



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GUÍA PARA PROFESORADO

K.C.2_Compетенция multilingüe

CPIA 1 Palermo

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 1 - ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE
ELEMENTOS DE INTERCULTURALIDAD DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de la importancia de la comunicación y la cooperación. • Conocer diferentes culturas. • Aprender que la diversidad fomenta valores positivos.
GRUPO DESTINARIO	ADULTOS MIGRANTES
NIVEL	A2
MAESTRO/S	Profesores de idiomas, profesores de matemáticas, profesores de tecnología
TIEMPO (Especifique: duración de la Unidad de aprendizaje y número de lecciones para ser desarrollado)	9 HORAS - 3 LECCIONES
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	<i>Competencia multilingüe</i> <i>Competencia digital</i> <i>Competencia matemática</i> <i>Competencia personal, social y de aprendizaje para aprender</i>
REQUISITOS PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades básicas de alfabetización y aritmética</i> • <i>Capacidad de orientación espacial.</i> • <i>capacidad digital</i> • <i>Conocimiento de la moneda en uso en el país anfitrión.</i>

	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUD
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (complete con objetivos de aprendizaje específicos en términos de conocimiento, habilidades y actitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de vocabulario específico relacionado con: • actividades deportivas y de ocio • tiendas y lugares de diversión • ropa y accesorios • colores y tamaños • Conocimiento de: • el presente simple de verbos útiles para hablar sobre actividades de tiempo libre • expresiones de me gusta y no me gusta: (Me gusta / disfruto / prefiero; No me gusta / odio / No puedo soportar) + ing form • puede no puede expresiones útiles para interactuar en contextos de 	<p>Ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • expresar gustos y disgustos • expresar la capacidad de hacer algo • pregunte por tamaños y precios en las tiendas de calzado / ropa / accesorios para hombres-mujeres-niños • lea las etiquetas de precios y tamaños en las tiendas de calzado / ropa • navegar por Internet, buscar tiendas online 	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir en una discusión sobre actividades de ocio en las que las personas participan • Hablar sobre actividades de ocio en la ciudad anfitriona, haciendo una comparación entre las mismas y las disponibles en otras ciudades de culturas / países. • Expresar gustos, disgustos, opiniones personales, de manera adecuada. • Usar expresiones adecuadas, al pedir / pagar artículos en contextos de compras. • Utilizar los recursos de ocio comunitario y los recursos en línea

	compras		
ENTORNO PARA APRENDER	<p>Aula: entorno centrado en el alumno. Entorno educativo organizado para facilitar el aprendizaje, con escritorios dispuestos en forma de U; paredes del aula decoradas con materiales de aprendizaje; tecnologías de audio, visuales y digitales a disposición de los estudiantes. Entorno de aprendizaje real: actividades al aire libre.</p>		
METODOLOGÍAS	<p>Lluvia de ideas, juego de roles, trabajo individual / en pareja / en grupo, actividades dinámicas, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutoría entre pares, enseñanza lúdica / activa</p>		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	<p>PC, IWB, móviles / tablets, tarjetas de vocabulario, hojas de trabajo, mapas</p>		
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDAD	
	0	LECCIÓN 1	
ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN	20 min.	<p>La maestra muestra tarjetas colgadas en las paredes del aula, relacionadas con deportes, actividades de ocio y lugares de diversión. Pide a los alumnos que nombren, en su propia lengua materna, lo que ven y reconocen. Al usar diferentes colores (tantos como los idiomas que se hablan en el aula), escribe las palabras pronunciadas (divididas por categoría) en las secciones adecuadas de un póster multilingüe, previamente preparado. Los estudiantes anotan las palabras, que expresan el mismo concepto en diferentes idiomas. El profesor hace hincapié en la pronunciación correcta de todas las palabras, incluidas las de L2, invitando a los alumnos a repetir las en voz alta y memorizarlas, junto con las imágenes de referencia.</p>	

<p style="text-align: center;">FASE MOTIVACIONAL</p>	<p style="text-align: center;">20 min.</p>	<p>Se proporciona una lista de verbos, útiles para hablar sobre deportes y actividades de tiempo libre, tanto en L2 como en los principales "idiomas puente" que se hablan en el aula. Señalando una de las tarjetas (boxeo, trotar, fútbol, natación, lectura, etc.), el maestro imita la actividad representada, pronunciando el verbo infinitivo relativo. Se les pide a los estudiantes que imiten, a su vez, las actividades interiores / exteriores de su elección; sus compañeros de clase tienen que adivinar y pronunciar el verbo de referencia en voz alta, seleccionándolo de la lista dada.</p> <p>Luego la maestra escribe "Me gusta ... / Disfruto ... / Prefiero", "No me gusta ..." / "Odio ..." / "No me paro ..." en el IWB. Él / ella da todas las explicaciones necesarias sobre la forma adecuada del verbo que se utilizará después de los resultados. Al mostrar los pulgares hacia arriba / abajo y usar expresiones faciales, dice lo que le gusta o no le gusta hacer, eligiendo las formas adecuadas de las que se muestran en la pizarra. Al hacer la pregunta "¿Cuál es su actividad deportiva / de ocio favorita?", alienta a los estudiantes a seguir sus ejemplos, expresando sus preferencias personales.</p>	
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>		<p style="text-align: center;">Paso 1 Fase introdutoria 35 min.</p>	<p>El profesor entrega etiquetas adhesivas, en las cuales se imprimen verbos en L2, que se refieren a actividades deportivas y de ocio. Al usar los "lenguajes puente" conocidos por los estudiantes, él / ella gradualmente pronuncia verbos de acción relacionados con algunas imágenes seleccionadas. Cualquier alumno que posea la etiqueta con el verbo correspondiente en L2 debe hacerla coincidir con la imagen de referencia. Además, mientras hace eso, el estudiante hace una oración, usando un sujeto y uno de los verbos ya analizados (gustar, disfrutar, no gustar, odiar, etc.) de su elección, seguido del verbo de acción pronunciado por el profesor</p>

