

## Indicaciones para el profesor / la profesora

### Objetivo de la actividad:

Práctica del léxico de aparatos de uso cotidiano y de las instrucciones.

Práctica de conectores temporales.

### Agrupación:

En pequeños grupos (3 ó 4).

### Material:

Un juego de tarjetas recortadas por grupo. Si se plastifica antes todo el material, durará más. ATENCIÓN: es importante recortar por las líneas de puntos, para que, al igual que las fichas de dominó, aparezcan dos campos en la tarjeta separados por una línea.

### Procedimiento:

Duración: aproximadamente 20 minutos.

Se repartirán las 15 fichas de dominó entre los componentes del grupo.

Si el grupo es de tres, le tocarán 5 fichas a cada jugador. Si el grupo es

de cuatro, se puede fotocopiar una tarjeta comodín más para que sean

16 y le toquen 4 fichas a cada jugador. Se les dice a los alumnos que

deben decidir quién echa la primera ficha. El siguiente jugador (en el

sentido de las agujas del reloj) deberá comprobar si puede relacionar

una de sus fichas con uno de los dos campos (aparato o verbo) de la

ficha que se encuentra sobre la mesa. Para ello deberá explicar la

relación que tiene con el campo de su ficha. Por ejemplo: Si en la ficha

sobre la mesa figura un ordenador, y el jugador en su ficha tiene la

expresión *pulsar el botón correspondiente*, podrá relacionarlos diciendo

una frase del tipo:

- ~ *Hay que pulsar el botón de encendido antes de empezar a usar el ordenador.*
- ~ *Tienes que seleccionar la temperatura deseada después de conectar la nevera.*
- ~ *La aspiradora funcionará otra vez correctamente cuando cambies el filtro del polvo.*

La condición es que hay que usar necesariamente un conector temporal (*cuando, antes de (que), después de (que)*) para relacionar los dos campos. El resto del grupo decidirá si la frase es válida o no. Si hay dudas, se pregunta al/a la profesor/a. En caso de que la frase sea válida, el jugador podrá colocar su ficha en el extremo de la hilera de fichas. En caso negativo, el jugador perderá su turno y este pasará al siguiente. Si un jugador piensa que no tiene ningún campo que pueda relacionar, dirá „paso“, y el turno pasará al siguiente. Gana el jugador que se quede antes sin fichas.

Comodines: Si un jugador tiene un comodín, podrá decidir libremente qué aparato o expresión quiere utilizar. Una vez que el jugador le haya dado un significado, este deberá de permanecer hasta el final del juego.

**Variante:**

Se les puede pedir a los alumnos que realicen cadenas de instrucciones para el manejo de los aparatos en cuestión. ¿Cuántas frases son capaces de realizar? Por ejemplo:

- ~ *Es necesario colocar una taza debajo de la salida de café.*
- ~ *Sí, pero antes de que coloques la taza, es necesario pulsar el botón de encendido.*
- ~ *Vale, y después de colocar la taza, tienes que seleccionar el tipo de café que quieres.*
- ~ *Pero antes de seleccionar el tipo de café, es importante comprobar si la máquina tiene leche...*

© Thinkstock/iStockphoto



colocar un vaso/  
taza/...

© fotolia/macongá



seleccionar la  
temperatura  
deseada

© iStockphoto/jaroon



estar enchufado/-a  
a la corriente  
eléctrica

© iStockphoto/TomML



pulsar el botón  
correspondiente

© fotolia/cemil atakale



apagar la máquina

© iStockphoto/galdzer



seleccionar el  
destino/programa/  
canal... deseado

© Thinkstock/iStockphoto



seleccionar el  
destino/programa/  
canal... deseado

© Thinkstock/iStockphoto



apagar el aparato



© fotolia/Franz Pfluegl

poner en funcionamiento el aparato



© Thinkstock/iStockphoto

cambiar el filtro contra el polvo



© fotolia/Sashkin

limpiar bien el (interior del) aparato



© iStockphoto/hocus-focus



**¡Decide tú la frase!**



**¡Decide tú el aparato!**

instalar los programas necesarios



© fotolia/Adnan Music

regular la intensidad de la luz en la pantalla



© iStockphoto/Edin



**¡Decide tú la frase!**