

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
<i>¡LLAMA YA!</i>
AUTOR/A
PATRICIA SÁEZ GARCERÁN
APARTADO (según el MCER): http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm
Competencias generales: conocimiento cultural y conocimiento del mundo. Competencias de la lengua: funciones, gramática, léxico y aspectos pragmáticos-discursivos.
NIVEL
B1 Umbral.
TIPO DE ACTIVIDAD
Explotación didáctica del cortometraje <i>¡Llama ya!</i> , de Jorge Naranjo (2010).
OBJETIVOS
Que el alumno sea capaz de argumentar y expresar su opinión en relación a los juegos de azar. Que el alumno sea capaz de dar órdenes e instrucciones. Dotar al alumno de las herramientas básicas para que sea capaz de crear historias a partir de estímulos visuales.
DESTREZA QUE PREDOMINA
Comprensión auditiva. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Interacción comunicativa.
CONTENIDO GRAMATICAL
Fórmulas para expresar órdenes e instrucciones. Fórmulas para expresar opinión. Expresión del acuerdo y del desacuerdo Estructuras para expresar un contraargumento.
CONTENIDO FUNCIONAL
Dar su opinión sobre el azar y los juegos de azar españoles.
CONTENIDO LÉXICO
Vocabulario relacionado con los juegos de azar españoles. Vocabulario relacionado con los insultos y palabrotas.
DESTINATARIOS
Alumnos de E/LE (jóvenes y adultos) de nivel umbral B1.
DINÁMICA
Dependiendo del tipo de actividad propuesta se podrá seguir un tipo de dinámica u otra: trabajo individual, en parejas o grupal.
MATERIAL NECESARIO
El cortometraje: <i>¡Llama ya!</i> de Jorge Naranjo (2010). http://www.youtube.com/watch?v=JfiGLhMGX78 (con subtítulos en inglés). Material fotocopiable (para la realización de algunas de las actividades propuestas) recogido en el apartado final destinado a los anexos.
DURACIÓN
Dos sesiones de 2 horas.
MANUAL (SI PROCEDE) CON EL QUE SE PUEDE UTILIZAR
FUENTE DE INSPIRACIÓN
El cortometraje y los juegos de azar españoles.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA
DEL CORTOMETRAJE

¡LLAMA YA!

JORGE NARANJO
2010



1. ACTIVIDADES PREVIAS

A. ¿AZAR?

1. ¿Sabes lo que es el *azar*? Intenta definirlo:

2. Lee las siguientes frases relacionadas con el *azar*:

- a) *Azar* es una palabra vacía de sentido, nada puede existir sin causa. VOLTAIRE.
- b) El *azar* tiene muy mala leche y muchas ganas de broma. ARTURO PÉREZ REVERTE.
- c) El *azar* no existe; Dios no juega a los dados. ALBERT EINSTEIN.
- d) Aunque los hombres se jacten de sus grandes acciones, muchas veces no son el resultado de un gran designio, sino puro efecto del *azar*. FRANÇOIS DE LA ROCHEFOUCAULD.
- e) Es el *azar*, no la prudencia lo que rige la vida. CICERÓN.

3. ¿Con que frase estás más de acuerdo? ¿Se parecen estas frases a tu concepto de *azar*?

4. Lee y comenta la siguiente definición:

“Los juegos de azar son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar. De ahí que la mayoría de ellos sean también juegos de apuestas cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar la combinación elegida. Mientras menores sean las probabilidades de obtener la combinación correcta, mayor es el premio” (Wikipedia).

5. ¿Juegas a algún juego de azar en tu país? ¿A cuál? ¿Tienes suerte cuándo juegas?

6. ¿Qué juegos de azar españoles conoces?

B. JUEGOS DE AZAR ESPAÑOLES

1. A continuación, te presentamos información sobre algunos de los juegos de azar más conocidos en España. Une el logotipo con la información que le corresponda.

A



1 Es un juego de azar regulado por la Organización Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (LAE) que consiste en elegir 6 números diferentes entre 1 y 49, con el objetivo de acertar la combinación ganadora en el sorteo correspondiente, formada por 6 bolas de las 49 que se extraen del bombo.

