

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Un viaje diferente... ¡BINGO!
AUTOR	Antonia Liberal Trinidad
APARTADO (según el MCER):	Competencias de la lengua.
NIVEL	B2 AVANZADO
TIPO DE ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Lúdica. - Repaso
OBJETIVOS	Utilizar los conectores argumentativos en la interacción oral.
DESTREZA QUE PREDOMINA	Interacción oral.
CONTENIDO GRAMATICAL	Conectores argumentativos.
CONTENIDO FUNCIONAL	Controlar los turnos de palabra.
CONTENIDO LÉXICO	Vocabulario relacionado con el turismo.
DESTINATARIOS	Alumnos adultos de un curso de español de negocios.
DINÁMICA	Plenaria
MATERIAL NECESARIO	<ul style="list-style-type: none"> - Fotocopia del texto "El turista dadaísta". - Ficha de un viaje experimental. - Fotocopias de los cartones del bingo.
DURACIÓN	60 minutos

MANUAL (si procede) con el que se puede utilizar	Puede utilizarse con el manual <i>Gente 2</i> . Aunque puede emplearse como material complementario con cualquier manual que incluya los conectores argumentativos.
FUENTE DE INSPIRACIÓN - FECHA DE CREACIÓN	El País 03/02/2007

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad pretende trabajar la interacción oral y el uso de los conectores argumentativos en una conversación en la que se expresan diferentes opiniones.

Actividad 1: En primer lugar, y a modo de actividad de precalentamiento, los alumnos forman un círculo y se les dice que cada uno de ellos tendrá que hacer una pregunta a su compañero de la izquierda y responder a la pregunta de su compañero de la derecha el tema de todas las preguntas será: EL TURISMO. Si el profesor así lo considera puede formar parte de este círculo y hacer y contestar a sus preguntas.

Actividad 2: Se reparte a los alumnos el texto aparecido en El País el 3 de febrero que tiene por título "El turista dadaísta". Después de leerlo individualmente, el profesor pregunta a los alumnos si se imaginan qué tipos de ejemplos pueden estar incluidos en la guía de "El turismo experimental". Los alumnos exponen sus hipótesis sobre el tema.

Actividad 3: Se entrega a cada alumno una tarjeta con un ejemplo de viaje experimental. El alumno tiene que leerla individualmente y después transmitir la información de la tarjeta al resto de la clase.

Actividad 4: Los alumnos en este punto de la sesión ya están lo suficientemente familiarizados con el tema y pueden expresar su opinión sobre este tipo de turismo y sobre cuál es para ellos el más interesante. Este es el momento en el que los alumnos dialogan sobre el tema del turismo. Pero este diálogo tiene una regla: tienen que usar el mayor número de conectores que aparecen en su cartón.



EL TURISTA DADAISTA

Joël Henry no es un turista cualquiera. Es un turista experimental. A mediados de los noventa, durante una comida entre amigos, este periodista, que escribe para el canal de televisión Arte desde Estrasburgo, decidió aplicar su pasión por los juegos a sus vacaciones. Fundó entonces el Laboratorio de Turismo Experimental (www.latourex.com), una entelequia que compila ideas para viajar sin las ataduras convencionales del turismo, pero con las reglas estrictas del juego. Entre sus propuestas hay cosas como conocer las ciudades visitando sólo las últimas paradas de las líneas de metro, dejar que una partida de dados decida el destino o coger un tren que salga a las 12.12 y bajarse en la duodécima parada. Sus ideas han sido reunidas en un libro editado (en inglés) por Lonely Planet.

"El turismo experimental recupera la idea de aventura, pero no es una crítica al turismo convencional, no queremos dar lecciones", dice el autor, que reconoce que sigue haciendo viajes "normales", pero cada vez menos, porque los experimentales son simplemente "más divertidos".

Aunque algunos experimentos parezcan puras bromas (viajar con un disfraz de caballo o hacer autoestop con un cartel que diga Tombuctú), practicar el turismo experimental va más allá de echarse unas risas. "Obtienes una sensación de libertad muy especial. Como en los juegos, hay reglas y un tiempo determinado para llevar a cabo una misión", dice el autor. "Estos límites te dan conciencia de tu propia libertad, los artistas siempre han experimentado con las restricciones y el azar para llegar a formas de creación menos racionales, más puras. La idea del juego siempre ha sido central en los movimientos de vanguardia como una manera de descubrir el mundo", dice Henry, que cita entre sus influencias el dadaísmo, el situacionismo y la exploración de la teoría del juego del filósofo Roger Caillois. "El juego es extraño", sentencia Henry, "forma parte de la realidad, pero a la vez está fuera de ella"

Adaptado de PATRICIA GOSÁLVEZ EL PAÍS 03/02/2007

AEROPUERTO

El turismo de aeropuerto consiste en pasar 24 ó 48 horas en un aeropuerto sin tomar ningún vuelo. Hay que visitar los diferentes restaurantes y tiendas, probar el confort de las salas de espera y observar las prisas de los viajeros que sí están allí con un cometido. Es decir, ver la vida pasar. "Es de los más difíciles", dice el autor. "La noche es larga e incómoda; a las tres de la mañana, incluso en los grandes aeropuertos, no hay nada que hacer".

