cada grupo 5' para preparar el diálogo a presentar.</i> ● <i>Él o ella también se asegura de que el salón de clases esté configurado de manera que parezca una tienda.</i> ● <i>Una vez finalizado el tiempo de preparación, la primera pareja comienza a presentar su escenario. Cada pareja tiene un máximo de 2' para realizar.</i> ● <i>Cuando el primer equipo termina, el resto de la clase vota con un gesto de me gusta o no.</i> ● <i>El profesor anota en la pizarra la puntuación de cada equipo.</i> ● <i>Luego el segundo equipo continúa y así sucesivamente. El equipo con más Me gusta es declarado ganador.</i>
<p><i>Esta actividad se puede realizar en forma de autoaprendizaje con un chatbot programado para tal fin. Cada alumno a través de este enlace, cambia al entorno correspondiente y desarrolla el diálogo correspondiente a través de inteligencia artificial.</i></p>

Lección 9: "¡La ropa es una necesidad!" (55')
1. Bingo de ropa
Duración total: 20'
Materiales necesarios: <i>Cuadros de mando, Generador gratuito de cartones de bingo personalizados</i>
Grupo objetivo: <i>Migrantes y refugiados con nivel de idioma A1-A2</i>
Condiciones/requisitos ambientales: <i>ordenador/portátil para presentar la lista de llamadas.</i>
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Consigue al menos 1 cuadro de mando para cada jugador o crea equipos de dos o tres.</i> ● <i>Los cartones de bingo suelen tener varios cuadrados aleatorios con la palabra 'BINGO' escrita en la parte superior. Tu objetivo es rellenar un número fijo de estos cuadrados en una fila vertical, horizontal o diagonal. El profesor decide cuántos cuadrados hay que rellenar para completar el juego y tener un ganador por el límite de tiempo.</i>



- *Aquí son los cuadros de mando y la lista de llamadas.*
- *O puedes crearlos usando cualquier herramienta digital*

[https://www.freepik.com/free-photo/sports-adventure-concept-close-up-shot-female-legs-wearing-pink-running-shoes-forest-while-exercising-summer-nature_9660722.htm#](https://www.freepik.com/free-photo/sports-adventure-concept-close-up-shot-female-legs-wearing-pink-running-shoes-forest-while-exercising-summer-nature_9660722.htm#query=mujer%20sport%20zapatos%20free%20to%20use&position=2&from_view=search&track=ais)

https://www.freepik.com/free-photo/hand-holding-light-brown-beige-pants_65109518.htm#query=woman%20trousers&position=2&from_view=search&track=ais

https://www.freepik.com/free-photo/casual-white-blouse-women-rsquo-s-fashion_15439789.htm#query=blouse&position=2&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/attractive-tanned-woman-swimsuit-smiling-front_13400209.htm#query=swimsuit&position=16&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/businessman-checking-time-hand-watch_2767771.htm?query=bracelet#from_view=detail_alsolike

https://www.freepik.com/free-photo/hands-holding-engagement-ring_28787236.htm#query=ring&position=42&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/businessman-checking-time-hand-watch_2767771.htm?query=bracelet#from_view=detail_alsolike

https://www.freepik.com/free-photo/hands-holding-engagement-ring_28787236.htm#query=ring&position=42&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph

https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph

Por favor, estas imágenes se utilizaron para la creación de los marcadores. ¡Son de uso gratuito, pero requieren atribución!

2. Desfile de moda de ropa

Duración total: 35'

Materiales necesarios: Variedad de ropa y complementos y un espejo de cuerpo entero.

Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2

Condiciones/requisitos ambientales: Un espejo de cuerpo entero y algunas prendas.

DESARROLLO

Apuntar: Alentar a los estudiantes a utilizar vocabulario de ropa y accesorios al describir atuendos.

Instrucciones:

- Organice una selección de ropa y accesorios en la habitación y asegúrese de que haya un espejo de cuerpo entero disponible, si es posible.
- Entregue a cada alumno una tarjeta con una descripción de la vestimenta, por ejemplo, 'Vas a asistir a un evento formal. Describe lo que llevas puesto'.
- Uno por uno, los alumnos seleccionan prendas y accesorios para crear conjuntos basados en la descripción.
- Después de vestirse, los alumnos se paran frente al espejo y describen su vestimenta a la clase, explicando su elección de ropa y accesorios.

Anime al resto de los alumnos a hacer preguntas sobre los conjuntos para seguir debatiendo.



Lección 10: "¡Disfrutemos!"

1. Desafío de búsqueda del tesoro

Duración total: 35'

Materiales necesarios: *Lista de artículos o actividades relacionados con el tiempo libre*

Grupo objetivo: *Migrantes adultos con nivel de idioma A1-A2*

Condiciones/requisitos ambientales: *ordenador/portátil/tableta, acceso a internet*

DESARROLLO

Objetivo: Involucrar a los estudiantes en una búsqueda del tesoro digital relacionada con actividades de 'tiempo libre'.