	120 min.	<p>(por ejemplo, "Sara y Peter disfrutaban viendo películas de crimen en la televisión"). Todas las oraciones acumuladas están escritas en la pizarra y corregidas por el profesor.</p> <p>Se forman pequeños grupos de estudiantes de diferente procedencia. Cada grupo recibe una cuadrícula destinada a recopilar información en columnas: en la primera columna, los estudiantes escriben sus nombres; en las siguientes (que muestran actividades deportivas / de ocio en L2 y en los principales "lenguajes de puente") cada estudiante tiene que dibujar los pulgares hacia arriba / abajo, expresando 3 gustos personales y 2 aversiones). Luego, los estudiantes resumen sus propias preferencias y escriben oraciones en sus cuadernos de ejercicios (por ejemplo: "Me gusta trotar, nadar y jugar al fútbol. No me gusta mirar televisión. Odio / no soporto el boxeo").</p> <p>Bajo la guía del maestro, los estudiantes de cada grupo interactúan oralmente, preguntándose entre ellos: "¿Qué hacen en su tiempo libre?". Las respuestas dadas se comparten con los otros grupos en el aula.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia 50 min.</p> <p>El profesor da explicaciones detalladas sobre la estructura y el uso del presente simple en diferentes idiomas (L2 y los principales "lenguajes puente"). Luego, los estudiantes reciben más hojas de trabajo centradas en verbos de acción, deportes y actividades de ocio. Siguen trabajando en grupo, ayudándose y apoyándose mutuamente.</p> <p>(Las hojas de trabajo proporcionadas consisten en un texto simple de comprensión de lectura, ejercicios de verdadero / falso, actividades de emparejamiento, opciones múltiples y tarjetas para hablar).</p> <p>Al usar el IWB y conectarse a aplicaciones como Babbel o Duolingo, los estudiantes pueden practicar aún más sus</p>

		<p>habilidades lingüísticas, haciendo varios tipos de ejercicios (completar, juegos de memoria, etc.), con el objetivo de reforzar cualquier estructura, vocabulario y funciones comunicativas adquiridas</p>
		<p>Paso 3 conclusion 35 min.</p> <p>En pequeños grupos, los estudiantes juegan el Juego del Ganso. El maestro le da a cada grupo dos dados y un tablero de juego, en el que las actividades deportivas / de ocio y los verbos que expresan gustos / disgustos se resaltan en diferentes colores, dependiendo del idioma que se utilizará.</p> <p>El primer dado se numera tradicionalmente y permite a los estudiantes moverse en el tablero de juego. En el segundo, cada cara está marcada con un pronombre personal diferente. El jugador tira el dado del "pronombre personal" y luego hace una oración, usando el lenguaje, los verbos y las actividades deportivas / de ocio que se muestran en la caja del tablero de juego, donde cayó el dado numerado. Todas las oraciones acumuladas, escritas gradualmente en el IWB, se corrigen en pleno.</p> <p>Aquí hay una oración de ejemplo para construir, combinando el pronombre personal "HE", con dos de las parejas de verbos infinitivos que se muestran en el tablero de juego: "NO ME GUSTA / PREFIERE" y "VER LA TV / ESCUCHAR MÚSICA":</p> <p>"No le gusta ver televisión, prefiere escuchar música".</p> <p>(POR FAVOR ENCUENTRE UN EJEMPLO DE JUEGO MULTILINGÜE</p>

		MÁS ABAJO)
META- FASE COGNITIVA	20 min.	Gracias a los sistemas de respuesta en el aula basados en el juego (por ejemplo, Kahoot, Socrative), los estudiantes pueden responder las preguntas propuestas con sus teléfonos inteligentes, obteniendo una retroalimentación inmediata (lo que resulta en fomentar su interés y motivación).
CONSEJOS & SUGERENCIAS		
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDAD LECCIÓN 2
FASE MOTIVACIONAL	20 min.	<p>El profesor ofrece a los estudiantes ejemplos positivos de estudiantes inmigrantes adultos que, superando las dificultades iniciales encontradas en un país anfitrión, han tenido éxito en su vida, mejorando definitivamente. Algunos de ellos pueden haber tenido éxito en el campo del activismo social o político; otros en el mundo del arte, así como en el mundo del fútbol o en el mundo de la moda, etc.</p> <p>Hablando de moda, la maestra pregunta a los estudiantes si conocen sitios web dedicados para comprar en línea. Él / ella sugiere que usen sus móviles y, navegando por Internet, visiten uno de los más populares, disponibles en diferentes idiomas:</p> <p>https://www.zalando.co.uk/mens-sports-clothing/ https://www.zalando.co.uk/women-home/, etc.</p> <p>Antes de acceder al sitio, se les pide a los estudiantes que se concentren en algunas palabras escritas en la pizarra, cuyo significado es explicado por el</p>

		<p>maestro, con la ayuda de imágenes apropiadas:</p> <p>"Ropa", "ropa / calzado deportivo", "accesorios", "casual", "formal", "Tradicional", "de moda", "de moda / no de moda", etc.</p> <p>Después de acceder al sitio, los estudiantes miran las diferentes colecciones y, respondiendo las preguntas del maestro (por ejemplo, "¿Cuál es la ropa tradicional en su país?", "¿Prefieres usar ropa casual o formal?", Etc.), tienen la oportunidad de hablar sobre sus propias preferencias e intercambiar opiniones con los otros compañeros de clase.</p>
<p>ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>140 min.</p>	<p>Paso 1 Fase introdutoria 40 min.</p> <p>El maestro muestra una sección de Zalando y, señalando diferentes prendas de vestir, escribe sus nombres en la pizarra, especificando también en qué colores y tamaños están disponibles.</p> <p>Los estudiantes repiten las nuevas palabras en voz alta y tratan de memorizarlas. Además, el profesor presenta las funciones comunicativas útiles para pedir / dar precios.</p> <p>(por ejemplo: "¿Cuánto cuesta la camisa estampada, que se muestra en el escaparate?". "Está en oferta. Solo cuesta ...</p> <p>"¿Cuánto cuestan los pantalones de lino azul?" "Cuestan...; "El precio con descuento es ...").</p> <p>Los alumnos se ejercitan dando los precios de algunas prendas seleccionadas, previamente destacadas en la pizarra.</p> <p>Dado que se puede consultar a Zalando en diferentes idiomas, los estudiantes tienen la posibilidad de practicar las compras en línea, ampliamente. La actividad descrita está destinada a reforzar el</p>

