

Juega: páginas 21, 26, 31, 32, 33, 56, 69, 83 y 88.

Relaciona: página 15.

Actividad manual: páginas 11, 20, 40, 47, 76 y 85.

Aunque todas las actividades están estructuradas en torno a los espacios y situaciones comunicativas seleccionados para este nivel, muchas de ellas pueden utilizarse de modo recurrente, en especial las siguientes: *Escucha y habla* (páginas 7, 25, 38, 45 y 48), *Habla* (páginas 9, 12, 14, 17, 18, 23, 27, 30, 39, 44, 46, 47, 55, 58, 75, 79 y 86), *Lee* (páginas 11, 27, 29, 37, 43 y 47), *Lee y habla* (páginas 8, 28, 51, 53, 64, 67, 74 y 87), *Fíjate* (páginas 24, 27, 28, 37 y 48), *Escucha y canta* (páginas 41, 49, 57, 77 y 84) y *Juega* (páginas 21, 26, 31, 32, 33, 56, 69, 83 y 88).

Las unidades de revisión (4, 8 y 12) proponen, por lo general, actividades lúdicas que pueden realizarse cuantas veces se estime conveniente, a fin consolidar las funciones, las estructuras y el vocabulario presentados.

CUADERNO DE EJERCICIOS

El cuaderno de actividades consta, como el libro, de doce unidades, complementarias de éste, en las que se practican fundamentalmente la expresión escrita y, en menor grado, otras destrezas como la comprensión de lectura o el dibujo como recurso didáctico. Las actividades propuestas tienen como finalidad consolidar los contenidos lingüísticos presentados en el libro. Se plantean como tareas individuales, en parejas o de grupo, que pueden realizarse durante la clase o fuera del aula.

CASETES

Las casetes tienen grabados los textos o actividades del libro que van precedidos del signo. Las grabaciones se han realizado con locutores cuyo sexo y edad se corresponden con el de los personajes que intervienen en los diálogos.

GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica expone las consideraciones metodológicas a partir de las que se ha elaborado PASACALLE, incluye una detallada explicación de cómo usar el material y sugiere diversas actividades complementarias que permitirán que la clase sea divertida, dinámica y eficaz. Una vez más, es preciso insistir en que es el profesor o profesora quien, a partir de su conocimiento de la clase, debe decidir qué actividades de las que se proponen resultan más adecuadas.

Objetivos

PASACALLE permite un aprendizaje funcional de la lengua, vinculado a situaciones próximas al campo de experiencia de los niños y niñas, que procura un primer contacto positivo con la clase de español. Desde el principio se intenta desarrollar la autoconfianza de los estudiantes mediante la realización de diversos tipos de tareas y juegos en español. En el segundo nivel se utilizan unas 550 palabras.

Tiempo previsto

El libro segundo y los materiales complementarios están concebidos para ser utilizados en unas 75 horas de clase.

Proceso centrado en el alumnado

El proceso didáctico está centrado en el alumnado: el aprendizaje se desarrolla en torno a situaciones o escenarios de comunicación próximos a la experiencia de niños y niñas con la finalidad de que éstos puedan desde el primer momento aprovechar al máximo sus conocimientos y experiencias previas, tanto lingüísticos como culturales; se fomenta así una interacción comunicativa que permite una transferencia de contenidos informativos. El profesor o profesora tiene encomendadas las funciones de planear, coordinar, evaluar y reorientar el proceso de aprendizaje, adaptándolo a la situación concreta del aula; su misión es poner al alumnado en situación de aprender.

Aprendizaje integrador y recurrente

Los niños y niñas encuentran estimulante poder entender y responder a mensajes simples. Desde un primer momento se practican de modo equilibrado las cuatro destrezas básicas, con predominio de la expresión oral y la comprensión auditiva, procurando tender a aumentar gradualmente las actividades en las que es posible integrar varias de ellas, o todas.

