

nombre de la actividad	Inventos que cambiaron (y cambiarán) el mundo. (Safe Creative 1605157640391)
autor/es	María de la Salud HERNANDO ÁLVAREZ.
nivel y destinatarios	A partir de B1.
duración	Una hora y media.
objetivos	Sistematizar el uso de oraciones temporales insistiendo en el uso de los diferentes nexos y las correlación temporal entre la oración principal y su subordinada.
destrezas	Expresión y comprensión oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Contenidos funcionales: relacionar dos hechos desde una perspectiva temporal. Expresar opinión. Argumentar y contrargumentar. Hacer hipótesis. Contenidos gramaticales: oraciones subordinadas temporales con diversos nexos referidas al pasado y al futuro.
dinámica	En pequeño grupo y en gran grupo.
material y recursos	Fotocopias de la actividad para los alumnos. Tarjetas recortadas y dado recortado y pegado.
secuenciación	<p>GUÍA PARA EL PROFESOR</p> <p>Actividad 1.</p> <p>Se divide a la clase en dos o tres equipos, dependiendo del número de alumnos. Cada turno, un participante de cada equipo se coloca frente a la clase, coge una tarjeta, en la que hay un invento, y tira el dado para obtener el nexo que debe usar. El alumno tiene que lograr que su equipo adivine de qué invento se trata dando información sobre él, pero usando exclusivamente oraciones temporales con el nexo que le ha tocado (por ejemplo: "antes de que se tuviera este objeto en todas las casas, había que fregar el suelo de rodillas"; "hasta que no se inventó esto, no se solía hacer viajes largos"). Obviamente, no está permitido decir el nombre del invento. El alumno puede formular tantas frases como quiera respetando las normas del juego, pero sus compañeros solo deben contestar cuando estén seguros, ya que solo existe una oportunidad. Si aventuran la respuesta y es incorrecta, pierden el punto de esa jugada y hay un rebote para el siguiente equipo, que puede responder y conseguir doble puntuación. Se sigue este procedimiento alternando los diferentes equipos y alumnos. Gana el equipo que más puntos haya obtenido.</p>

Actividad 2.

En la primera parte de esta actividad,(2.1.),cada equipo debate sobre los inventos más importantes de la historia. Posteriormente, en la actividad 2.2., deben ponerse de acuerdo para hacer una lista con los cinco mejores inventos de la historia y las razones que les llevan a elegirlos. En 2.3. han de presentar su selección al resto de los equipos. Cada equipo ha de exponer sus razones e intentar convencer a los demás. En gran grupo tienen que intentar llegar a un acuerdo sobre los cinco mejores inventos de la humanidad.

Actividad 3.

En pequeño grupo, los alumnos tienen que hacer hipótesis sobre cuáles de los inventos que se mostraban en las tarjetas del juego de la actividad 1 son de origen español. Posteriormente el profesor desvelará el misterio dando la solución, que se indica a continuación.

Los seis inventos de origen español son los siguientes:

1. El helicóptero: Juan de la Cierva creó en 1920 el precursor del helicóptero, el autogiro, que usaba el mismo sistema giratorio que usarían posteriormente los helicópteros modernos.
2. La fregona: Manuel Jalón inventó en 1956 este sistema de mocho y cubo con escurridor troncocónico de plástico que tan extendido está hoy en día en muchos países para fregar el suelo. Su primer nombre fue "aparato lavasuelos".
3. La jeringuilla desechable: el mismo creador del invento anterior, Manuel Jalón, creó, en 1973, la jeringuilla de plástico de un solo uso, que supuso un gran avance en la reducción de infecciones y contagios de enfermos. Antes estaban hechas de cristal y se reutilizaban, por lo que había que esterilizarlas después de cada uso.
4. La calculadora: Leonardo Torres dio un paso enorme para la ciencia al inventar la primera calculadora digital en 1920. Eso sí, el tamaño de esa calculadora era muchísimo más grande que el de una actual.
5. El submarino: aunque anteriormente Narcís Monturiol realizó algunas pruebas con buques sumergibles, fue Isaac Peral quien construyó el primer submarino en 1885, que ya tenía en su diseño todas las funcionalidades de un submarino moderno de guerra.
6. El traje espacial: Emilio Herrera inventó en 1935 un modelo de traje y escafandra para los pilotos de globos que alcanzaban gran altitud y debían protegerse del frío y de la falta de oxígeno. Posteriormente la NASA adaptó su invento para su uso espacial en su programa hacia la luna.

Actividad 4.

En 4.1. la dinámica de la actividad 4 es exactamente la misma que la de la actividad 1, con la salvedad de que en las tarjetas los inventos que aparecen no existen. Son inventos que podrían existir (o no) en un futuro feliz y que los alumnos tendrán que adivinar.

En 4.2. y 4.3. los alumnos, en pequeños grupos, deben imaginar tres inventos futuros más y exponerlos a sus compañeros.

* Todas las imágenes de las actividades están tomadas de <http://www.catedu.es/arasaac/index.php>.