B



2 Es una apuesta hípica. Consiste en elegir 6 números, los cuales coinciden con los asignados a los caballos, ya incluidos en un programa predeterminado y que participan en 5 carreras.

C



3 Es el nombre de un juego de azar español, gestionado por Loterías y Apuestas del Estado, que se basa en la liga española de fútbol. Es costumbre en España la creación de peñas que juegan combinaciones múltiples entre varios participantes.

D



4 Es una entidad de Derecho Público de carácter social y democrático sin ánimo de lucro que tiene el propósito fundamental de mejorar la calidad de vida de los ciegos y deficientes visuales de toda España.

E



5 Es una lotería europea, llevada a cabo por los organismos encargados de la lotería en cada uno de los países participantes. El primer sorteo tuvo lugar en 2004. Los países que participan en esta lotería son: España, Francia, Reino Unido, Austria, Bélgica, Irlanda, Luxemburgo, Portugal y Suiza. El sorteo se lleva a cabo todos los martes y viernes por la tarde. Tiene lugar en París.

B. ¿JUGAMOS?

1. Te presentamos unas imágenes de juegos ¿Los conoces? En parejas tenéis que explicar en que consiste el juego. Pensad si en estos juegos interviene el azar o bien la inteligencia y las estrategias del jugador. Comentad con vuestros compañeros vuestras respuestas.

A



B



C



D



E



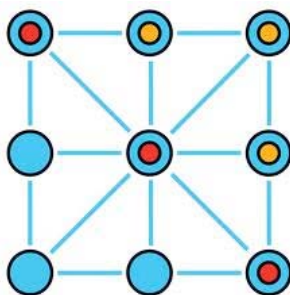
F



G



H



I








2. ACTIVIDADES

A. ¡LLAMA YA!

1. El cortometraje *¡Llama ya!* cuenta una historia en la que aparecen los personajes y objetos de las siguientes imágenes.

Escribe en los cuadros las relaciones que pueden existir entre los personajes y los objetos. En grupos tenéis que imaginar la historia y presentarla oralmente.

2. Vas a visionar el cortometraje. El profesor ha parado el corto antes de terminar. No sabes como termina la historia. Con tu compañero piensa en un posible final. Vais a presentar vuestra propuesta al resto del grupo.

3. A continuación vas a ver el final del cortometraje: ¿Qué te ha parecido?, ¿Es un final esperable?, ¿Se parece la historia original a la que habéis creado vosotros? Comentad entre todos vuestras respuestas.

4. Aquí tienes el diálogo que has escuchado en el cortometraje. Cada manzanita esconde un verbo en imperativo. Sustituye la manzana por una estructura para dar una orden o instrucción de forma atenuada. Los verbos que tienes que utilizar aparecen entre paréntesis.

“¡¿🍏? (LLAMAR) YA!”

(Voces) A mí la verdad es que me gustan grandes. Es más sino me caben en la boca mucho mejor. A mí también me gustan grandes, muy grandes ¿Te acuerdas de Asterix? ¿Cómo los menhires!
Mi mamá ha dicho que el tamaño no importa, pero claro que importa. No es lo mismo un gusanito que un pedazo de po. . .

PRESENTADORA: A, a, a. . . una fruta con tres as es lo que esconde nuestro panel, y le voy a dar a usted 20.000 euros si la acierta. Venga, por favor que es super sencillo. Queremos regalar dinero. Seguro que ahora mismo usted se la está comiendo. Venga, por favor, ¿🍏? (LLAMAR) ya y se lleva 20.000 euros. Estamos deseando. Tengo una llamada, una llamada ¿Con quién hablo? La fruta que esconde nuestro panel es. . .

CONCURSANTE 1: ¿Kiwi?

PÚBLICO: Ohhhhhh

PRESENTADORA: No es kiwi pero casi, casi, porque kiwi tiene dos “i” y nosotros buscamos una fruta con tres “as”. ¿Cómo. . .? (uhmm) Calabaza. . . Ostia calabaza tiene cuatro.