Se considera el aprendizaje de la lengua un proceso cíclico y recurrente, por lo que se debe procurar que se utilicen una y otra vez las funciones, las estructuras lingüísticas y el vocabulario que van siendo presentados en las unidades didácticas. Repetir las actividades-tipo, espaciándolas en el tiempo, proporciona seguridad y permite consolidar el aprendizaje.

Es muy importante, por tanto, hacer un seguimiento de cómo se van integrando en la vida diaria de clase las funciones aprendidas. Por ejemplo, si la clase tiene lugar al inicio o final de la jornada escolar, fomente la utilización del saludo *Hola* o de la despedida *Adiós* cuando los alumnos se encuentren o se separen. Es también conveniente que propicie el que se dirijan a usted en español fuera del aula y que algunos de los juegos de corro que puedan practicarse durante el recreo se realicen en español. Intente, asimismo, desarrollar el hábito de utilizar el español en el aula (para preguntar por la fecha, el tiempo climatológico y otros hechos recurrentes).

A fin de centrar la atención del alumnado, es útil colocar en la clase carteles y letreros en español, que pueden ir siendo sustituidos a medida que se vaya cambiando de unidades didácticas.

Dinamismo en la clase

Para asegurar el éxito didáctico, resulta imprescindible una metodología activa, participativa y que tenga muy en cuenta la importancia en estas edades de la movilidad y de la utilización del cuerpo en los procesos de aprendizaje. Se verá, así-

mismo, estimulado y reforzado el aprendizaje mediante el desarrollo de destrezas vinculadas a una formación integral; tareas de grupo que incluyan actividades como construcción de juguetes, juegos de corro, trabajos cooperativos y movimiento en el aula, han de proponerse sistemáticamente como contrapartida a otras individuales o en parejas.

Es importante tener en cuenta que el alumnado va a aprender tanto o más de la interacción entre iguales que de la comunicación con el profesor o profesora; por esto, es conveniente proponer situaciones y agrupamientos que potencien este tipo de aprendizaje.

Motivación

Es fundamental desarrollar la clase en un ambiente distendido y rico en contenidos lingüísticos, en el que se ofrezcan situaciones de aprendizaje variadas y motivadoras. En la elaboración de PASACALLE se ha tenido en cuenta que las actividades propuestas no sean muy largas, ya que el tiempo de atención es muy limitado en estas edades.

Es importante cuidar el inicio y final de cada clase a fin de captar el interés o afianzar las funciones o contenidos estudiados en la unidad. En ambos casos resultan más adecuadas las actividades de gran grupo, que permiten la participación de todo el alumnado, premian el esfuerzo o el éxito de las personas que participan y consolidan los vínculos del grupo. A título de ejemplo, en esta guía se sugieren actividades de inicio de cada una de las unidades de que consta el libro.

Es conveniente tener en cuenta dos normas básicas:

- Se debe variar de actividad antes de que se produzcan signos de cansancio o aburrimiento.
- Al realizar las tareas o actividades propuestas, se debe estimular, en todo momento, la imaginación y creatividad del alumnado.

Componente lúdico

El juego es un recurso didáctico fundamental, que permite aprender los diferentes papeles sociales y afianzar la adquisición de funciones y estructuras lingüísticas. Por esta razón, en PASACALLE se utilizan sistemáticamente los juegos como vía y consolidación del aprendizaje.

Tanto los juegos de movimiento como los de tablero se pueden utilizar tantas veces como parezca adecuado para afianzar los contenidos objeto de aprendizaje, ya que propician una gran variedad de situaciones en las que funciones y estructuras lingüísticas se utilizan una y otra vez de modo significativo y con variaciones que permiten mantener el interés.

Una vez conocido el mecanismo de cada juego, en una misma sesión de clase se pueden utilizar alternativamente diferentes carteles de juegos, de modo que los grupos estén utilizando simultáneamente distintos juegos, que pueden irse intercambiando.

