



# Decoramos una casa



**Paula Vilas Eiroa**

Lectora El Corte Inglés, Universidade do Minho

**NIVEL:** A1- A2 del Marco Común de Referencia Europeo para niños de entre 7 y 9 años. Sin embargo esta unidad didáctica se puede usar en cualquier nivel como repaso o como juego para cualquier momento del curso. Para edades más avanzadas (10-12) se puede sustituir el texto de partida, el cuento, por un texto u otro tipo de actividad.

**OBJETIVOS:**

- Familiarizar a los alumnos con el vocabulario referente a “la casa” de una manera significativa, a través de un cuento popular como “los tres cerditos”, contextualizando la Unidad didáctica que se va a trabajar. Ser capaz de describir de manera básica las habitaciones de una casa y de explicar dónde se encuentran determinados muebles.
- Realizar una tarea final en la que se refleje lo aprendido, a través del dibujo en grupos de una casa, que se mostrará y explicará al resto de la clase.
- Fomentar la comunicación real a través de actividades individuales, en parejas y en grupos con ayuda del profesor.
- Trabajar de manera interrelacionada las cuatro destrezas comunicativas del lenguaje: EO, CO, EE, CE.

**CONTENIDOS:**

- Culturales: escuchar, ver y cantar el cuento de los tres cerditos en español. Analizar el vocabulario que aparece en el cuento. Los tipos de casas y las relaciones entre los personajes.
- Léxicos: materiales que se pueden usar para construir una casa. Las diferentes habitaciones de una casa. Algunos muebles de la casa. Vocabulario relacionado con los colores y los tamaños.
- Gramaticales: preposiciones de lugar: detrás de, delante de, a la derecha de, a la izquierda de.

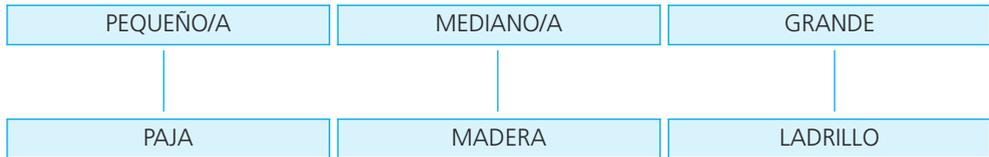
**TEMPORALIZACIÓN:** Aproximadamente 2 horas y media. Las actividades se pueden trabajar de manera independiente. Por ejemplo en cinco sesiones de 30 minutos.

**MATERIAL:** Fichas proporcionadas por el profesor, un ordenador con acceso a Internet, cartulinas blancas, lápices, lápices de colores, tijeras, pegamento.

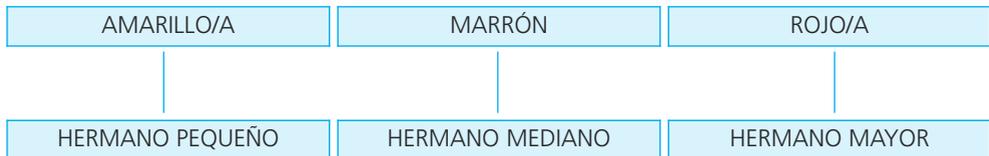


## ACTIVIDAD DE PRECALENTAMIENTO

Para comenzar, y como seguramente los alumnos ya conocen el cuento de los tres cerditos en su lengua materna, se les puede pedir a través de preguntas abiertas que nos cuenten brevemente la historia. Así, se puede indicar el número de personajes, la relación que hay entre ellos, el número de casas que se construyen y resaltar en este caso la forma y el material de cada una de ellas. Para ello, el profesor puede enseñar unas imágenes de las casas, que puede o bien encontrar en Internet, o en el propio cuento, o las puede dibujar él mismo. De esta manera se trabaja el léxico:



Además, se podría ampliar el repaso de vocabulario con los colores y las relaciones familiares teniendo en que ya se ha trabajado en otras sesiones previas durante el curso.