María S. Hernando Álvarez



INVENTOS QUE CAMBIARON (Y CAMBIARÁN) EL MUNDO

ACTIVIDAD 1

Vamos a jugar a un divertido juego de tarjetas sobre grandes inventos de la historia. Formamos equipos y cada persona intentará explicar a los compañeros de su equipo el invento que tiene en la tarjeta usando una frase con el nexo que salga en el dado. Sigue las instrucciones de tu profesor/a. ¡atención a las formas de los verbos!

Ejemplos:

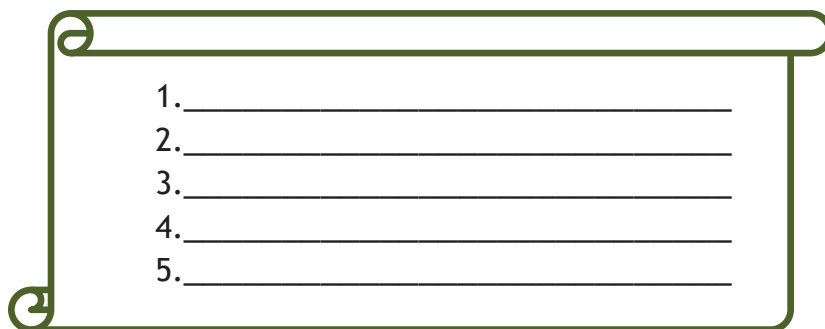
Antes de que se inventara este electrodoméstico, la comida se estropeaba mucho más rápido.

Después de que se empezara a tener esto en todas las casas, la gente podía enfriar sus bebidas en verano.

ACTIVIDAD 2

2.1. Habla con tus compañeros de equipo. De todos los inventos que han salido en las tarjetas, ¿cuáles os parecen más importantes? ¿Por qué? ¿Qué otros inventos consideráis que han tenido un gran impacto en la vida de la gente?

2.2. Entre todos los inventos de los que habéis hablado, tenéis que decidir cuáles han sido los cinco inventos más importantes de la historia. Recordad: tenéis que llegar a un acuerdo.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

2.3. Presentad vuestra elección al resto de la clase, explicad vuestras razones e intentad convencer a los demás grupos. Entre toda la clase debéis poneros de acuerdo en cuáles son los cinco mejores inventos. ¡Buena suerte!

María S. Hernando Álvarez

ACTIVIDAD 3

3.1. En los inventos que han aparecido en las tarjetas, hay seis inventos españoles ¿Cuáles creéis que son?



1.
2.
3.
4.
5.
6.

Ahora tu profesor/a te dirá quién ha acertado.

ACTIVIDAD 4

4.1. Ahora vamos a jugar al mismo juego que en la actividad 1, pero esta vez vamos a adivinar inventos que aún no existen, pero que nos gustaría que existieran. Recuerda usar el nexco que te salga en el dado y pon atención a la forma de los verbos.

4.2. ¿Qué más inventos te gustaría que existieran en el futuro? Habla con tus compañeros, elegid tres y justificad vuestra respuesta.