Crear una lista: Prepare una lista de elementos o actividades relacionados con el 'tiempo libre' que los participantes puedan encontrar o capturar usando sus teléfonos móviles o tabletas. Por ejemplo, incluya elementos como 'una foto de un libro', 'una selfie en un parque', 'un video de alguien tocando un instrumento musical' o 'una captura de pantalla de una aplicación de tiempo libre favorita'. (Aquí puede encontrar una lista ya creada).

Explique las reglas: Comparta la lista de elementos con los alumnos y explíqueles que tienen un tiempo determinado para encontrar y capturar tantos elementos como sea posible. Anímelos a utilizar el inglés para describir o documentar cada elemento que encuentren.

Establecer un límite de tiempo: Establecer un límite de tiempo razonable para la búsqueda del tesoro.

Búsqueda de tesoros: Deje que los participantes utilicen sus teléfonos móviles o tabletas para buscar los elementos de la lista. Pueden tomar fotografías, videos o capturas de pantalla y usar inglés para describir lo que encuentran. Si esta actividad no se puede realizar al aire libre, pueden buscar en internet.

Revisar y compartir: Reúna a los participantes al final del tiempo límite y pídale que compartan sus hallazgos y describan los elementos en inglés. Discuta las experiencias y anímelos a utilizar el vocabulario aprendido durante el módulo.



Serie de TV – Educación

Dominar el lenguaje a través de la televisión y el cine

Descripción general. Las implicaciones pedagógicas de la integración de los medios audiovisuales en la enseñanza de lenguas extranjeras han ganado un reconocimiento sustancial en Italia desde mediados de los años 1980. Este reconocimiento surge del uso generalizado y la exploración académica de materiales de audio y video en la educación de idiomas, una tendencia que se ha intensificado con el impacto social del cine y la televisión en el panorama sociolingüístico italiano posterior a la Segunda Guerra Mundial (Diadori 2019, p. 361).

Dentro del contexto lingüístico de las series de televisión, un examen del repertorio lingüístico contemporáneo revela una multitud de variaciones lingüísticas y la presencia de diversos lenguajes dentro del terreno narrativo. Los parámetros de diversidad lingüística, incluida la procedencia geográfica, el estrato social de los personajes, el contexto comunicativo y las complejidades de la codificación y decodificación de mensajes, ofrecen un terreno fértil para la exploración dentro del medio de las series de televisión.

Además, la posibilidad de proximidad temporal de las series de televisión con el presente se corresponde con su mayor relevancia para los temas, situaciones y estilos de vida contemporáneos. Esta inmediatez temporal no sólo facilita los diálogos interculturales sino que también sirve como catalizador para la deconstrucción de estereotipos asociados con la cultura de destino. En particular, la obsolescencia acelerada de las series, junto con la afluencia perpetua de nuevos contenidos, introduce una dimensión temporal que merece la debida consideración en el examen de la construcción y deconstrucción cultural a través de las series de televisión (Diadori 2019, p. 364, 365).

Grupo objetivo. Teniendo en cuenta la amplia gama de temas abordados y el gran volumen de series de televisión en producción, la audiencia potencial para la participación educativa varía ampliamente según la serie de televisión específica seleccionada. Sin duda, uno de los principales grupos destinatarios son los adultos jóvenes, ya que representan una importante base de consumidores de series de televisión y son especialmente receptivos al potencial educativo inherente a dichos contenidos. En cuanto al dominio del idioma, se da preferencia a los estudiantes con un dominio intermedio o superior. Esta preferencia se basa en el contenido lingüístico y la variedad típicamente desafiantes que se encuentran en las series de televisión.



1. INTRODUCCIÓN

El tema y los términos fundamentales del próximo clip/episodio dirigirán esta fase inicial. En casos específicos, podría ser esencial contextualizar el material próximo introduciendo referencias temporales y espaciales o información adicional que ayude a la comprensión. Durante esta etapa, el conocimiento existente de los estudiantes también se puede recuperar y compartir con toda la clase.

¡Adivinemos!	
Duración total:	30 minutos
Materiales necesarios:	fotos
Grupo objetivo:	Migrantes adultos con nivel A2 y B1
Condiciones/requisitos ambientales:	Una zona con mesas donde es posible trabajar en pequeños grupos.
DESARROLLO	
El objetivo de esta actividad es introducir el tema del episodio durante la lección y extraer vocabulario esencial para una posterior comprensión del segmento de la serie de televisión.	
En toda la clase, los estudiantes preguntan sobre el tema del episodio basándose en el título de la serie de televisión, participando en una sesión de lluvia de ideas colectiva en la pizarra. Después de esto, en grupos más pequeños, se distribuyen clips visuales del episodio y los estudiantes tienen la tarea de organizarlos secuencialmente en una cartulina. A lo largo de este ejercicio, el objetivo es extraer palabras clave asociadas a cada escena del episodio, anotándolas en la pizarra. Alternativamente, se pueden proporcionar palabras para que los estudiantes las asocien con cada escena.	

