

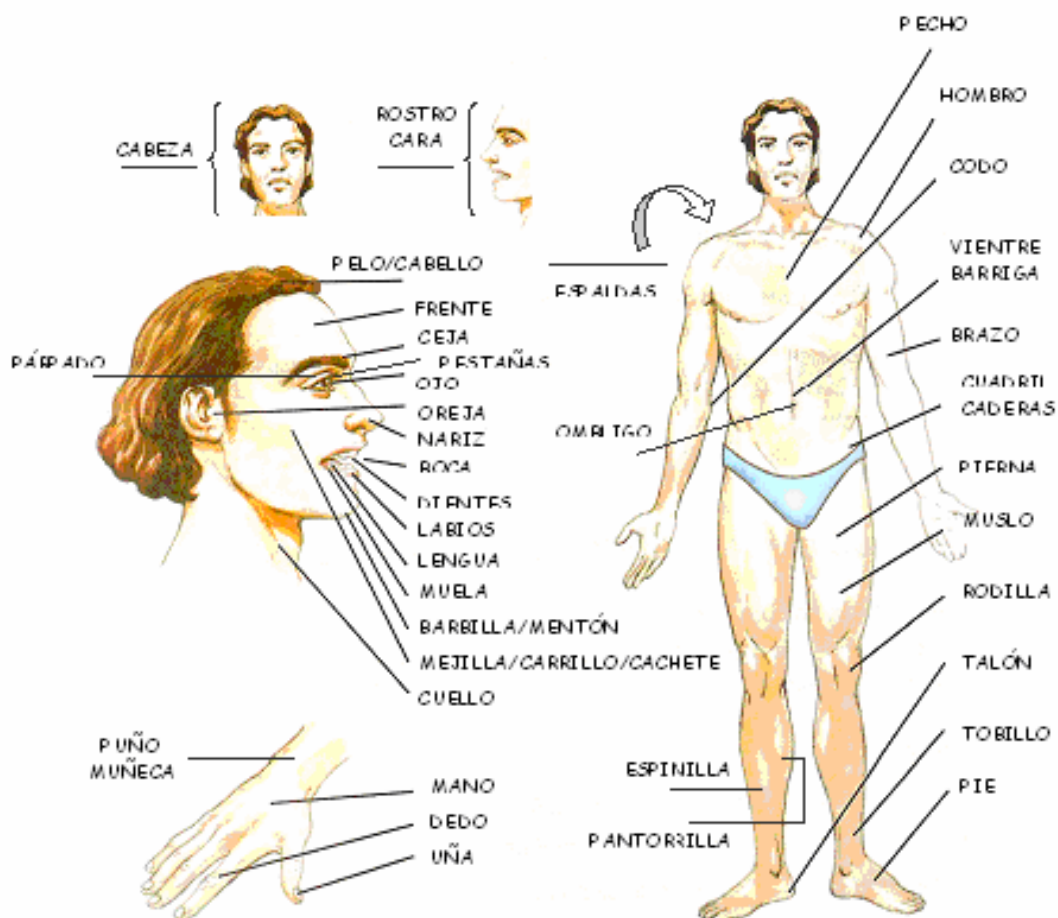
| | |
|---|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | El cuerpo humano |
| AUTOR | Danielle Baretta |
| APARTADO (según el MRE): | Léxico y semántica |
| NIVEL | A2 |
| TIPO DE ACTIVIDAD | Actividad de vocabulario |
| OBJETIVOS | Presentar el nombre de las partes del cuerpo y expresiones idiomáticas de modo que los alumnos fijen el nuevo vocabulario visualmente y por escrito de forma divertida y placentera. |
| DESTREZA QUE PREDOMINA | Comprensión lectora, expresión escrita y expresión oral |
| CONTENIDO GRAMATICAL | Uso del verbo doler |
| CONTENIDO LÉXICO | Las partes del cuerpo humano |
| DESTINATARIOS | Estudiantes de E/LE |
| DINÁMICA | I. Trabajo individual o en grupos II. Trabajo individual III. Trabajo en grupo |
| MATERIAL NECESARIO | El que se adjunta y un diccionario |
| DURACIÓN | 60min |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD I. ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ SIGNIFICA? Individualmente o en pequeños grupos, los alumnos deberán, con el auxilio de un diccionario y de la lista de palabras que aparece en la hoja, completar el nombre de las partes del cuerpo indicadas en el dibujo. Se puede hacer una dinámica de juego, en la que se consagra ganador el primero a completar la hoja correctamente. | |
| II. ACTIVIDAD 2: EL CUERPO HUMANO Y LAS EXPRESIONES IDIOMÁTICAS En un primer momento, los alumnos deberán relacionar los dibujos presentados con las expresiones idiomáticas formadas a partir del vocabulario del cuerpo humano. Enseguida, basados en el contexto de las frases, deberán explicar el significado de cada expresión. Por fin, se hará una encuesta para verificar qué expresiones idiomáticas los alumnos conocen en su lengua materna, qué significan y si tienen correspondiente en español. | |