## PRIMERA ACTIVIDAD

En esta actividad, que se presenta como abierta, se realizará el visionado del cuento de los tres cerditos, obtenido de youtube. Se puede descargar o simplemente ponerlo en clase a través del enlace de youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=JXoAmDDPZz4>

La actividad se presenta como punto de partida para introducir a los alumnos en la Unidad didáctica que se va a trabajar, y facilitar el canal para cumplir los objetivos propuestos. Se trata del popular cuento de los tres cerditos, en este caso representado a través de canciones y diálogos.

Cada profesor podrá expresar el vídeo cómo mejor le parezca teniendo en cuenta las necesidades de sus alumnos. Creemos que el hecho de que la mayor parte del vídeo sea cantada, ofrece la posibilidad de trabajar las canciones con los alumnos.

Trabajar con cuentos en clase favorece el aprendizaje de una segunda lengua y puede ser explotado de muy diversas maneras. Así por ejemplo se puede representar el cuento en clase en sesiones posteriores Sin embargo y teniendo en cuenta las edades de los niños, y los objetivos que se quieran lograr, esta primera actividad se podría cambiar por otra. Así, se puede usar un texto, una canción, una audición, un póster, etc.

En esta primera actividad se vería el vídeo en clase, y se repasarían los conceptos antes vistos, en la actividad de precalentamiento. También se puede introducir el vocabulario de los muebles que aparece en cada casita en esta primera actividad, y comparar, por ejemplo, esas casas con las de los alumnos.



## SEGUNDA ACTIVIDAD

Se trata de una actividad de vacío de información. Consta de dos partes. En la primera parte se trabaja el léxico relacionado con los muebles y en la segunda parte se trabajan las preposiciones de lugar. Para ser capaz de realizarla con éxito, se estudiarán en clase los nombres de los muebles básicos que se proponen en la actividad:

DORMITORIO: cama, armario, alfombra.

COCINA: lavadora, horno, frigorífico.

CUARTO DE BAÑO: bañera, espejo, lavabo.

SALÓN: sofá, estantería, televisión.

Para introducir el vocabulario se pueden hacer actividades de presentación de a través de flashcards, dibujos o actividades en Internet como "Mi mundo en palabras" (véase el apartado dedicado a los recursos en Internet). El profesor manejará esta fase como lo crea necesario y teniendo en cuenta las características del grupo. Además, el vocabulario se puede ampliar, o cambiar según criterios del profesor.

Para la segunda parte de la actividad se proponen las siguientes locuciones preposicionales de lugar: detrás de, delante de, a la derecha de, a la izquierda de.

El proceso de introducción de vocabulario sería similar al descrito anteriormente.

La actividad está pensada para ser realizada en parejas. Existen dos fichas. Una para el Alumno A, y otra para el Alumno B. Cada ficha tiene la forma de una casa, dividida en cuatro habitaciones: el salón, la cocina, el cuarto de baño y el dormitorio. En cada una de las fichas los alumnos tienen una serie de información, que deberán leer a su compañero y que deberá ser dibujada por el otro alumno. Así, primero el Alumno A lee las frases y el Alumno B dibuja. A continuación se hace lo contrario: el Alumno B lee las frases y el Alumno A dibuja. Mientras se realiza la actividad el profesor puede pasar por las parejas para supervisar el trabajo y ofrecer la ayuda necesaria a los alumnos. Cuando terminen la actividad, se hace una puesta en común. El profesor puede dibujar en la pizarra el resultado de la Actividad, para que los alumnos comprueben su trabajo.