			vocabulario sobre ropa, accesorios, tallas, colores y precios.
		<p>Paso 2 Fase intermedia 70 min.</p>	<p>El profesor entrega hojas de trabajo (búsqueda de palabras, búsqueda de palabras, etc.) destinadas a fijar, además, el vocabulario relevante.</p> <p>Fase de escucha. Los estudiantes escuchan un mini diálogo (primero, en los principales "lenguajes puente" y luego en L2), que contiene funciones comunicativas que se desarrollarán ("¿Puedo ayudarlo?" / "¿De qué tamaño es?" / "¿Puedo probar el azul camisa puesta?" / "¿Dónde están los vestuarios?", etc.).</p> <p>Las oraciones clave del diálogo están escritas en el IWB y su significado se aclara con el apoyo de imágenes adecuadas.</p> <p>Después de varias audiencias en L2 (la primera de las cuales está dirigida a la comprensión global), el maestro les da a los estudiantes nuevas hojas de trabajo con diferentes tipos de ejercicios, incluida la reordenación de oraciones.</p> <p>Sigue una fase de corrección en pleno.</p>
		<p>Paso 3 Fase concluyente 30 min.</p>	<p>Trabajando en pareja y siguiendo las instrucciones proporcionadas por el profesor, los estudiantes preparan un diálogo en una tienda, entre un cliente y un dependiente. La interacción se realizará oralmente dos veces por cada pareja de estudiantes, intercambiando roles.</p>
FASE META-COGNITIVA	20 min.	<p>Gracias a los sistemas de respuesta en el aula basados en el juego (por ejemplo, Kahoot, Socrative), los estudiantes pueden responder las preguntas propuestas con sus móviles, obteniendo una retroalimentación inmediata (lo que resulta en fomentar su interés y motivación).</p>	

CONSEJOS & SUGERENCIAS			
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDAD LECCIÓN 3	
FASE MOTIVACIONAL	25 min.	El profesor explica el programa del día, que consiste en una especie de "Búsqueda del tesoro" en un centro comercial. Él / ella les dice a los estudiantes que busquen en la web centros comerciales en la ciudad o en sus cercanías. Luego, les pregunta cuál desean visitar para su experiencia de compra.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	135 min.	Paso 1 Fase introdutoria 15 min.	<p>Una vez que llega al centro comercial, el maestro forma tres grupos de estudiantes, dándoles a cada uno una Lista de compras con ropa y zapatos específicos para comprar. Se proporcionan todas las explicaciones necesarias.</p> <p>Lista de compras 1: Ropa para niños (una sudadera con capucha gris, talla XS; un par de zapatillas azules, talla 6; un mameluco rosado, talla 10-12, etc.</p> <p>Lista de compras 2: ropa y zapatos para hombres en diferentes tamaños y colores (por ejemplo: una camiseta roja, talla M; un par de pantalones cortos azules, talla L; un par de Skechers negros, talla 8, etc.)</p> <p>Lista de compras 3: ropa y calzado para mujeres (por ejemplo: una blusa rosa, talla S; pantalón verde de talle bajo, talla M; un par de sandalias de cuña blancas, talla 6, etc.)</p> <p>Los estudiantes, que disponen de un presupuesto virtual limitado, deben simular la compra de los artículos descritos en las listas,</p>

		siguiendo las instrucciones dadas.
	Paso 2 Fase intermedia 80 min.	Al realizar las tareas asignadas, los estudiantes deben comparar los descuentos / ofertas publicitados por diferentes tiendas y tratar de ahorrar dinero, comprando los artículos solicitados virtualmente, al precio más barato posible. Para demostrar lo convenientes que pueden ser sus compras virtuales, los estudiantes tienen que tomar fotos, mostrando los diferentes artículos y las etiquetas de precios relativos.
	Paso 3 Fase concluyente 40 min.	Realizan un círculo en el centro comercial. Los estudiantes muestran sus fotos al maestro y, mientras hablan sobre su experiencia de compra, informan cualquier dificultad que enfrenten. Se les pide que reflexionen sobre los centros comerciales, enfocándose en las ventajas (por ejemplo: tienen su propio estacionamiento; puede encontrar todo lo que está buscando en la misma área comercial enorme, etc.) y desventajas (por ejemplo: están superpoblados; los clientes se sienten tentados a comprar artículos superflous, desperdiciando demasiado dinero, etc.)
FASE META-COGNITIVA	20 min.	Gracias a los sistemas de respuesta basados en el juego (p. Ej., Kahoot, Socrative), los estudiantes pueden responder las preguntas propuestas con sus móviles, obteniendo una respuesta inmediata sobre las competencias adquiridas / desarrolladas.
CONSEJOS & SUGERENCIAS		

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA UNIDAD 2	UNIDAD 2 - OLORES, SABORES Y COLORES Y... solo una pizca de sabroso compromiso social		
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Hacerse consciente de la importancia de la comunicación y cooperación • Conocer diferentes culturas • Tener comportamientos responsables basados en valores universales compartidos 		
GRUPO DESTINATARIO	APRENDICES MIGRANTES ADULTOS		
NIVEL	A2		
FORMADORE/AS	Profesoras de idiomas, matemáticas, ciencias y tecnología		
TIEMPO	9 horas - 3 secuencias didácticas		
COMPETENCIAS INVOLUCRADAS	<p>Competencia multilingüe</p> <p>Competencia digital</p> <p>Competencia personal, social y aprender a aprender</p> <p>Competencia cívica</p> <p>Conciencia y expresión cultural</p>		
REQUISITOS PREVIOS	<p>Habilidad lectoescritura básica</p> <p>Habilidad numérica</p> <p>Habilidad para utilizar dispositivos digitales</p>		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<p>Conocimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • moneda local • vocabulario de diferentes tipos de fruta, comida y verduras • números • unidades de peso y 	<p>Ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • leer publicidad de compra • hacer pedidos en tiendas • especificar la cantidad y peso de los productos solicitados • preguntar y dar precios • entender e intervenir en 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar efectivamente en situaciones de compra en el supermercado • Aprovechar los descuentos y ofertas anunciados en la publicidad de las tiendas • Ser consciente de la importancia