Además de la participación en juegos, cantar canciones en grupo y representar diversos papeles (en un primer momento mediante gestos, para que el resto de los estudiantes interprete en español, y posteriormente con pequeños diálogos) son actividades que se proponen de forma regular.

Componente cultural

En los niveles primero y segundo, los elementos culturales aparecen vinculados a las situaciones comunicativas presentadas, con frecuencia a través de las ilustra-

ciones o fotografías, o en las canciones. En los niveles siguientes se incrementarán los textos con contenidos culturales.

Gramática

Se presentan muestras de lengua y estructuras lingüísticas vinculadas a funciones a partir de las que el alumnado, mediante un proceso deductivo-inductivo, pueda ir descubriendo las normas, que luego puede aplicar en situaciones comunicativas vinculadas a su campo de experiencia. Se pretende, por esta vía, desarrollar una capacidad funcional, que permita la utilización de la lengua desde el momento en que se inicia el aprendizaje.

Léxico

En el segundo nivel se utilizan unas 550 palabras. Con el fin de facilitar su consolidación, al final del libro se incluyen un vocabulario ilustrado, en el que se recogen las más usuales de las que aparecen en *Pasacalle 2* y que no fueron ya ilustradas en *Pasacalle 1*, y un glosario multilingüe.

Pronunciación y entonación

Todas las unidades didácticas suelen proponer varias actividades en las que se escuchan muestras de lengua hablada; en este segundo nivel se puede escuchar, pronunciado por una persona nativa, gran parte del vocabulario que aparece. Queda a criterio del profesor o profesora en qué grado se deben realizar ejercicios de repetición, a fin de ir consolidando gradualmente la pronunciación, la acentuación y la entonación.

Expresión oral dirigida

Las actividades precedidas de las instrucciones *Escucha y Habla* o *Lee y habla*, tienen como finalidad presentar las estructuras básicas de algunas de las funciones comunicativas sobre las que se trabaja en la unidad a fin de que se genere un proceso de interacción lingüística. Estas actividades tienen en cuenta, en la medida de lo posible, los principios metodológicos comunicativos.

Existen dos variedades de actividades de este tipo: En la primera de ellas la información para responder a la pregunta se encuentra en una de las ilustraciones o carteles de la unidad. La supuesta carencia de comunicatividad de la situación, al poder disponer de la información para responder tanto quien pregunta como quien responde, se contrarresta con el hecho de que quien hace la pregunta tiene la posibilidad de interactuar mostrando su disconformidad con la respuesta que le han dado. En la segunda, los usos funcionales de la lengua se vinculan a ámbitos personales del alumnado (*¿Cómo vas al colegio / al cine...?*, *¿Qué quieres ser de mayor?*, *¿Dónde trabaja tu padre?*), por lo que en la respuesta se produce transmisión de información.

A medida que se va avanzando en el curso, aumenta gradualmente la libertad de elección comunicativa (*¿Qué te gusta hacer en el colegio?*, *¿Y qué no te gusta?*, *¿Qué es lo que más te gusta hacer en casa?*, *¿Qué es lo que menos te gusta hacer en casa?*, *¿Qué desayunas?*, *¿Cuál es tu comida preferida?*).

Está previsto que el alumnado practique estos microdiálogos de dos formas:

- A. En una primera fase es aconsejable realizar esta actividad en **gran grupo**. Siempre que resulte posible, se adoptará una disposición circular de la clase, que permite un contacto visual permanente y mayor dinamismo. Empezará el profesor o profesora, arrojando una pelota de goma-espuma a un alumno, con el que realizará por primera vez la actividad. La utilización esporádica de la pelota puede aumentar la motivación; en ocasiones bastará con señalar con el dedo y decir el nombre.

El alumno o alumna que ha intervenido podrá elegir libremente su nueva pareja, lanzándole la pelota. Se procurará que todas las personas hayan participado al menos una vez. Deberá suspenderse si se aprecian síntomas de cansancio o aburrimiento.