## TERCERA ACTIVIDAD

Esta actividad está pensada para consolidar la nueva materia aprendida de manera lúdica. Se trata de un juego de tarjetas, en las que se repasan algunos muebles y sobre todo las locuciones prepositivas de lugar. Es un juego que también se puede modificar según los intereses del grupo, y que se puede usar en sesiones posteriores para repasar vocabulario. El profesor previamente, fotocopiará las tarjetas con los dibujos y las tarjetas con las frases. Es una actividad para trabajar en grupos de tres o cuatro alumnos. Cada grupo tiene los dos mazos de tarjetas recortadas. Se colocan de manera desordenada y boca abajo. Un montón será el de los dibujos y el otro montón el de las frases. Se juega por turnos. Cada alumno levanta en su turno una tarjeta del montón de los dibujos y otra tarjeta del montón de las frases. Si coinciden el dibujo con su frase se queda las tarjetas; si no, las vuelve a dejar en los montones. Gana el jugador que más tarjetas consiga emparejar.

## TAREA FINAL

La tarea final está pensada de nuevo de manera abierta. El profesor puede decidir qué tarea quiere que sus alumnos realicen. En este caso, se propone la tarea final: “Decoramos una casa”

Se trata de una tarea para realizar en grupos de cuatro alumnos. El objetivo es dibujar los muebles de una de las casas de los cerditos y colocarlos en cada habitación a gusto de los alumnos. Para ello, el profesor llevará a clase una cartulina grande por grupo. Se divide la cartulina en cuatro con un lápiz, y se escribe el nombre de las cuatro habitaciones, tal y como se ve la casa en la Primera Actividad. Cada grupo dibujará los muebles en cada habitación. Para realizar esta actividad se pueden usar revistas, o material que imite los muebles. Incluso se puede adornar con paja, o madera, o piedras para imitar la casa de los cerditos.

Mientras se realiza la actividad el profesor, ayudará a los grupos. Al terminar la casa, cada grupo mostrará al resto de la clase, el resultado final y cada miembro del grupo describirá una de las habitaciones. Para ello, se expresará oralmente y deberá usar el vocabulario aprendido. Esto es, los muebles, las locuciones prepositivas de lugar y también los colores, los tamaños, etc.

Mientras se realiza la actividad de “construcción” de la casa, se pueden cantar las canciones del vídeo.

## RECURSOS EN INTERNET

Aquí proponemos, además del enlace usado para el cuento de los tres cerditos, otro material en la web que puede ser usado para complementar la Unidad didáctica propuesta presentada.

- Para el cuento de los tres cerditos usado en la Unidad didáctica.  
<http://www.youtube.com/watch?v=JXoAmDDPz4>
- Para trabajar el vocabulario de los muebles y las preposiciones de lugar con un gran input y para realizar actividades interactivas muy buenas. En “El Mundo de Carlos” del Instituto Cervantes. Se trata de la parte dedicada a la habitación.  
<http://cvc.cervantes.es/ensenanza/mimundo/mimundo/default.html>
- Para repasar vocabulario de la casa y las locuciones prepositivas de lugar de manera divertida.  
<http://www.xtec.es/satis/ra/lacasa/lacasa.html>
- Una versión algo diferente del cuento de los tres cerditos para trabajar en clase. Contiene el cuento y actividades interactivas muy interesantes.  
<http://www.cuentosinteractivos.org/mundoalreves/123cerditos/123cerditos.html>

## ALUMNO A

LEE:

1. DOS CAMAS Y UN ARMARIO EN EL DORMITORIO.
2. UNA MESA Y DOS SILLAS EN LA COCINA.
3. UNA BAÑERA Y UN ESPEJO EN EL CUARTO DE BAÑO.
4. UN SOFÁ Y UNA ESTANTERÍA EN EL SALÓN.

---

Y AHORA...

1. UN CREDITO DETRÁS DEL ARMARIO.
2. UN CREDITO A LA DERECHA DE LA MESA.
3. UN CREDITO DELANTE DEL SOFÁ.
4. UN CREDITO A LA IZQUIERDA DE LA ESTANTERÍA.

