

EXPRESIÓN ORAL

TIPO DE ACTIVIDAD: En grupos de 4		TEMPORALIZACIÓN: 30 min.
1. JUSTIFICACIÓN	En numerosas ocasiones solemos prestar ayuda ante determinados problemas que surgen en la vida diaria. Se puede considerar que en primera instancia esta ayuda se presta en forma de consejo o sugerencia.	
2. NIVEL	INTERMEDIO	
3. OBJETIVOS	Producir ideas en forma de consejo o sugerencia.	
4. CONTENIDOS GRAMATICALES	<p>If I were you, I'd ...</p> <p>I think you should ...</p> <p>Why don't you ...?</p> <p>How about ...?</p> <p>Shall we ...?</p>	
5. CONTENIDOS FONÉTICOS		
6. CONTENIDOS LÉXICO-SEMÁNTICOS	La actividad no se centra en ningún contenido léxico-semántico en concreto sino que abarca una variedad de ellos.	
7. CONTENIDOS CULTURALES		
8. CONTENIDOS COMUNICATIVOS		
9. EVALUACIÓN	Dado que se trata de una actividad en grupo, se puede llevar a cabo una autoevaluación en la que los alumnos se evalúen mutuamente. En cada grupo habrá un encargado de registrar los puntos que cada participante obtenga.	
10. FUENTES CONSULTADAS		
11. AUTOR:	JOSÉ BALLESTEROS ONIEVA	

SUGERENCIAS DE EXPLOTACIÓN

En primer lugar será necesario hacer una revisión de las diferentes formas de expresar consejo y/o sugerencia:

If I were you, I'd ...
I think you should ...
Why don't you ...
How about ...

Existen dos tipos distintos de cartas: 20 amarillas y 20 azules. Las amarillas exponen una situación que presenta un problema o necesidad mientras que las azules dan idea de lo que hay que aconsejar o sugerir para superar ese problema o necesidad. Las cartas amarillas se colocan en un montón boca abajo y las azules se colocan extendidas sobre la mesa de manera que todos puedan verlas.

En grupos de cuatro, una persona levanta una carta amarilla y sin enseñarla expone a los demás la situación. Quien crea saber la sugerencia o consejo adecuado coge la carta azul correspondiente. A partir de aquí cuenta con 5 segundos para formular ese consejo o sugerencia, sin que sea posible mencionar las mismas palabras que aparecen en la carta. Además de formular la sugerencia, será necesario añadir alguna idea que la justifique. Si lo realiza de manera correcta habrá ganado un punto. De lo contrario, tendrá un punto negativo y tendrá que devolver la carta quedando el jugador situado a su derecha con la opción de levantar una carta azul y realizar su jugada en 5 segundos. Así de manera sucesiva irán participando todos los jugadores. Las parejas de cartas quedarán dispuestas sobre la mesa de manera que si una pareja no ha quedado emparejada correctamente será posible repescarla para volver a emparejarla de manera correcta. En este caso el jugador que se anotó el tanto lo perderá a favor de quien forme la nueva pareja. El participante que obtenga mayor número de puntos será el ganador. Al final del juego, se podrá consultar la clave de parejas correctas si fuese necesario dilucidar alguna duda.

Ejemplo:

A levanta una carta y expone: “*I am hungry*”

B coge la carta adecuada y sugiere: “*Why don't you have some fish chowder? It's home made.*”

RECURSOS Y MATERIAL DIDÁCTICO.

I am hungry	I need to practise grammar
I am thirsty	My wife/husband doesn't talk to me
I want to buy a car	We want to go to the cinema
We are bored	I want to eat out
I am looking for a flat to rent	I want to go on a holiday
It's my wife/husband's birthday tomorrow	We want to get married
I want to read a book	I want to have an ice-cream
I want to buy some clothes	I want to find singles
My car is broken	I want to make a video
I need to improve my English	I need a mortgage to buy a house

something to eat	an grammar workbook
something to drink	a way to make up
a model	a film
a way to have fun	a restaurant
a neighbourhood	a place for the summer
a present	a date
an author	a flavour
a shop	a website
a garage	A video editing programme
a language school	a bank