- B. En una segunda fase la actividad se puede realizar alternando el **gran grupo** y las **parejas fijas** (con el compañero/a más próximo).

En este segundo caso todas las parejas actuarán simultáneamente, bajo la supervisión del profesor o profesora, que dinamizará la actuación de las parejas y ayudará a las que lo necesiten.

Actividad inicial

Es conveniente iniciar esta primera unidad recordando algunos conocimientos adquiridos en el primer nivel, con lo cual se consigue dar seguridad al alumnado a la vez que comprobar cuánto recuerdan.

Después de los saludos iniciales, inicie la clase presentándose:

¡Hola! Me llamo...

En el supuesto de que ya le conozcan a usted, gánese la complicidad del alumnado dejando la frase sin terminar, a fin de que una o varias personas de la clase la concluyan, diciendo su nombre. A continuación, presente a los nuevos alumnos y alumnas de la clase, si los hubiere:

Esta es... / Este es...

Puede también presentar a una **mascota** (un muñeco, preferiblemente marioneta de mano, que represente a un animal o personaje que resulte simpático), que será ya compañera inseparable de la clase durante parte del curso o todo él. La desaparición y reaparición de la mascota en el aula permitirá que se sigan con más interés sus experiencias o aventuras, que, por supuesto, pueden introducir las situaciones que se van a ir viviendo en el aula. También ésta puede tener casa, familia, ir al colegio, ponerse enferma, irse de vacaciones, contar lo que ha hecho el fin de semana, etcétera. Dado que en este nivel uno de los protagonistas del libro es el topo Esopo, puede presentar a éste, si dispone de un topo marioneta o de peluche:

*¡Hola! Este es Esopo.
Este topo se llama Esopo.*

A continuación, lance una pelota de goma-espuma a un alumno o alumna de la clase y pregúntele:

¡Hola! ¿Cómo te llamas tú?

Cuando responda, invítele a que lance la pelota hacia otra persona, a la vez que le pregunta:

Y tú ¿cómo te llamas?

La rueda de intervenciones puede continuar hasta que todo el mundo haya participado. Puede concluir esta actividad presentando a la profesora y al resto de niños y niñas que aparecen como protagonistas en este nivel: Eva, Maite, Mario (página 6), Ana, Lucas (página 7), Nagore (página 16).

1. Escucha y ordena

A continuación, pida a los alumnos/as que miren con atención las ilustraciones de la página 6 e identifiquen a los personajes. No es necesario que intenten leer el texto, sólo deben fijarse en los dibujos.

Esta es Eva. Es la profesora.

Este es Mario.

Esta es Maite. Es una nueva alumna.

Invíteles a escuchar, fijándose en los dibujos, lo que la profesora y los niños y niñas están diciendo y pídeles que numeren cada una de las ilustraciones según el orden en que los personajes hablan.

Vuelva a repetir la audición, haciendo una pausa detrás de cada intervención, y pregunte:

¿Ilustración número...?

Una vez que haya comprobado que todo el mundo ha identificado correctamente el orden, invíteles a que lean los textos en el orden que han establecido. Si lo estima conveniente, vuelvan a escuchar la grabación.

2. Escucha y habla

Antes de escuchar la grabación, preséntese y presente a un alumno o alumna de la clase:

Me llamo... Tengo ... años. Vivo en la calle...

Se llama... Tiene ... años. Vive en la calle...

Para captar la atención, escríbalo en la pizarra.

A continuación, pase la cinta y pida a los alumnos/as que identifiquen a los personajes, señalándolos en el libro, a medida que van hablando.

Pase nuevamente la cinta y pídeles que lean lo que dice cada personaje. Pase una tercera vez la cinta y pida que escriban en el cuaderno (página 6) los datos de los personajes que se presentan: Esopo, Ana, Lucas, Eva. Se puede escuchar la cinta una vez más para que todo el mundo pueda completar los datos.