Venga, por favor, ¿🍏? (LLAMAR) por 20.000 euros. ¿🍏? (LLAMAR) al 907 77 77 77. Bueno, sí, tiene que llamar ¡venga! Al 907 77 77 77 para adivinar la fruta ¿qué será?, ¿será? Venga hombre, yo la estoy esperando. Tiene que llamar, porque hoy, hoy es jueves, claro, hoy es jueves como wednesday en América. Thursday síiii. Venga llame ya, por favor. Le estamos esperando y son tres as que es super fácil ya, para comer todo el día.

Ya, por favor, ¿🍏? (LLAMAR) ya y se lleva 20.000 euros.

Se los doy a usted. Sí. Yo no los necesito para nada.

CONCURSANTE 2: Manzana.

CONTESTADOR: Ha llamado usted al 907 77 77 77. Si quiere seguir concursando ¿🍏? (VOLVER, USTED) a llamar pasados unos segundos.

PRESENTADORA: 40.000 euros para usted. Yo se los regalo. Son 40.000 euros pero yo nos lo quiero. . . un montón de dinero. . . de pasta para usted por adivinar la fruta.

CONCURSANTE 2: (llamada telefónica). ¿Manzana?

CONTESTADOR: Ha vuelto usted a llamar al 907 77 77 77

PRESENTADORA: Yo le doy 40.000 euros. Se los regalo. Todo esto que tengo aquí se lo doy a usted, porque me adivine la fruta de este panel (risas).

MARIDO: ¡María!

PRESENTADORA: Empieza la cuenta atrás, empieza la cuenta atrás. Si usted no me llama. . . la cuenta atrás. ¿🍏? ¿🍏? ¿🍏? (LLAMAR), ¿🍏? (COLGAR) el teléfono.

MARIDO: ¡María, ¿🍏?! (VENIR)

PRESENTADORA: ¿🍏? (LLAMAR, A MÍ) y yo le doy los 40.000 euros. El tiempo corre, y es un dinero que pierde. Venga empieza... 10, 9, 8...

CONCURSANTE 2: ¿Manzana?

CONTESTADOR: Un momento, por favor.

PRESENTADORA: ¡Tenemos una llamada! ¡Tenemos una llamada! ¡Es genial!, ¡La tenemos!, ¡Hola!

CONCURSANTE 2: ¡Hola!

PRESENTADORA: Venga, por 40.000 euros que estoy deseando dárselos. ¿Cuál es la fruta que tenemos escondida en el panel? ¡Venga!

MARIDO: ¡María! ¡¿🍏? (DEJAR) la puta tele de una vez y ¿🍏? (VENIR) a la puta cama, joder!

CONCURSANTE 2: ¡¿🍏? (ESPERAR), coño!

PRESENTADORA: No es pera.

B. ¿QUIERES GANAR MILES DE EUROS?

1. Te presentamos cuatro imágenes que pertenecen a cuatro espacios televisivos en los que puedes participar telefónicamente para ganar mucho dinero. En parejas elegid una imagen e inventad un diálogo telefónico real. Uno de vosotros será el concursante y el otro el presentador. El concursante podrá o no ganar el premio.

A



B



C



D



3. ACTIVIDAD FINAL. TERTULIA DEBATE

A. GANAR ESTÁ AL ALCANCE DE TU MANO

CONCURSOS TELEVISIVOS: ¿ESTAFA O FUENTE DE INGRESOS?



1. Vas a participar en una tertulia-debate que tendrá como tema central los concursos televisivos en los que debes llamar por teléfono para adivinar una palabra o elegir un número. Si aciertas ganas un suma importante de dinero.

La clase se va a dividir en grupos. Dentro del grupo cada alumno va a adoptar un papel:

- a) Presentador de un concurso de este tipo.
- b) Concursante que ha llamado mil veces y nunca le cogen la llamada.
- c) Concursante ganador.
- d) Defensor del consumidor.
- e) Director de un concurso televisivo.

Antes de comenzar el debate tomad notas por escrito de las ideas que vais a exponer. Tenéis diez minutos para preparar vuestras intervenciones.