ALTERNANCIA

Salga de casa, gire a la derecha, luego a la izquierda, luego a la derecha... Siga hasta que algo se lo impida (un bloque de edificios, un descampado, un precipicio). "Hay que estar muy concentrado, es fácil perderse o girar dos veces en la misma dirección", dice el autor, ya que si el viajero se equivoca tres veces seguidas, habrá dado la vuelta a la manzana.

RUTA DE 'BARMANS'

Se puede practicar en la propia ciudad. Se acude al bar favorito y se pide el combinado predilecto. Se pregunta al barman cuál es su bar y su combinado. Se va y se repite la operación hasta que el cuerpo aguante. "Yo no lo he intentado", confiesa el autor. "Hay que tener estómago".

CONTRATURISMO

¿Qué hay frente a las pirámides de Keops? ¿Y al otro lado de la plaza de Notre Dame? "Sólo hace falta una cámara de fotos, está tirado", dice Joël Henry. Consiste en enfocar dando la espalda a los monumentos. ¿Quién quiere otra foto bajo la Torre Eiffel? Mucho mejor sacar a los turistas sacando fotos con tienda de *souvenir* al fondo.

EROTURISMO

"Para este experimento hace falta esperanza", dice Joël Henry. Y una pareja. Dos enamorados viajan por separado a una misma ciudad y, sin ponerse de acuerdo, tratan de encontrarse. El autor asegura haberlo hecho seis veces con su esposa, siempre con éxito. El premio a esta aventura: revivir el flechazo.

K2

Nada que ver con la escalada. Se toman las coordenadas K-2 del mapa de la ciudad y se explora minuciosamente cada rincón del cuadrado. "Hace falta curiosidad", dice Henry, "te enfrentas a un espacio reducido y generalmente anodino; hay que querer descubrir".

MONOPOLY.

El mapa es el tablero de Monopoly. Se recorre la ciudad siguiendo las instrucciones telefónicas de los amigos que están jugando en casa. Se conocerán sitios fuera de las rutas habituales como las centrales eléctricas o, en fin, la cárcel. "Hay que estar preparado para volver más de una vez a la misma localización", dice el autor. Cosas de los dados.

PERSECUCIÓN.

"Hace falta mucha indiscreción", dice Henry, que incluyó este viaje en sus experimentos como una broma. Consiste en perseguir a unos amigos en sus vacaciones sin que ellos lo sepan, con un teleobjetivo. A su vuelta se les hace un pase casero de sus fotos en plan *paparazzi*. Puede que les haga gracia sentirse por una vez como Posh y Becks, o puede que le retiren la palabra.

ODISEA BUROCRÁTICA.

¿Qué mejor para conocer otro lugar que sufrirlo como un auténtico ciudadano? Se visitan oficinas de desempleo, centros de la seguridad social, salas de espera de comisarías y juzgados. El menú consiste en café y sándwiches de máquina. "Hace falta mucha templanza", dice Henry.

HILO DE ARIADNA.

Se busca un habitante del lugar visitado. Un amigo de un amigo de un amigo, o alguien sacado del listín telefónico, y se le piden sus 10 lugares favoritos. No han de tener interés turístico, sino personal: el parque donde jugaba, la iglesia donde se casó, su gimnasio... "Casi todos lo hacemos cuando viajamos y pedimos consejo a alguien que ya ha estado", dice el autor. Este experimento sólo lleva el concepto hasta sus últimas consecuencias.

CARTON Nº 700

SERIE (de 960 cartones)

	SIN EMBARGO		INCLUSO		PUES		ADEMÁS	TOTAL QUE
POR OTRA PARTE		EN CONCLUSIÓN			EN CUANTO A	AUNQUE		Y
	PUESTO QUE		POR UNA PARTE	AÚN ASÍ		PERO	DE TODAS MANERAS	

PRECIO DEL CARTON: 100 PTA

EXTRACTO DE LAS REGLAS AL DORSO



CARTON Nº 700

SERIE (de 960 cartones)

	POR ESO		TOTAL QUE		AUN ASÍ		PERO	Y
ASÍ QUE		SINO QUE			ADEMÁS	SIN EMBARGO		BUENO,
	SOBRE		DE HECHO	ENTONCES		EN CUANTO A	INCLUSO	

PRECIO DEL CARTON: 100 PTA

EXTRACTO DE LAS REGLAS AL DORSO