Pídeles que completen las tres últimas casillas preguntándole a usted y al compañero o compañera de al lado y escribiendo también sus propios datos.

Utilizando de nuevo la pelota de goma-espuma, inicie un turno de intervenciones para que todo el mundo se presente y diga cuántos años tiene y dónde vive. Usted empieza:

Me llamo... Tengo ... años. Vivo en la calle...

Arroje la pelota y pregunte:

¿Cómo te llamas tú? [Espere la respuesta.]

¿Cuántos años tienes? [Espere la respuesta.]

¿Dónde vives?

La persona que ha respondido arroja la pelota a otro compañero y repite las preguntas. Se puede continuar hasta que todo el mundo haya intervenido o se apre-

cie cansancio o aburrimiento en el grupo. A fin de evitar esta sensación, puede ser recomendable que cada participante haga una sola pregunta, con lo que la actividad, más dinámica, evitará la monotonía.

3. Lee, escribe y habla

Pida que realicen la actividad siguiendo las instrucciones del libro. Si no entienden algo, es preferible que no utilice su lengua materna para explicárselo; ejemplifique, más bien, la actividad, por medio de gestos y utilizando los objetos reales necesarios para realizarla. A medida que va presentando cada paso, vaya diciendo en español lo que está haciendo:

Primero, escribo en una cartulina mi nombre, los años que tengo y el nombre de la calle donde vivo.

Después, lo recorto.

A continuación, lo decoro a mi gusto.

Ahora pego un trozo de cinta adhesiva detrás de la cartulina.

Me coloco la cartulina en un lugar donde se vea bien.

Y ya está... Ahora cada uno va a presentar a su compañero o compañera al topo Esopo, que quiere conoceros.

Concluida esta fase, se puede formar un corro, y cada niño o niña irá presentando a la persona que tiene a su izquierda:

Se llama... Tiene ... años. Vive en la calle...

4. Habla con tu compañero/a

Puede iniciar la actividad pidiendo que cada persona se ponga en pie y se coloque junto a un objeto de la clase cuyo nombre recuerde. Cuando todo el mundo esté preparado, pida que vayan nombrando los objetos. Si no supiesen el nombre de alguno de los que se utilizan en la actividad, puede introducirlo usted, participando así en el juego.

Otra variante posible consiste en pedir que cada alumno escriba el nombre de un objeto de la clase en una cartulina. Cuando hayan concluido, coloque todas las cartulinas sobre su mesa, boca abajo, para que no se vea el nombre de los objetos y pida que todo el mundo pase a recoger una cartulina, que se debe colocar, con el nombre bien visible, junto al objeto así llamado.

A continuación, formule la pregunta:

¿Para qué sirve una pizarra?

Y, por medio de gestos, muestre que sirve para escribir, a fin de que una o varias de las personas que hay en clase puedan descubrirlo. Continúe haciendo preguntas sobre el resto de los objetos, hasta que la clase descubra la función de cada uno de ellos.

A continuación, pida que realicen en parejas la actividad propuesta en el libro, alternando pregunta y respuesta. Deben relacionar el nombre de cada objeto con la letra de la función correspondiente. Asegúrese de que todo el mundo ha dado respuestas correctas.

5. Escucha la historia del topo Esopo y escribe

Pida que escuchen con atención la grabación. Asegúrese de que en esta primera audición todo el mundo entiende el vocabulario y las estructuras que aparecen en ella. Puede ejemplificar el relato con el topo mascota, al que irá situando en los diferentes lugares de la clase que se indican.

Al topo Esopo le gusta mucho jugar y pasear por la clase. Hoy está jugando al escondite. Primero se esconde detrás de la puerta. Después pasea muy despacio y se esconde debajo de la mesa de la profesora. Descansa un poco y se sube encima de la silla de Nagore. Ve la cartera de Mario y se mete dentro de ella. Allí encuentra galletas. Tiene mucha hambre. Empieza a comer una galleta. ¡Qué rica está! Esopo está muy cansado y... se queda dormido. ¡Qué susto! ¡Pobre Mario! Se quedó sin galletas.