	<p>capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> vocabulario de envases y empaquetado de comida la correcta eliminación de desechos materiales procesamiento del papel y cartón 	<p>interacciones orales en diferentes contextos y situaciones</p>	<p>de un consumo adecuado y adoptar comportamientos favorables al medioambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar la eliminación de residuos correctamente de acuerdo a las normas locales
ENTORNO DE APRENDIZAJE	<p>Entorno educativo organizado para favorecer el aprendizaje, con mesas colocadas en forma de U, las paredes de la clase decoradas de materiales educativos, y tecnologías visuales, auditivas y digitales disponibles para los estudiantes. Lecciones en clase y experiencias en el exterior</p>		
METODOLOGÍAS	<p>Lluvia de ideas, role-playing, trabajo en grupo, pareja e individual, actividades dinámicas, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutorización, aprendizaje activo y entretenido</p>		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	<p>Pizarra interactiva, ordenador, móviles o tablets, tarjetas magnéticas y pizarra, y fichas de trabajo</p>		
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES Secuencia didáctica 1	
ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN	20 min.	<p>El/la formador/a muestra a la clase imágenes de internet, retratando escenas de la vida diaria, en mercados de la calle, donde se muestra la carne, la fruta y las verduras en tenderetes. Mostrando un primer plano de la comida en venta, pregunta a la clase si se puede encontrar lo mismo (o similar al producto mostrado) en sus países de origen, y les invita a nombrar todo lo que reconozcan en su lengua materna. Utilizando tarjetas didácticas de internet, el/la formador/a subraya los nombres de los productos en la lengua del país de acogida. La actividad está pensada para recabar vocabulario conocido (relacionado en particular con el campo de la semántica de la fruta y verdura) y ofrecer tantas palabras</p>	

		nuevas en L2 como sea posible.	
FASE MOTIVACIONAL	20 min.	<p>Utilizando los teléfonos móviles (y dispositivos digitales de la escuela), la clase busca en Internet imágenes de productos típicos de países no europeos. Después se puede hacer una comparación, mostrando en la pantalla las características de los productos de diferentes países por todo el mundo.</p> <p>Además de pronunciar los nombres de los productos mostrados, el/la formador/a hace una lista en la pizarra, usando el idioma del país de acogida. La clase toma nota de los nombres en su cuaderno de ejercicios y repite cada palabra en alto, tratando de memorizar y asociar la palabra con la imagen, y la correcta pronunciación.</p>	
ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DE DESARROLLO DE HABILIDADES	120 min.	Paso 1 Fase introductoria 35 min.	<p>Se muestran etiquetas con nombres de varios tipos de frutas y verduras (impresas en las lenguas puente que se hablen en la clase). Después de mostrar una por una las tarjetas magnéticas de frutas y verduras, el/la formador/a las pega en la pizarra magnética. La clase, que cuenta con las etiquetas multilingüe con los nombres de los productos, se las muestra a los compañeros y las pegan en la pizarra bajo las imágenes correspondientes.</p> <p>Después del/la formador/a, la clase repite los nombres en alto y los copia -dividiéndolos en categorías- en sus cuadernos de clase, dibujando también el producto al que se refieren. Todas las palabras deben ser escritas tanto en las lenguas puente que los aprendices conozcan como en la lengua del país de acogida.</p>
		Paso 2 Fase intermedia 60 min.	<p>Se muestra a la clase imágenes de diferentes tipos de mercado local: mercado de calle, pequeñas tiendas, supermercados y centros comerciales. Se les pregunta cuáles, en su opinión, son las diferencias entre los contextos mostrados, con preguntas como: "¿Son importantes los mercados? ¿Por qué? ¿Preferís comprar en el mercado o en el supermercado? ¿Cuáles son las ventajas y las desventajas de los supermercados?", etc. Todas las respuestas</p>

son resumidas en la pizarra interactiva, y compartidas con la clase.

Después, la clase escucha grabaciones de diálogos en el mercado, provenientes de distintos idiomas (idiomas puente y el idioma del país de acogida). Después de la primera escucha, se reparte una ficha para hacer un test de preguntas cerradas (el texto de los diálogos con huecos de palabras para rellenar). Escuchándolo una segunda vez, la clase tiene que completar el texto con la palabra que falta, eligiéndola de un cuadro de palabras propuestas. Al final de la actividad el ejercicio es corregido en alto y el/la formador/a da todas las explicaciones necesarias, escribiendo las palabras clave y expresiones en la pizarra interactiva.

El/la formador/a muestra monedas en curso y pregunta a los aprendices que tienen el mismo origen: "¿Qué tipo de moneda se usa en vuestro país"? Descarga imágenes de las monedas en uso en los diferentes países, las muestra y son comparadas utilizando la pizarra digital. Después reparte una ficha con palabras relacionadas con unidades de medida y capacidad (gramos, kilogramos, litros...) y poniendo ejemplos tanto orales como escritos, se centra en las funciones comunicativas de diálogos propuestos útiles como:

- Hablando de cantidades: "¿Cuánta XXX quieres?" "Quiero YY gramos/kilos de XXX"
- Preguntando o dando precios: "¿Cuánto cuesta por kilo?", "Cuesta ZZZ por kilo"

La clase trabaja en pequeños grupos ayudándose los unos a los otros. Se les pide que utilicen el vocabulario analizado y las funciones comunicativas - de acuerdo a los ejemplos dados - para construir pequeños diálogos relacionados con diferentes contextos (interacciones comunicativas en una tienda local, en

		un supermercado, en un mercado de calle, etc.).
		<p>Paso 3 Fase final 25 min.</p> <p>Role-play. Siguiendo el ejemplo propuesto durante la actividad del audio, la clase debe trabajar en parejas para practicar las funciones comunicativas adquiridas. Deben preparar y simular una interacción en un mercado interpretando los roles de la persona que compra y la que vende. Después se invierten los roles, representando el diálogo dos veces.</p>
FASE METACOGNITIVA	20 min.	Gracias a sistemas de cuestionarios en clase basados en juegos (como Kahoot, Socrative), la clase puede responder a preguntas con sus móviles, obteniendo una respuesta inmediata (que sirve para promover su interés y motivación).
CONSEJOS Y SUGERENCIAS		
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES Secuencia didáctica 2
FASE MOTIVACIONAL	40 min.	<p>El/la formador/a reparte publicidad de tiendas con anuncios sobre promociones semanales de supermercados de la zona. Y hace preguntas como: "¿Alguna vez has ojeado folletos de compras?", "¿Para qué sirven?", etc. Después de invitar a la clase a nombrar - en sus lenguas maternas - los productos anunciados que puedan reconocer, el/la formador/a escribe todas las palabras en la pizarra interactiva (con el correspondiente nombre en el idioma del país de acogida), dividiéndolo en categorías: productos diarios, fruta y verdura, bebidas, pastelería, etc. Y explica el significado de las palabras nuevas con la ayuda de las imágenes referentes.</p> <p>A continuación, el/la formador/a pide a los aprendices que utilicen sus teléfonos móviles o tablets y busquen en la web imágenes de alimentos y bebidas típicas de sus países. Las capturas de pantalla de los diversos productos se comparten en el aula, lo que permite a los alumnos resaltar similitudes y diferencias entre los hábitos alimenticios de sus países y los del país de acogida. Los aprendices pueden responder preguntas como: "¿En qué consiste un desayuno típico en su país?", "¿Qué sueles comer y beber para el almuerzo/cena?".</p>