En el debate se tendrá que:

- * Discutir sobre la credibilidad de estos concursos y su interés televisivo.
- * Hablar sobre la transparencia en la elección de los concursantes que van a participar.
- * Examinar la validez de estos concursos: ¿estafa o fuente de ingresos?

4. GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESOR

Todas y cada una de las actividades que hemos presentado tienen como finalidad la completa y rigurosa explotación del cortometraje *¡Llama ya!* de Jorge Naranjo.

Presentamos a continuación una serie de sugerencias útiles para llevar a cabo la explotación didáctica en el aula.

1. ACTIVIDADES PREVIAS:

El objetivo principal de estas actividades es contextualizar el tema principal que centra nuestra explotación didáctica, y que no es otro que el azar, y más en particular los juegos de azar españoles.

Cada una de las tres actividades que componen este apartado tiene una finalidad distinta que pasamos a presentar:

A. ¿AZAR? La finalidad de esta actividad es que el alumno se vaya familiarizando con una serie de sentencias relacionadas con el destino, y que han sido dichas por celebridades. Al final, el alumno deberá comparar su definición de destino con dichas frases, y modificar su definición inicial si lo considera oportuno.

Se aconseja que después de dejar unos minutos para la lectura de las frases, y para la resolución de las posibles dudas léxicas que hayan podido surgir, se ofrezca la información necesaria, en el caso en el que no conozcan a las personas que han dicho estas frases.

Con esta información podrán entender mejor la idea subyacente a cada una de las frases.

a) FRANÇOIS MARIE AROUET, más conocido como VOLTAIRE (París, 21 de noviembre de 1694-ibídem, 30 de mayo de 1778). Fue un escritor, historiador, filósofo y abogado francés que figura como uno de los principales representantes de la Ilustración, un período que enfatizó el poder de la razón humana, de la ciencia y el respeto hacia la humanidad. En 1746 Voltaire fue elegido miembro de la Academia Francesa.

b) ARTURO PÉREZ-REVERTE GUTIÉRREZ (Cartagena, 25 de noviembre de 1951) es un escritor y periodista español, miembro de la Real Academia Española desde 2003. Antiguo corresponsal de RTVE y reportero destacado en diversos conflictos armados y guerras, es el autor de la saga *Las aventuras del capitán Alatriste*.

Se recomienda, para ampliar información sobre Arturo Pérez Reverte, la visita a su página web:

<http://www.perezreverte.com/>

c) ALBERT EINSTEIN (Ulm, Alemania, 14 de marzo de 1879 – Princeton, Estados Unidos, 18 de abril de 1955) fue un físico de origen alemán, nacionalizado suizo y estadounidense. Está considerado como el científico más importante del siglo XX.

d) FRANCISCO VI, DUQUE DE LA ROCHEFOUCAULD (15 de septiembre, 1613, París – 17 de marzo 1680). Escritor, aristócrata y militar francés, conocido, sobre todo, por sus Máximas.

e) MARCO TULLIO CICERÓN (en latín Marcus Tullius Cicero, pronunciado ['mar.kʊs 'tul.liʊs 'ki.ke.ro:]; Arpino, 3 de enero del 106 a. C. – Formia 7 de diciembre del 43 a. C.) fue un jurista, político, filósofo, escritor y orador romano. Es considerado uno de los más grandes retóricos y estilistas de la prosa en latín de la República romana 1.2.

B. JUEGOS DE AZAR ESPAÑOLES. La actividad está destinada a ofrecer una serie de información a los alumnos sobre los juegos de azar españoles más conocidos que existen actualmente.

Es posible que conozcan de oídas el nombre de los juegos de azar, pero quizás no sepan exactamente en que consisten cada uno de ellos, por lo que esta actividad ampliará sus conocimientos previos.

Una vez que hayamos puesto en común y corregido la actividad todos juntos, podremos lanzar una serie de preguntas a los alumnos:

¿En tu país existe algún juego de azar similar a estos? ¿Son muy populares este tipo de juegos en tu país? ¿La gente juega mucho? ¿Has ganado alguna vez un premio jugando a un juego de azar? ¿Pensáis que este tipo de juegos puede causar adicción?

