

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	<i>Ruidos de animales</i>
AUTORA	Aurora Navajas Algaba
APARTADO (según el MRE)	
NIVEL	A2
TIPO DE ACTIVIDAD	Actividad de vocabulario
OBJETIVOS	Fomentar en el estudiante el desarrollo de una capacidad que le permita dirigir su atención no hacia la palabra, sino hacia unidades léxicas complejas con el fin de rentabilizar el aprendizaje del léxico, al ser capaces de identificar como una unidad las palabras que suelen aparecer juntas en el discurso, en concreto las colocaciones.
DESTREZA QUE PREDOMINA	Expresión escrita y oral
CONTENIDO GRAMATICAL	
CONTENIDO FUNCIONAL	
CONTENIDO LÉXICO	Colocaciones léxicas del tipo " <i>sustantivo (sujeto) + verbo</i> " para indicar sonidos emitidos por animales
DESTINATARIOS	Estudiantes de español con un nivel inicial
DINÁMICA	1.1 Trabajo individual/ parejas 1.2 Trabajo individual/ parejas 1.3 Trabajo en grupo
MATERIAL NECESARIO	El que se adjunta
DURACIÓN	40 minutos aprox.
MANUAL (si procede) con el que se puede utilizar	

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- 1.1. Ésta es una actividad de calentamiento que servirá para que los alumnos refresquen su memoria en lo que se refiere al vocabulario relacionado con los animales que ya habrán visto anteriormente. Los alumnos, bien en parejas o de forma individual, deberán completar las tarjetas con los nombres de los animales que faltan.
- 1.2. A continuación, recortarán todas las tarjetas (animales y sonidos) y tratarán de emparejar cada animal con el sonido que emite. Si fuera necesario, los alumnos recurrirán al diccionario o preguntarán al profesor.
- 1.3. Por último, se les propone un juego de *memory*, o juego de cartas, que consiste en encontrar los pares correspondientes. Para conseguir un mayor grado de implicación y motivación por parte de los alumnos, éstos deberán imitar el sonido del animal para que sus compañeros adivinen de qué animal se trata y el sonido que emite. Se colocarán, por tanto, todas las tarjetas ya emparejadas boca abajo y cada alumno levantará una pareja. Ganará el alumno que más parejas adivine.

### Solución:

- 1.1. El lobo; la gallina; la rana; la oveja; el perro; el gato; la vaca; el burro; el caballo; el pájaro; el elefante; el búho.
- 1.2. El lobo aúlla; la gallina cacarea; la rana croa; la oveja bala; el perro ladra; el gato maúlla; la vaca muge; el burro rebuzna; el caballo relincha; el pájaro trina; el elefante barrita; el búho ulula.
- 1.3. Actividad supervisada por el profesor.

- 1.1. ¿Conoces el nombre de todos estos animales? Completa las etiquetas.  
1.2. ¿Qué sonido emiten? Recorta las tarjetas que aparecen a continuación e intenta emparejar los siguientes animales con el sonido que emiten.



		
	 El perro...	
		
		



<b>ladra</b>	<b>muge</b>	<b>croa</b>
<b>relincha</b>	<b>bala</b>	<b>aúlla</b>
<b>trina</b>	<b>ulula</b>	<b>maúlla</b>
<b>barrita</b>	<b>rebuzna</b>	<b>cacarea</b>

1. 3. ¡Os propongo un juego! Colocad las tarjetas emparejadas boca abajo. Por turnos levantáis una pareja e imitáis el sonido del animal. El alumno que adivine de qué animal se trata y el sonido que emite se llevará las tarjetas. Gana el alumno que al final del juego haya conseguido más tarjetas.