1. _____
2. _____
3. _____

4.3. Explicad al resto de la clase vuestros inventos. ¿Quién ha escrito los inventos más locos? 😊

ANEXOS

ACTIVIDAD 1. TARJETAS DE INVENTOS PASADOS



despertador



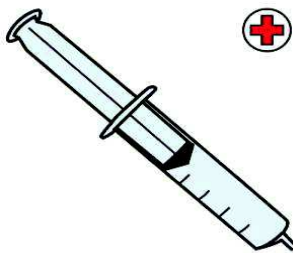
helicóptero



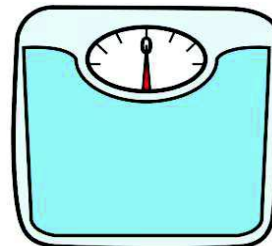
fregona



zapatos



jeringuilla
desechable



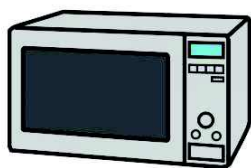
báscula



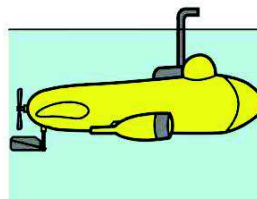
teléfono móvil



calculadora

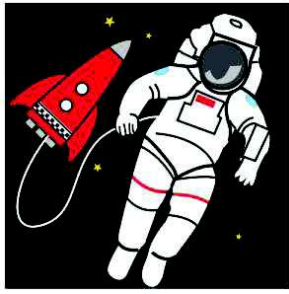


microondas



submarino

María S. Hernando Álvarez



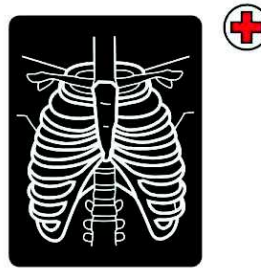
traje espacial



internet



rueda



rayos x



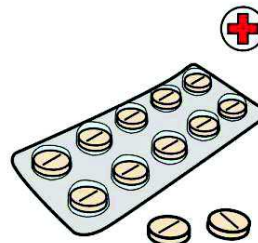
avión



bolígrafo



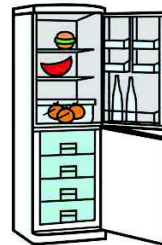
cuchara



aspirina



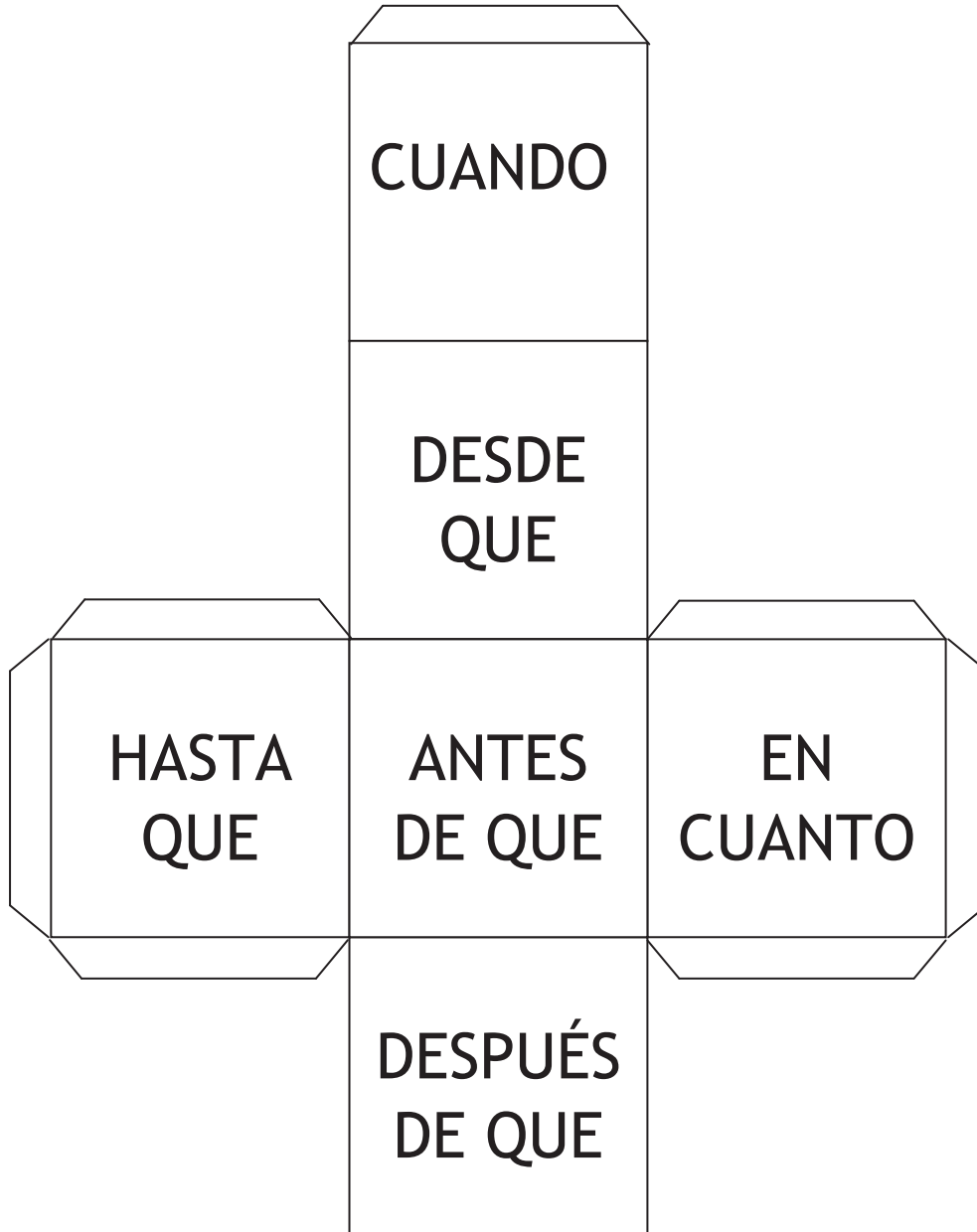
váter



frigorífico

Imágenes tomadas de <http://www.catedu.es/arasaac/index.php>

DADO



ACTIVIDAD 4. TARJETAS DE INVENTOS FUTUROS

Una batería de móvil que no se agote	Dulces que adelgacen
La vacuna contra el sida	La cura del cáncer
La máquina de viajar en el tiempo	El remedio eficaz contra la resaca
Una pastilla para aprender idiomas en horas	Coches voladores
Viajes turísticos a otros planetas	Ropa que no necesite ser lavada ni planchada

El remedio de la eterna juventud	La máquina de teletransporte
Un sistema para controlar el clima	El trasplante de cerebro
Cigarrillos sin efectos nocivos	Un aparato para leer la mente
Pastillas que sustituyan a las comidas desagradables	Robots con sentimientos
Una capa para hacerse invisible	Un crecepelo eficaz