SOLUCIONES: ❶ D ❷ C ❸ A ❹ E ❺ B

C. ¿JUGAMOS? A partir de las imágenes los alumnos tendrán que decir el nombre y en que consiste cada uno de los juegos:

- | | | |
|------------------------|-----------|--------------------|
| A. Bingo | D. Póquer | G. Dados |
| B. Máquina tragaperras | E. Dominó | H. Tres en raya |
| C. Parchís | F. Ruleta | I. Juego de la oca |

Imaginamos que la mayor parte de los juegos son conocidos por los alumnos. En el caso en el que no conozcan los juegos, les explicaremos en que consisten cada uno de ellos. Si tenemos estos juegos los podemos llevar a clase para que los vean.

2. ACTIVIDADES:

A. La primera de las actividades lleva por título ¡Llama ya!.

Lo importante en esta actividad es que los alumnos en pequeños grupos intenten consensuar sus ideas e imaginación, y creen la historia del cortometraje que posteriormente van a visionar.

Es necesario decir a los alumnos que realicen un proceso de deducción, que lo importante no es adivinar la historia original con exactitud sino justificar la coherencia argumentativa de la propia historia.

Aconsejamos que para el primer visionado, y teniendo en cuenta que el cortometraje tiene subtítulos en inglés, no se facilite a los alumnos la transcripción. La transcripción del corto está recogida en los anexos.

Para dar más intriga y cierta emoción vamos a parar el corto justo en el momento en el que María, nuestra protagonista-concursante, va a dar la respuesta (3'10). A partir de lo visto hasta entonces los alumnos deberán imaginar el final y presentar sus propuestas. Ganará el grupo que más se acerque al verdadero final.

Después del primer visionado se aconseja que se resuelvan algunas dudas de vocabulario. En el cortometraje aparecen algunas palabrotas: ostia, puta, joder y coño, que pueden ser desconocidas para los alumnos. Se debe explicar el significado y la utilización de las palabrotas en ciertos contextos.

El segundo visionado del corto ayudará a mejorar la comprensión auditiva de los alumnos y será en ese momento en el que tengan que sustituir las manzanas por una serie de estructuras para dar una instrucción. Los anexos recogen dichas estructuras que deberán ser presentadas a los alumnos con anterioridad.

B. La última actividad va a poner en marcha la imaginación e inventiva de los alumnos. Deberán crear un concurso televisivo, inspirándose de la imagen que han elegido, en la que deberán adivinar una palabra o conjunto de palabras.

En parejas los alumnos deberán improvisar un diálogo similar al del cortometraje (presentador y concursante). Un diálogo donde debe haber humor y cierta ironía. Cada pareja deberá decidir si quiere que el concursante gane o no el premio final. Ganará la pareja que haya presentado un diálogo más original.

3.- ACTIVIDAD FINAL. TERTULIA DEBATE

El broche final de esta explotación didáctica es un debate sobre los concursos televisivos para ganar dinero.

El profesor debe intentar que los grupos estén compuestos por 4 alumnos para que cada uno pueda elegir el papel que quiere interpretar en la tertulia-debate.

Asimismo, se le puede facilitar al alumnado más información para que puedan realizar una exposición mejor argumentada y completa.

<http://www.20minutos.es/noticia/865052/5/multan/llama/gana/>

<http://pergaminoespado.com/2008/08/06/llama-y-gana/>

Se intentará, en la medida de lo posible, que se utilicen las estructuras para expresar opinión, acuerdo o desacuerdo y presentar un contraargumento, para ello se les ha facilitado unos cuadros gramaticales, para ayudarles en la expresión oral, que están recogidos en el apartado de los anexos.

El profesor, en este caso, será el moderador o podrá elegir a uno de los alumnos para que realice las tareas de moderador y organice los turnos de palabra entre cada uno de los componentes de los grupos.

5. ANEXOS

TRANSCRIPCIÓN DEL CORTOMETRAJE

“¡LLAMA YA!”

(Voces) A mí la verdad es que me gustan grandes. Es más sino me caben en la boca mucho mejor. A mí también me gustan grandes, muy grandes ¿Te acuerdas de Asterix? ¿Cómo los menines!