DIBUJA:



## ALUMNO B

LEE:

1. UNA CAMA, UN ARMARIO Y UNA ALFOMBRA EN EL DORMITORIO.
2. UN FRIGORÍFICO Y UNA MESA EN LA COCINA.
3. UNA BAÑERA Y UN LAVABO EN EL CUARTO DE BAÑO.
4. DOS SOFÁS Y UNA TELEVISIÓN EN EL SALÓN.

---

Y AHORA...

1. UN CREDITO DETRÁS DEL FRIGORÍFICO.
2. UN CREDITO A LA DERECHA DE LA BAÑERA.
3. UN CREDITO DELANTE DE LA TELEVISIÓN.
4. UN CREDITO A LA IZQUERDA DE LA MESA.

DIBUJA.



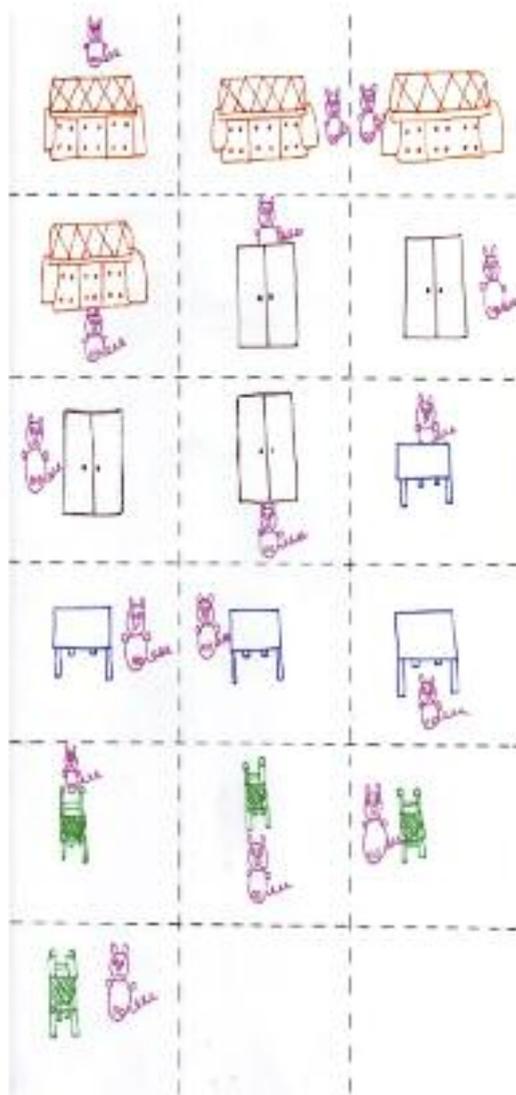
## DIBUJOS PARA RECORTAR

### INSTRUCCIONES:

Fotocopiar y recortar las imágenes. Se pueden plastificar para que no se estropeen y así poder usarlas en otras actividades u otro día a modo de repaso.

### COMO JUGAR:

Se entrega un mazo de dibujos a parejas o grupos de tres. Se colocan boca a bajo de manera desordenada. Cada jugador debe dar la vuelta a un dibujo y una tarjeta escrita de cada vez, hasta conseguir formar las parejas. Así, si un jugador levanta por ejemplo el primer dibujo, para formar pareja, debería levantar la tarjeta en la que pone: "está detrás del sofá". Si es así se queda con las dos tarjetas. Si no se vuelven a colocar boca a bajo con el resto. Gana el jugador que más parejas logre formar correctamente.



## TARJETAS PARA RECORTAR

### INSTRUCCIONES:

Fotocopiar y recortar las imágenes. Se pueden plastificar para que no se estropeen y así poder usarlas en otras actividades u otro día a modo de repaso.

### CÓMO JUGAR:

Se entrega un mazo de dibujos a parejas o grupos de tres. Se colocan boca a bajo de manera desordenada. Cada jugador debe dar la vuelta a un dibujo y una tarjeta escrita de cada vez, hasta conseguir formar las parejas.

Gana el jugador que más parejas logre formar correctamente.