III. ACTIVIDAD 3: JUEGO "ME DUELE"

Los alumnos deberán separarse en dos equipos. El profesor repartirá las cartas entre los jugadores y cada equipo elegirá un participante para jugar el turno. La pareja elegida sorteará el alumno que iniciará el juego. El primero a jugar preguntará a su adversario: "- ¿Qué te duele?". El otro participante elegirá una de sus cartas contestará, por ejemplo: "- A mí me duele la mano". El alumno que hizo la pregunta podrá aceptar la respuesta o dudar que la carta contenga la parte del cuerpo indicada. En ese caso, se deberá mostrar la carta en cuestión. Si el jugador dijo la verdad, conservará su carta y conquistará la del adversario, pero si dijo una mentira, entregará su carta al oponente. Los turnos se repetirán hasta que todos los participantes hayan jugado por lo menos una vez. Ganará el equipo que conquiste el mayor número de cartas del equipo adversario.

SOLUCIÓN:

ACTIVIDAD I:



ACTIVIDAD II:

A) 20 - 14 - 11 - 6 - 9 - 8 - 1 - 7 - 12 - 18 - 23 - 21 - 15 - 13 - 19 - 10 - 16 - 2 - 4 - 24 - 5 - 17 - 25 - 3 - 22.

B) Hablar por los codos: hablar demasiado.

Estar hasta las narices: estar harto de algo o de alguien.

Dormir a pierna suelta: dormir demasiado.

No tener pelos en la lengua: hablar las cosas claramente, sin rodeos.

(No) Dar el brazo a torcer: rendirse, desistir de su propósito.

Costar un ojo de la cara: se dice de algo muy caro o muy difícil de lograr.

Estar con la mosca detrás de la oreja: estar desconfiado de algo o de alguien.

Encogerse de hombros: mostrar indecisión o indiferencia.

Poner el dedo en la llaga: se dice de alguien que habla de la realidad aunque esta sea dura, cruel o perjudicial.

Ser como uña y carne: se dice de personas que siempre están juntas.

Andar con la soga al cuello: estar en mala situación.

No tener un pelo de tonto: ser inteligente, listo.

Quemarse las cejas: estudiar mucho.

Caerse de espaldas: quedarse muy asombrado por algo.

Llevar la frente bien alta: estar orgulloso de algo.

Tomar a pecho: tomarse alguna cosa muy en serio.

Creer de puño cerrado: creer firmemente en algo.

Apretar los talones: andar rápidamente

Andar de boca en boca: estar en las conversaciones de todo el mundo.

Calentar la cabeza: reflexionar mucho sobre algo.

Creerse el ombligo del mundo: se dice de alguien que se cree muy importante.

No pegar pestaña: se dice de alguien que no consigue dormir.

No dar pie con bola: se dice de alguien que siempre se equivoca.

Abrir la mano: ser generoso.

A regañadientes: hacer algo de mala voluntad.

C) Respuesta personal.

ACTIVIDAD III: Actividad libre.