Pase una segunda vez la cinta, y una tercera, si lo juzga necesario, y pida que realicen la actividad 4 de la página 8 del cuaderno. Sólo se pretende que sean capaces de reconocer los nombres de los diferentes objetos, a medida que los van escuchando.

Explique, utilizando el topo mascota, el significado de los adverbios *encima*, *debajo*, *dentro* y *detrás*, y pida que realicen la actividad 5 del cuaderno.

6. Lee y juega

Pida a los alumnos/as que lean lo que dicen los personajes e invíteles a que descubran por qué éstos han elegido apellidos tan originales. Han de ser capaces de descubrir que todos los apellidos se corresponden con nombres de objetos de la clase que comienzan por la primera letra del nombre de cada personaje: Ana Armario, Mario Mesa, etcétera.

A continuación invite a la clase a jugar a este juego.

7. Escucha las instrucciones para hacer un portalápices y señala con el dedo

Si le parece oportuno, antes de iniciar la actividad, recuerde el significado de las palabras que le parezcan más difíciles (*tubos de cartón*, *cinta adhesiva*, *bote de cola*, *cortar*, *pegar*, *recortar*, etcétera), pidiendo que los alumnos/as lo ejemplifiquen mediante gestos o ejemplificándolo usted.

Pase la cinta y pídales que vayan señalando con el dedo en el libro los pasos, a medida que se escuchan en la grabación.

8. Lee y haz un portalápices

Para realizar esta actividad, se debe haber pedido el día anterior que traigan a clase los tubos y la caja de cartón. Se trata de materiales de desecho (tubos de rollos de papel de cocina o higiénico, cajas de cereales, etcétera), de fácil acceso. La actividad tiene un doble objetivo: lingüístico (comprensión de vocabulario y es-

estructuras lingüísticas propias del ámbito escolar) y educativo (habilidades manuales y respeto al medio ambiente, reciclando materiales de desecho).

Durante la realización de la tarea, siguiendo las instrucciones del libro, ayude a quien lo precise. Una vez concluida, exponga los portalápices en la clase e invite a los alumnos/as a que den su opinión sobre ellos.

9. Habla con tu compañero/a

Inicie la actividad preguntando:

¿Qué cosas te gustan?
¿Qué cosas no te gustan?

Pida a los niños y niñas que dibujen en una hoja de papel una cara sonriente, en la parte superior izquierda de la hoja, y otra con signos de enfado, a la derecha, ambas de forma muy esquemática. Luego, vaya presentando a la clase diversos objetos que irá sacando de su bolso o cartera (un pañuelo, un lápiz, un encendedor, etcétera) y pídales que escriban qué objetos les gustan, debajo de la primera cara, y cuáles no les gustan, debajo de la segunda. Por ejemplo: *Me gustan los pañuelos. No me gustan los encendedores.*

A continuación, pídales que realicen la actividad del libro en parejas y que escriban lo que les gusta y lo que no les gusta hacer en el colegio:

Actividades que realizamos en el colegio

A MÍ		A MI COMPAÑERO/A	
me gusta...	no me gusta...	le gusta...	no le gusta...

Para finalizar, cada uno puede contar a los demás lo que le gusta y lo que no le gusta hacer en el colegio a su compañero/a.

10. Lee la poesía y dibuja el paisaje

Dibuje un paisaje esquemático en la pizarra (con algunos o todos los elementos que aparecen en el poema) y pida a los alumnos/as que describan lo que ven. Ayúdeles a ir nombrando lo que aparece en el paisaje.

Borre el dibujo de la pizarra y pídales que lean el poema de Gloria Fuertes y que, después, dibujen y colorean el paisaje que en ella se describe.

