

nombre de la actividad |¿Qué te parece? Licencia SafeCreative n.º: 1709163526950 autor/es María de la Salud HERNANDO ÁLVAREZ. A partir de B1. nivel y destinatarios duración Media hora. Sistematizar el uso de estructuras para expresar valoración y opinión, teniendo en cuenta el uso de objetivos indicativo y subjuntivo. Expresar acuerdo y desacuerdo. destrezas Expresión oral. contenidos funcionales, léxicos v Estructuras para expresar opinión y valoración. gramaticales dinámica En grupo. material y recursos Las fotocopias de la actividad (tablero y dado de papel que asigna los temas). Fichas y un dado.

GUÍA PARA EL PROFESOR

Se trata de un juego de tablero (apartado 1) para el que se requiere un dado y tantas fichas como alumnos participen. Por otro lado, existe también un dado de papel (apartado 2) que el profesor debe recortar y montar antes del juego.

El funcionamiento es el clásico en un juego de tablero: todos los participantes se colocan en la casilla de salida y van tirando el dado y avanzando alternativamente hasta llegar a la meta.

secuenciación

En el juego hay dos tipos de casillas: las casillas de colores y las casillas blancas. En cada casilla de color, se puede leer el principio de una frase que expresa opinión o valoración, y que el alumno que caiga en ella tiene que usar en una construcción correcta y coherente. Previamente, debe usar también el dado de papel, que le asigna al azar un tema al que tiene que referirse su construcción. Por ejemplo: si cae en la casilla "Sería maravilloso" y el dado asigna el tema "Alimentación o salud", se podrían construir frases como "Sería maravilloso que descubrieran la vacuna del VIH", "Sería maravilloso vivir eternamente con salud", "Sería maravilloso que el chocolate no engordara", "Sería maravilloso que no existiera el hambre en el mundo", etc. Las posibilidades son infinitas y el único requisito para cumplir con la tarea es que estén construidas correctamente y que tengan sentido.



ecuenciación	Las casillas blancas tienen una afirmación escrita sobre la que el alumno tiene que hablar expresando su opinión, valoración, acuerdo o desacuerdo. En estas casillas no hay construcciones impuestas: el alumno habla usando los recursos que mejor se ajusten al contenido que quiere transmitir. Si se cree conveniente, se puede establecer un tiempo mínimo de habla (por ejemplo, medio minuto). Si el alumno cumple con lo que se requiere en la casilla en la que se encuentra, se mantiene en ella hasta su próximo turno. Si no, tiene que retroceder hasta la última casilla de la que partía. Existe, además, una casilla (de color negro) que obliga retroceder hasta la salida al desafortunado participante que caiga en ella. Gana la primera persona que consiga llegar a la meta. Para entrar en ella es necesario sacar en el dado el número exacto desde la casilla en la que se encuentre hasta la meta. Las imágenes de las actividades están tomadas de http://www.catedu.es/arasaac/index.php.



1. TABLERO







2. DADO