2. DESARROLLO

Las consultas de comprensión actúan como una hoja de ruta para navegar por el extracto del video, ya sea en versión solo sonora, solo visual o en la versión original, completa con video y audio. Más allá de instigar la anticipación y la motivación, esta forma de observación, diseñada para identificar núcleos de información esenciales, puede, si se amplía al trabajo en grupo, fomentar la comparación de perspectivas y fomentar debates colectivos. Técnicas pedagógicas adicionales pueden orientar las visualizaciones posteriores de la secuencia elegida. Las observaciones de seguimiento de la secuencia pueden implicar la ejecución de tareas que requieren la identificación de funciones específicas. Los elementos paralingüísticos y extralingüísticos presentes también pueden servir como temas de análisis y reflexión.

Participar en la transcripción del audio facilita la creación de ejercicios destinados a cultivar habilidades no receptivas del habla, reconstruir segmentos del texto y organizar elementos específicos encontrados en el material. En una etapa posterior, los estudiantes tienen la



oportunidad de reiterar o interpretar creativamente los diálogos escuchados, profundizar en discusiones sobre el tema de la película, actuar lingüísticamente en situaciones que recuerdan a las representadas, articular descripciones de personajes o entornos, formular hipótesis sobre el inicio de la historia o desarrollo, y más. Los subtítulos en el mismo idioma ofrecen la posibilidad de comparar el audio con el texto escrito.

Otra oportunidad
Duración total: 15 minutos
Materiales necesarios: fotos, lista de vocabulario, carteles, bolígrafos y marcadores, pegamento
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel A2 y B1
Condiciones/requisitos ambientales: Una zona con mesas donde es posible trabajar en pequeños grupos.
DESARROLLO
Después de ver la serie de televisión o un fragmento, el facilitador de idiomas da a los grupos pequeños la oportunidad de cambiar el orden de los clips de fotos previamente proporcionados y ordenados antes de verlo. Luego se les pide que los peguen en una cartulina y le den un título (o palabras) a cada cuadro. Discusión plenaria con preguntas de comprensión sobre el episodio.

Doblaje creativo
Duración total: 15 minutos (más si se muestra a la clase)
Materiales necesarios: reproductor de vídeo, texto guía proporcionado por los profesores
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel A2 y B1
Condiciones/requisitos ambientales: Un espacio donde sea posible trabajar en parejas
DESARROLLO
El objetivo de esta actividad es dramatizar creativamente una parte de la secuencia para desarrollar habilidades de interacción oral. El profesor muestra la secuencia de vídeo vista anteriormente en otras partes de la lección y pide a las parejas que doblen la secuencia de forma creativa, imaginando un diálogo completamente diferente entre los dos personajes. Dependiendo del nivel del idioma, el profesor puede decidir proporcionar algunos temas divertidos como pista.



3. CONCLUSIÓN

Durante esta etapa, dedicada a consolidar el material cubierto mediante una exploración intensiva, pasamos a un enfoque de reutilización más abierto. Este cambio está orientado a lograr objetivos que tengan un significado genuino para el estudiante. Por ejemplo, esto puede implicar ver el episodio completo, o episodios posteriores, después de examinar un clip o una secuencia de clips. Alternativamente, los estudiantes pueden participar en actividades como buscar información adicional sobre un tema abordado en el diálogo o buscar otros textos, imágenes o noticias relacionadas con el tema general del episodio.

Final sorpresa
Duración total: dependiendo de la serie de tv (1h)
Materiales necesarios: reproductor de vídeo, series de televisión, cuaderno, bolígrafo
Grupo objetivo: Migrantes adultos con nivel A2 y B1
Condiciones/requisitos ambientales: Un espacio donde los estudiantes pueden ver un vídeo y escribir
DESARROLLO
El profesor pide a los alumnos que escriban una hipótesis sobre cómo se desarrolla la trama del episodio de la serie de televisión. En clase o en casa, se anima a los estudiantes a escribir sus hipótesis y luego ver el siguiente episodio para compararlas.

EVALUACIÓN

Puede resultar beneficioso evaluar las actividades propuestas para detectar posibles mejoras. Esto es crucial para los diversos grupos de estudiantes y el éxito general de las actividades. Si bien hay varias preguntas de evaluación que se pueden utilizar, proporcionamos algunos ejemplos que se pueden presentar a los estudiantes en forma de cuestionario, que también puede resultar atractivo:

- En una escala del 1 al 5, califique qué tan agradable fue para usted la actividad.
- Identifique la actividad que le resultó más agradable.
- Valorar en una escala del 1 al 5 la comprensibilidad de las instrucciones.
- Califica la dificultad de las actividades en una escala del 1 al 5 (1 = demasiado fácil; 5 = demasiado difícil).
- Evaluar, en una escala del 1 al 5, la adecuación del tiempo destinado a las actividades.
- ¿Hay alguna actividad que le gustaría sugerir?

Bibliografía:

Diadori, P. (Ed.). (2019). *Insignare italiano L2*. Florencia: Le Monnier.