		<p>Con el fin de poner a prueba el poder de observación de los estudiantes, se les invita a mirar los folletos de compras entregados y luego responder algunas preguntas sobre los productos anunciados (por ejemplo: "¿Cuánto cuesta una lata de atún en aceite?", "¿Cuánto es la carne de ternera por kilo?", "¿Qué marca de agua embotellada se ofrece a un precio de descuento?", "¿Cuál es el mejor precio de descuento ofrecido?", etc.). Los alumnos anotan las respuestas en sus cuadernos de ejercicios y luego los repasan oralmente. Posteriormente, con la ayuda de tarjetas on-line, el/la formador/a proporciona más vocabulario relacionado con las áreas semánticas "comida, bebida y empaquetado". Los aprendicestoman nota de todo en sus libros de ejercicios.</p>	
<p>ACTIVIDADES PARA LA PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>120 min.</p>	<p>Paso 1 Fase introdutoria</p> <p>40 min.</p>	<p>El/la formador/a distribuye hojas de trabajo en L2, con términos relacionados con alimentos, bebidas y recipientes. Los aprendicestienen que combinar los artículos correctamente y luego pronunciar las frases correspondientes en voz alta (por ejemplo: "Voy al supermercado y compro un paquete de arroz, una botella de agua mineral, una caja de leche, un frasco de mermelada", etc.). Todas las frases se pronunciarán tanto en el idioma del país de acogida como en los principales "idiomas puente" que se hablan en el aula.</p> <p>Actividad recreativa de refuerzo: "bingo de alimentos, bebidas y recipientes". El/la formador/a reparte tarjetas de bingo. Nombra al azar, palabras relacionadas con alimentos y bebidas en diferentes recipientes/ envases. Los aprendicescolocarán un marcador en las imágenes correspondientes a las palabras nombradas, si las encuentran en sus tarjetas. Quien tenga cinco palabras/imágenes resaltadas en una fila grita 'Bingo', y gana. Al final del juego de Bingo, sigue un momento de convivencia, en el que varias especialidades culinarias tradicionales (caseras y llevadas a la escuela por estudiantes de diferentes países/culturas) son compartidas y consumidas en el aula.</p>
		<p>Paso 2 Fase</p>	<p>El/la formador/a lleva a la escuela diferentes tipos de envases (botellas de plástico y vidrio, cajas de cartón, latas de refrescos y latas de atún, envases de</p>

		<p>intermedia</p> <p>60 min.</p>	<p>cartón tetra-brick, etc.), con el fin de hacer que los aprendices reflexionen sobre la importancia de la eliminación adecuada de residuos. Mediante el uso de herramientas multimedia (presentaciones de diapositivas, vídeos de youtube y sitios web específicos), se resalta la importancia de la Educación Ambiental. Centrándonos en el consumismo de la sociedad moderna, haciendo ejemplos de malos hábitos en la vida cotidiana (por ejemplo, el abuso de plásticos de un solo uso, paquetes de dosis única, etc.). Dado que la salvaguardia del medio ambiente es deber de todos, en todas partes, anima a los aprendices a tener un comportamiento responsable y reutilizar, por ejemplo, cualquier parte orgánica de los residuos (peelings de frutas y verduras, posos de café, etc.), separándolos en el contenedor de orgánicos.</p> <p>Se reparte una lista de palabras y expresiones útiles relacionadas con el tema tratado. Además, a los aprendices se les da una hoja de trabajo que contiene dos tipos de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un texto centrado en el contenido analizado • un ejercicio de emparejamiento de comida, envases y clasificación de residuos <p>El ejercicio se corrige en alto en la clase.</p>
		<p>Paso 3</p> <p>Fase final</p> <p>20 min.</p>	<p>El/la formador/a pregunta a la clase: "¿Sabéis en qué consiste el 'Reciclaje'?". Recoge las respuestas y proporciona las explicaciones necesarias para que el concepto sea más claro. Después, muestra videos o guias de ejemplo sobre las formas apropiadas de eliminar los materiales de desecho.</p> <p>En el aula, habrá papeleras de diferentes colores, una para cada material a reciclar. El embalaje de diferentes materiales se coloca en las mesas. La actividad a realizar por los aprendices consiste en poner los residuos (latas, envoltorios de aperitivos, botellas de plástico, etc.) en los contenedores correctos. Es importante que los aprendices repitan los nombres de los materiales de desecho, mientras los depositan. Por ejemplo: "El frasco de</p>

			vidrio va en el cubo verde", "la caja de cartón va en el azul, la botella de plástico en la amarilla", etc.
FASE METACOGNITIVA	20 min.	Gracias a los sistemas de respuesta en el aula basados en juegos (por ejemplo, Kahoot, Socrative), los aprendices pueden responder a las preguntas propuestas con sus teléfonos, teniendo una retroalimentación inmediata (lo que fomenta su interés y motivación).	
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES Secuencia didáctica 3	
FASE MOTIVACIONAL	40 min.	El/la formador/a explica el programa del día, que incluye una interesante visita a un centro de eliminación de cartón y reciclaje. Los estudiantes, divididos en grupos, tendrán que documentar las distintas fases de eliminación, grabando vídeos y tomando fotos con sus móviles. De vuelta a la escuela, crearán una presentación de sensibilización, utilizando sus móviles y aplicaciones adecuadas.	
ACTIVIDADES PARA LA PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES	120 min.	Paso 1 Fase introdutoria 40 min.	A su llegada al centro (donde el papel y el cartón vienen en grandes fardos para ser clasificados), los aprendices son recibidos por los operadores, que les explican las diversas etapas de procesamiento.
		Paso 2 Fase intermedia 60 min.	Después de una breve introducción, los aprendices tienen la oportunidad de seguir las diferentes fases, acompañados por personal interno calificado. La experiencia (que sin duda representa una buena oportunidad para que los aprendices mejoren sus conocimientos, competencias y habilidades) se enriquece viendo videos en la eliminación correcta de papel y cartón.