Intente que memoricen el primer fragmento descriptivo del poema y que lo escriban de nuevo cambiando los nombres por dibujos alusivos. Por ejemplo:

Unas [ilustr.: montañas],
 un [ilustr.: pino],
 arriba el [ilustr.: sol],
 abajo un [ilustr.: camino],
 una [ilustr.: vaca],
 un [ilustr.: campesino],
 unas [ilustr.: flores],
 un [ilustr.: molino],
 la [ilustr.: gallina] y un [ilustr.: conejo],
 y cerca un [ilustr.: lago] como un [ilustr.: espejo].

CUADERNO

2. Relaciona nombres

Se deben relacionar nombres de niños y niñas de distintos países, con nombres de objetos que empiezan por la misma letra. Hay dos excepciones, ELIZABETH y TOÑO. En ambos casos aparece destacada en letra negrita la letra que debe ser relacionada con el objeto.

A continuación, pida a los niños y niñas que cada uno elija como apellido el nombre de un objeto que empiece por la letra inicial de su nombre, para realizar la actividad 6 del libro, por ejemplo: *João Jota*, *Petra Pizarra*, *Miki Mesa*, *Günther Goma*. Usted debe ser la última persona en elegir su apellido.

3. Juega al disparate con cosas de la clase

Proponga jugar al disparate con las cosas de la clase. El **disparate** es un juego infantil tradicional. Se juega según las siguientes reglas:

1. Se forma un círculo y cada persona elige en secreto un objeto de la clase.
2. La profesora o profesor inicia el juego preguntando al oído de la persona que esté más cerca para qué sirve el objeto elegido en secreto por ella.
3. Esta persona responde y, a su vez, pregunta a su compañero/a de al lado para qué sirve el objeto que ha elegido en secreto.
4. Se continúa así hasta que todo el mundo ha preguntado y respondido una vez.
5. Se hacen las preguntas y se dan las respuestas en voz baja.
6. Cada persona debe recordar la pregunta que le han hecho y la respuesta que le han dado.
7. Finalmente, cada persona dice a todo el mundo en voz alta la pregunta que le han hecho y la respuesta que le han dado, con lo cual se obtienen las respuestas disparatadas.

Veamos un ejemplo: Juegan cinco personas y la persona que empieza es también la que acaba.

Profesora: ¿Para qué sirve una pizarra?
 Ana: Para escribir. ¿Para qué sirve una mesa?
 Mario: Para poner cosas. ¿Para qué sirve un libro?
 Nagore: Para leer. ¿Para qué sirve una silla?
 Lucas: Para sentarse. ¿Para qué sirve una cartera?
 Profesora: Para llevar los libros.

...

Profesora: *Lucas me ha preguntado que para qué sirve una cartera y Ana me ha respondido que para escribir.*

Ana: *La profesora me ha preguntado que para qué sirve una pizarra y Mario me ha respondido que para poner cosas.*

Mario: *Ana me ha preguntado que para qué sirve una mesa y Nagore me ha respondido que para leer.*

Nagore: *Mario me ha preguntado que para qué sirve un libro y Lucas me ha respondido que para sentarse.*

Lucas: *Nagore me ha preguntado que para qué sirve una silla y la profesora me ha respondido que para llevar los libros.*

Pueden escribirse las preguntas y las respuestas disparatadas en el cuaderno, página 7. A continuación deberán corregir el disparate, en parejas, y escribir la respuesta verdadera en la columna correspondiente.

7. En parejas, adivina qué cosas hay dentro de la cartera de tu profesor (o en el bolso de tu profesora) y de tu compañero/a

Se debe realizar la actividad siguiendo las instrucciones. Para comprobar si las respuestas son correctas, pueden preguntar:

¿Hay una libreta en tu cartera?

¿Hay un bolígrafo en tu bolso?

Secuencia sugerida

Actividad inicial, Libro 1, L2, Cuaderno 1, L3, L4, C3, L5, C4, C5, C6, C2, L6, L7, L8, C7, L9, L10.