Mi mamá ha dicho que el tamaño no importa, pero claro que importa. No es lo mismo un gusanito que un pedazo de po. . .

Presentadora: A, a, a . . . una fruta con tres as es lo que esconde nuestro panel, y le voy a dar a usted 20.000 euros si la acierta. Venga, por favor que es super sencillo. Queremos regalar dinero. Seguro que ahora mismo usted se la está comiendo. Venga, por favor, llame ya y se lleva 20.000 euros. Tengo una llamada, una llamada ¿con quién hablo? La fruta que esconde nuestro panel es . . .

Concursante 1: ¿Kiwi?

Público: Ohhhhhh

Presentadora: No es kiwi pero casi, casi, porque kiwi tiene dos i y nosotros buscamos una fruta con tres as. ¿Cómo . . . ? Calabaza . . . Ostia calabaza tiene cuatro.

Llame ya por 20.000 euros. Llame al 907 77 77 77. Bueno, tiene que llamar ¡venga! Al 907 77 77 77 para adivinar la fruta ¿qué será? ¿será? Venga hombre, yo la estoy esperando. Tiene que llamar, porque hoy, hoy es jueves, claro jueves como wednesday en América. Thursday síiiii. Venga llame ya, por favor. Le estamos esperando y son tres as que es super fácil ya, para comer todo el día. Ya, por favor, llame ya y se lleva 20.000 euros. Se los doy a usted. Sí. Yo no los necesito para nada.

Concursante 2: Manzana.

Contestador: Ha llamado usted al 907 77 77 77. Si quiere seguir concursando vuelva a llamar pasados unos segundos.

Presentadora: 40.000 euros para usted. Yo se los regalo. Son 40.000 euros pero yo nos lo quiero un montón de dinero . . . de pasta para usted por adivinar la fruta.

Concursante 2: (llamada telefónica). ¿Manzana?

Contestador: Ha vuelto usted a llamar al 907 77 77 77

Presentadora: Yo le doy 40.000 euros. Se los regaló. Todo esto que tengo aquí se lo doy a usted porque me adivine la fruta de este panel (risas).

Marido: ¡María!

Presentadora: Empieza la cuenta atrás, empieza la cuenta atrás. Si usted no me llama . . . la cuenta atrás. Llame, llame, llame . . . cuelgue el teléfono.

Marido: ¡María, ven!

Presentadora: Llámeme y yo le doy los 40.000 euros. El tiempo corre, y es un dinero que pierde. Venga . . . 10, 9, 8 . . .

Concursante 2: ¿Manzana?

Contestador: Un momento, por favor.

Presentadora: ¡Tenemos una llamada! ¡Tenemos una llamada! ¡Es genial! ¡La tenemos! ¡Hola!

Concursante 2: ¡Hola!

Presentadora: Venga, por 40.000 euros que estoy deseando dárselos ¿Cuál es la fruta que tenemos escondida en el panel? ¡Venga!

Marido: ¡María! ¡Deja la puta tele de una vez y vete a la cama, joder!

Concursante 2: ¡Espera, coño!

Presentadora: No es pera.

6. APÉNDICE GRAMATICAL

A. DAR UNA ORDEN O INSTRUCCIÓN

DE FORMA DIRECTA
IMPERATIVO <i>Llame ya</i>
IMPERATIVO DUPLICADO <i>¡Llama, llama!</i>
DEBES + INFINITIVO <i>Debemos llamar al concurso para convertimos en millonarios.</i>

DE FORMA ATENUADA
IMPERATIVO + ATENUADOR <i>Dame el teléfono, por favor.</i> <i>No vuelvas a poner ese programa ¿eh?</i>
¿PODRÍAS + INFINITIVO? <i>¿Podrías repetir la respuesta, por favor?</i>
¿TE IMPORTA / IMPORTARÍA + INFINITIVO? <i>¿Te importaría volver a llamar mañana?</i>

ES NECESARIO / CONVENIENTE + INFINITIVO QUE + PRESENTE DE SUBJUNTIVO <i>Es necesario llamar todos los días al concurso</i> <i>Es necesario que llames todos los días al concurso</i>
SE IMPERSONAL <i>En este concurso se gana mucho dinero</i>

B. DAR UNA OPINIÓN

EN MI OPINIÓN,...
DESDE MI PUNTO DE VISTA,...
(A MÍ) ME PARECE QUE...
Me parece que la llamada entró.