		<p>Paso 3 Fase final</p> <p>40 min.</p>	<p>Tiempo de asamblea (de regreso a la escuela): Comienza un debate guiado. Todas las fotos y videos tomados durante la experiencia al aire libre se comparten y comentan en la clase. Trabajando en grupo, los aprendices usan sus móviles / tablets para crear - con los materiales seleccionados - presentaciones cortas pero significativas. Practicando sus habilidades del lenguaje, los aprendices intercambian opiniones y tratan de acuñar frases/eslóganes eficaces para promover comportamientos ecológicos (basados en la reducción, reutilización y reciclaje) y estilos de vida sostenibles, de modo que sea posible sensibilizar a otros estudiantes sobre la importancia de la seguridad ambiental.</p>
<p>FASE METACOGNITIVA</p>	<p>20 min.</p>	<p>Gracias a los sistemas de respuesta en el aula basados en juegos (por ejemplo, Kahoot, Socrative), los aprendices pueden responder a las preguntas propuestas con sus teléfonos, teniendo una retroalimentación inmediata (lo que fomenta su interés y motivación).</p>	
<p>SUGERENCIAS Y CONSEJOS</p>			

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TITULO DE UNIDAD 3	UNIDAD 3 - ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE		
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de la importancia de la comunicación y la cooperación. • Conocer diferentes culturas. • Aprender que la diversidad fomenta valores positivos. 		
GRUPO DESTINATARIO	APRENDICES MIGRANTES ADULTOS		
NIVEL	A2		
FORMADORE/AS	Formadores/as de idiomas, profesores de matemáticas, formadores/as de tecnología.		
TIEMPO	9 horas - 3 secuencias didácticas		
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	<p><i>Competencia multilingüe.</i></p> <p><i>Competencia digital.</i></p> <p><i>Competencia matemática.</i></p> <p><i>Competencias sociales y cívicas.</i></p> <p><i>Competencia aprender a aprender.</i></p>		
REQUISITOS PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de lectoescritura y aritmética básicas. • Capacidad de orientación espacial. • Competencias digitales básicas. • Conocimiento de la moneda en uso en el país de acogida. 		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<p>Conocimiento de vocabulario específico relacionado con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • actividades deportivas y de ocio y tiempo libre 	<p>Ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • expresar gustos y preferencias • expresar la capacidad de hacer algo 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en debates sobre el ocio y tiempo libre. • Hablar sobre el ocio de la ciudad de acogida y compáralo con el ocio en ciudades y países de otras culturas. • Expresar gustos y preferencias y

	<ul style="list-style-type: none"> • tiendas y lugares de ocio • ropa y accesorios • colores y tamaños <p>Conocimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el presente simple de verbos de actividades de ocio y tiempo libre • expresar gustos y preferencias • expresar posibilidad con la perífrasis verbal poder • expresiones para interactuar en contextos de compras. 	<ul style="list-style-type: none"> • preguntar por tamaños y precios en las tiendas de calzado / ropa / accesorios para hombres-mujeres-niños • leer las etiquetas de precios y tamaños en las tiendas de calzado / ropa • navegar por Internet y buscar tiendas en línea. 	<p>nuestras opiniones personales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar expresiones adecuadas, al pedir / pagar artículos cuando compramos. • Utilizar recursos de ocio de nuestra comunidad y los recursos en internet.
<p>AMBIENTE DE APRENDIZAJE</p>	<p>Aula: entorno centrado en el alumno. Entorno educativo facilitador del aprendizaje: mesas distribuidas en forma de U; paredes del aula decoradas con materiales de aprendizaje; tecnología para audios y proyección/visualización de imágenes, recursos digitales. Entorno de aprendizaje real: actividades fuera del aula.</p>		
<p>METODOLOGÍAS</p>	<p>Lluvia de ideas, juego de roles, trabajo individual / en pareja / en grupo, actividades dinámicas, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales, enseñanza lúdica y activa.</p>		
<p>HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS</p>	<p>Ordenadores, pizarra digital interactiva y/o tradicional, móviles y/o <i>tablets</i>, fichas de vocabulario, ejercicios y mapas.</p>		
	<p>TIEMPO</p>	<p>PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 1</p>	

<p>ANÁLISIS DE SITUACIÓN</p>	<p>20 min.</p>	<p>En el aula habrá imágenes distribuidas por las paredes o encima de las mesas. El/la formador/a irá señalando las imágenes referidas a actividades deportivas, ocio y tiempo libre y pedirá a los aprendices que nombren en su lengua materna las actividades que conocen.</p> <p>En un póster multilingüe, dividido en las actividades deportivas, de ocio y tiempo libre de las imágenes, se escriben las palabras dichas usando un color por cada idioma materno que haya en la clase incluido el L2. distribuidas en el aula (paredes o mesas)</p> <p>El/la formador/a hace hincapié en la pronunciación correcta de las palabras del L2 y anima a la clase a repetir las en voz alta y memorizarlas teniendo como referencia las imágenes.</p>
<p>FASE MOTIVACIONAL</p>	<p>20 min.</p>	<p>Se reparte a cada alumno un grupo de tarjetas con los verbos necesarios para hablar sobre actividades deportivas y de ocio y tiempo libre en la L2 y en la lengua vehicular usada en el aula. El/la formador/a muestra una tarjeta con una imagen (boxear, correr, jugar al fútbol, nadar, leer etc.) e imita la actividad representada a la vez que dice el verbo infinitivo en cuestión. Lo hará con todas las tarjetas y después animará a los aprendices a que cada uno imite una actividad mientras sus compañeros dicen en voz alta el verbo correspondiente y seleccionan entre sus tarjetas la correspondiente a ese verbo. El número de tarjetas se adaptará según el número de aprendices.</p> <p>A continuación el profesor escribe en la pizarra interactiva y/o normal:</p> <p style="text-align: center;">"Me gusta ... " "Prefiero....."</p> <p style="text-align: center;">"No me gusta ... " "No prefiero....."</p> <p>Explica el uso gramatical adecuado de estas expresiones.</p> <p>Mostrando las tarjetas (o enseñando las imágenes en la pizarra interactiva) y haciendo gestos tales como poner un pulgar hacia arriba y/o hacia abajo o gesticulando va indicando sus gustos y preferencias a la vez que elige la forma adecuada que aparece en la pizarra.</p>