(YO) PIENSO QUE...
Pienso que es mejor llamar más tarde.

(YO) NO CREO / NO PIENSO / (A MÍ) NO ME PARECE QUE
+ PRESENTE SUBJUNTIVO
A mí no me parece que la pregunta sea difícil.

C. EXPRESAR ACUERDO Y DESACUERDO

EXPRESAR ACUERDO

SÍ / NO, CLARO
TIENES RAZÓN
YO PIENSO LO MISMO (QUE TÚ)
YO PIENSO COMO / IGUAL QUE TÚ
SÍ, A MÍ TAMBIÉN / TAMPOCO + ME PARECE
Sí, a mí tampoco me parece bien elegir una única llamada.

SÍ, YO TAMBIÉN / TAMPOCO CREO / PIENSO QUE...
Yo tampoco pienso que sea necesario insistir tanto.

SÍ, ES VERDAD / CIERTO QUE...
Sí, es verdad que hay muchos concursos en esta cadena.

SÍ, ESTÁ CLARO / ES EVIDENTE + QUE...
Sí, está claro que la hora no es la más apropiada para llamar a nadie.

(YO) ESTOY DE ACUERDO + CONTIGO
CON + S.N. *Estoy de acuerdo con la decisión.*
CON / EN + INFINITIVO *Estoy de acuerdo en volver a llamar.*
CON/ EN QUE + INDICATIVO / PRESENTE DE SUBJUNTIVO
Estoy de acuerdo en que deberíamos dejar de intentar ganar el concurso.

EXPRESAR ACUERDO ROTUNDO
¡CLARO, CLARO!

EXPRESAR DESACUERDO

YO NO PIENSO LO MISMO (QUE TÚ)

A MÍ ME PARECE QUE NO /SÍ

Esta canción no es nada interesante. A mí me parece que sí.

YO CREO / PIENSO QUE NO / SÍ

Podemos intentar solucionarlo antes de mañana. Yo creo que no.

YO NO / SÍ LO ENCUENTRO...

Yo no lo encuentro nada interesante.

NO, NO ES VERDAD QUE + PRESENTE DE SUBJUNTIVO

No es verdad que hayas ganado esa cantidad de dinero.

NO, NO ES CIERTO + QUE + PRESENTE DE SUBJUNTIVO

No, no es cierto que me vaya de a Australia con el dinero ganado.

NO, NO ESTÁ CLARO + QUE + PRESENTE DE SUBJUNTIVO

No, no está claro que sea una respuesta equivocada

NO, NO ES EVIDENTE + QUE + PRESENTE DE SUBJUNTIVO

No es evidente que vayas a ser el próximo ganador.

(YO) NO ESTOY DE ACUERDO + CONTIGO / CON ESO

CON + S.N. *Yo no estoy de acuerdo con tu última intervención.*

CON / EN + INFINITIVO *Yo no estoy de acuerdo con seguir estudiando toda la semana.*

CON / EN QUE + INDICATIVO / PRESENTE DE SUBJUNTIVO

Yo no estoy de acuerdo en que sigamos viendo cortometrajes toda la tarde.

EXPRESAR DESACUERDO ROTUNDO

¡NO, NO!

¡QUÉ VA!

D. PRESENTAR UN CONTRAARGUMENTO

TIENES RAZÓN, PERO / AUNQUE...

Tienes razón, pero deberían comer manzanas si quieren adelgazar.

SÍ, ES CIERTO, PERO / SIN EMBARGO

Sí, es cierto, pero es un problema de la línea telefónica.

SÍ, PERO TAMBIÉN ES VERDAD / CIERTO QUE...

No puedo hacer nada porque no sé la respuesta. Sí, pero también es cierto que tú no has estudiado antes de presentarte.

SÍ, PERO / AUNQUE POR OTRA PARTE...

Sí, es interesante que llames, pero por otra parte es posible que no cojan la llamada.