		<p>Pregunta a los aprendices cuál es su actividad deportiva o de ocio favorita y anima a los aprendices a seguir su ejemplo a expresar sus preferencias personales con gestos, o si son capaces usando las expresiones adecuadas.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>120 min.</p>	<p>Paso 1 Fase introdutoria</p> <p>35 min.</p>	<p>El/la formador/a entrega a los aprendices pósit con verbos escritos en L2 de actividades deportivas y de ocio y tiempo libre. Usando la lengua vehicular de los aprendices va diciendo los verbos de acción relacionados con algunas de las imágenes seleccionadas. El alumno que posea el pósit con el verbo correspondiente en L2 debe colocarlo junto a la imagen correspondiente. Y también formar una oración con uno de los verbos ya analizados (gustar / no gustar, preferir) y el verbo de su pósit. Por ejemplo, le ha tocado el verbo “ver la televisión” y forma la oración “a Sara y le gusta ver películas en la televisión”. El/la formador/a va escribiendo en la pizarra las frases y las corrige.</p> <p>Se forman grupos con aprendices de diferente procedencia. Se entrega una tabla en la que en la segunda y tercera columna están escritos los verbos de actividades de tiempo libre y ocio en L2 y lengua vehicular (se pueden incluir imágenes) Cada grupo debe completar la tabla: en la primera columna los aprendices escriben sus nombres; en la tercera cada alumno dibuja un pulgar hacia arriba o hacia abajo. Cada grupo explica a los demás los gustos y preferencias de su grupo. Individualmente escriben frases en su cuaderno de ejercicios con el verbo gustar tipo "me gusta correr, nadar y jugar al fútbol. No me gusta ver la televisión".</p> <p>Bajo la supervisión del formador/a, en grupos se preguntan entre ellos qué hacen en su tiempo libre. Después se pone en común todas las respuestas.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p> <p>50 min.</p>	<p>El/la formador/a explica detalladamente la estructura y el uso del presente simple en la L2 y la lengua vehicular. Luego, divididos en grupo harán ejercicios con los verbos de actividades deportivas y ocio y tiempo libre. Trabajarán ayudándose entre ellos. Los ejercicios consisten en leer un texto para activar la destreza lectora y respuestas de verdadero / falso, de emparejar, de opción múltiple y fichas para practicar la destreza oral.</p>

		<p>Si tienen pizarra interactiva, y sobra tiempo, podrán usar con total libertad aplicaciones tipo Babel o Duolingo, para desarrollar sus habilidades lingüísticas a través de ejercicios de rellenar huecos, juegos de memoria, etc. Además, reforzarán las estructuras, vocabulario y funciones comunicativas adquiridas.</p>
<p>FASE METACOGNITIVA</p>	<p>20 min.</p>	<p>Paso 3 Fase final 35 min.</p> <p>Aprender jugando</p> <p>En pequeños grupos, los aprendices juegan al Juego de la Oca. El/la formador/a entrega a cada grupo un tablero y dos dados. El tablero estará adaptado al tema de la secuencia didáctica de actividades deportivas y ocio y tiempo libre y el verbo gustar en la L2 y la lengua vehicular. Se destacará en diferentes colores cada idioma.</p> <p>El primer dado es normal y permite a los aprendices moverse en el tablero de juego. En el segundo, cada cara está marcada con un pronombre personal. El jugador tira el dado numerado y avanza a la casilla correspondiente y luego tira el dado del "pronombre personal". Tiene que formar una frase en esa persona con el verbo gustar y el verbo dónde haya caído el dado numerado. Se van recopilando en la pizarra digital o tradicional y se corrigen entre todos.</p> <p>Un ejemplo sería: sale el pronombre ella y el dado cae en:</p> <p>"NO ME GUSTA / "VER LA TV":</p> <p>"No le gusta ver la televisión".</p> <p>(EJMPLO DE TABLERO MULTILINGÜE AL FINAL)</p>
<p>Gracias a las aplicaciones que se usan en clase tipo Kahoot, Socrative, los aprendices</p>		

		pueden responder en sus teléfonos las preguntas propuesta obteniendo una respuesta inmediata aumentando así su motivación e interés.
CONSEJOS Y SUGERENCIAS		
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 2
FASE MOTIVACIONAL	20 min.	<p>El/la formador/a ofrece a los aprendices ejemplos positivos de migrantes adultos que, superando las dificultades iniciales encontradas en el país de acogida, han tenido éxito en su vida. Algunos pueden haber tenido éxito en el campo del activismo social o político; otros en el mundo del arte, así como en el mundo del fútbol o en el mundo de la moda, etc. Hablando de moda, El/la formador/a pregunta a los aprendices si conocen páginas de internet para comprar en línea.</p> <p>Antes de navegar por Internet, se pide a los aprendices que se fijen en las palabras escritas en la pizarra digital o normal. El/la formador/a explica su significado apoyándose en imágenes:</p> <p>"Ropa", "ropa / calzado deportivo", "accesorios", "casual", "formal", "Tradicional", "de moda", "de moda / no de moda", etc.</p> <p>A continuación, les sugiere que con sus móviles entren en una de las páginas más conocidas de compras por Internet que está disponible en varios idiomas (se puede escoger cualquier otra):</p> <p>https://www.zalando.co.uk/mens-sports-clothing/ https://www.zalando.co.uk/women-home/, etc.</p> <p>Una vez han navegado por la página, se les preguntará cómo es la ropa tradicional en su país, si la gente prefiere vestir bien o ir más informal etc. La idea es que intercambien opiniones entre todos hablando de sus gustos y de los de la gente en su país.</p>

ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES	140 min.	Paso 1 Fase introdutoria 40 min.	<p>El/la formador/a elige una sección de Zalando y señalando diferentes prendas de vestir, escribe sus nombres en la pizarra, especificando también en qué colores y tamaños están disponibles.</p> <p>Los aprendices repiten las nuevas palabras en voz alta y tratan de memorizarlas. Además, el/la formador/a presenta las funciones comunicativas para pedir / dar precios. Escribe en la pizarra preguntas o afirmaciones del tipo ¿cuánto cuesta la camisa estampada?" "Está en oferta. Solo cuesta...", "¿Cuánto cuestan los pantalones de lino azul?" "Cuestan...; "El precio con descuento es...").</p> <p>Los aprendices practicarán diciendo los precios de algunas prendas seleccionadas y que antes se han escrito en la pizarra.</p> <p>Dado que se puede consultar Zalando en diferentes idiomas, los aprendices tienen la posibilidad de practicar cómo comprar en internet si no lo han hecho nunca (si algún alumno tiene más experiencia ayudará a los demás). La actividad descrita está destinada a reforzar el vocabulario sobre ropa, accesorios, tallas, colores y precios.</p>
		Paso 2 Fase intermedia 70 min.	<p>El/la formador/a entrega ejercicios destinados a fijar el vocabulario relevante.</p> <p>Destreza auditiva</p> <p>Los aprendices escuchan un mini diálogo (primero en el idioma vehicular y luego en L2) que contiene las funciones comunicativas a desarrollar tipo "¿En qué ayudarle?" / "¿De qué tamaño es?" / "¿Puedo probarme el azul con la camisa puesta?", "¿Dónde están los vestuarios?" etc.</p> <p>Las frases estarán escritas en la pizarra interactiva y/o normal y se explica su significado con el apoyo de imágenes adecuadas.</p> <p>Después de escuchar varias veces el audio en L2 (la primera será para una comprensión global), se entregan ejercicios para trabajar las frases del audio</p>

			Entre los que se incluirá de reordenación de frase. Se corrigen entre todos.
		Paso 3 Fase final 30 min.	En parejas, y siguiendo las indicaciones del formador/a los aprendices preparan un diálogo en una tienda entre un cliente y un dependiente. La interacción será oral y se hará dos veces intercambiando roles.
FASE METACOGNITVA	20 min.	Gracias a las aplicaciones que se usan en clase tipo Kahoot, Socrative, los aprendices pueden responder en sus teléfonos las preguntas propuesta obteniendo una respuesta inmediata aumentando así su motivación e interés.	
FASE METACOGNITVA			
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 3	
FASE MOTIVACIONAL	25 min.	El/la formador/a explica que la actividad del día será una especie de "Búsqueda del tesoro" en un centro comercial. Los aprendices buscan en Internet centros comerciales que estén cerca y deciden entre todos cuál visitarán para comprar.	
ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES	135 min.	Paso 1 Fase introductoria 15 min.	<p>Una vez que han llegado al centro comercial, se forman tres grupos y se entrega a cada grupo una lista con los artículos que deben comprar – zapatos, ropa (la lista se adaptará a la época del año y al número de aprendices ampliándola).</p> <p><u>Lista 1</u>: ropa para niño/a: una sudadera con capucha gris talla XS; unas deportivas azules talla 6 y un mono rosa talla 10-12 etc.</p> <p><u>Lista 2</u>: ropa y zapatos para hombre: una camiseta roja talla M; un par de pantalones cortos azules talla L; un par de deportivas negra talla 42 etc.</p> <p><u>Lista 3</u>: ropa y calzado para mujer una blusa rosa talla S; pantalón verde de</p>

		<p>talle bajo talla M; un par de sandalias de cuña blancas talla 36, etc.</p> <p>Los aprendices con presupuesto virtual limitado deben simular la compra de los artículos descritos en sus listas según les indique su profesor. Deben anotar el nombre de la tienda dónde “virtualmente” han realizado la compra, apuntar el precio de compra y si no han encontrado el artículo y han decidido comprar otro explicar por qué.</p>
	<p>Paso 2 Fase intermedia 80 min.</p>	<p>Los aprendices mientras están comprando deben tener en cuenta las ofertas y los diferentes precios de las tiendas comparándolos para ahorrar dinero y comprar al precio más barato posible.</p> <p>Para demostrar la conveniencia de sus compras virtuales, los aprendices harán fotos a los diferentes artículos y a las etiquetas con los de precios. Se les debe indicar que deben tardar un tiempo determinado en hacer sus compras y volver al punto de encuentro.</p>
	<p>Paso 3 Fase final 40 min.</p>	<p>Sentados en círculo en la zona recreativa del centro comercial, los aprendices hablarán de su experiencia comprando indicando qué problemas han tenido y enseñarán sus fotos. También reflexionarán sobre las ventajas y desventajas de comprar en un centro comercial, si les gustan los centros comerciales, si es más fácil comprar en ellos o es más caro/barato, si gastan más dinero etc.</p>
<p>META-COGNITIVE PHASE</p>	<p>20 min.</p>	<p>Gracias a las aplicaciones que se usan en clase tipo Kahoot, Socrative, los aprendices pueden responder en sus teléfonos las preguntas propuesta obteniendo una respuesta inmediata aumentando así su motivación e interés.</p>
<p>CONSEJOS Y SUGERENCIAS</p>		



ENJOY
READ NEWSPAPERS

NOT LIKE
WRITE SONGS

PIACERE
LEGGERE

ODIARE
SCRIVERE CANZONI

AIMER
DANSER

DÉTESTER
CHANTER

LIKE
HAVE WALKS

HATE
SLEEP

AMARE
ASCOLTARE LA
RADIO

DETESTARE
GUARDARE FILM

ADORER
REGARDER LA TÉLÉ

NE PAS PLAIRE
SURFER LE NET

LIKE
WATCH MOVIES

NOT LIKE
LISTEN TO THE
RADIO

AIMER
CLAVARDER

PRÉFÉRER
PARLER AU
TÉLÉPHONE

ADORARE
GIOCARRE A
CALCIO

NON PIACERE
CORRERE

ENJOY
DANCE

HATE
SING

PLAIRE
FAIRE DES COURSES

NE PAS PLAIRE
ÉCOUTER DE LA
MUSIQUE

PIACERE
CHATTARE

PREFERIRE
PARLARE AL
TELEFONO

NOT LIKE
WATCH TV

PREFER
SURF THE INTERNET

NON PIACERE
BALLARE

PREFERIRE
CANTARE

DÉTESTER
CUISINER

ADORER
MANGER

NOT LIKE
STUDY

ENJOY
GO OUT WITH
FRIENDS

DETESTARE
CUCINARE

AMARE
MANGIARE

PLAIRE
LIRE

PRÉFÉRER
FAIRE DU BASKET

LIKE
SHOP

PREFER
LISTEN TO MUSIC

ODIARE
FARE PASSEGGIATE

PIACERE
DORMIRE

AIMER
LIRE DES JOURNAUX

NE PAS PLAIRE
COMPOSER DES
CHANSONS

PIACERE
DISEGNARE

PREFERIRE
DIPINGERE

ENJOY
CHAT

NOT LIKE
TALKING ON THE
PHONE

AIMER
LIRE JOURNAL

DÉTESTER
PARLER A VANER

ADORARE
NAVIGARE ON LINE

NON PIACERE
GUARDARE LA TV

NOT LIKE
READ

PREFER
PLAY BASKETBALL

DÉTESTER
ÉCOUTER LA RADIO

PRÉFÉRER
REGARDER DES FILM

LIKE
DRAW

NOT ENJOY
PAINT

AMARE
BALLARE

DETESTARE
CANTARE

ADORER
PEINTRE

PRÉFÉRER
DESSINER

ENJOY
COOK

PREFER
EAT

NON PIACERE
STUDIARE

PREFERIRE
USCIRE CON AMICI

AIMER
FAIRE DU
FOOTBALL

NE PAS AIMER
FAIRE DU FOOTING





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



“El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido, que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma”.