

Plantilla para guía del profesor

Ficha de la actividad

Curso	1º
Competencias del Grado	<p>Las actividades desarrolladas en estas actividades enlazan principalmente, aunque no de manera exclusiva, con las siguientes competencias, recogidas en la Memoria de Verificación del Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas de la UGR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● (CP1) Ser capaz de comunicar y enseñar los conocimientos adquiridos. ● (CP10) Conocer los rasgos y aspectos fundamentales del medio sociocultural transmitidos por la lengua maior o minor para comprender mejor la lengua y la cultura propias. ● (CP12) Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos a la práctica. ● (CP15) Conocer y saber emplear las nuevas tecnologías aplicadas al conocimiento de las lenguas y las culturas. ● (CB3) Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio). ● para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. ● (CI37) Ser capaz de desarrollar razonamientos críticos. ● (CI39) Saber reconocer la diversidad y la interculturalidad como fuente de enriquecimiento personal y social. ● (CI41) Ser capaz de trabajar en equipo y asumir las responsabilidades del mismo.
Objetivos	<p>Desarrollar estrategias de aprendizaje relacionadas con el análisis visual. Desarrollar estrategias de aprendizaje relacionadas con la atención. Identificar los animales del horóscopo chino y la leyenda que los vincula.</p>
Duración aproximada	50 minutos aprox.
Metodologías de aula	<p>Visual thinking Aprendizaje colaborativo</p>
Recursos y materiales necesarios para la actividad	<p>Materiales del tema (las fichas deben imprimirse por separado del resto de actividades). Material de escritura que permita ser borrado (lápiz o similar). Proyector de clase que proyecte sobre pizarra u otra superficie que permita escribir encima.</p>

Guía del profesor

Número de actividad	Instrucciones para el docente
0	<p>Esta propuesta didáctica tiene una doble finalidad: por una parte, acercar al alumnado de chino a conocimiento fáctico sobre los animales del horóscopo chino; por otra, presentarles dos estrategias de aprendizaje, una relacionada con la memorización de caracteres y otra con la identificación de sonidos.</p>

	<p>Para ello, la propuesta se divide en dos partes. En la primera, los alumnos conocerán los animales del horóscopo y se familiarizarán con la escritura de los caracteres mediante la metodología del <i>visual thinking</i>, usada como apoyo para la memorización. En la segunda parte, se trabajará la estrategia de focalización de la atención en sonidos específicos apoyada en el aprendizaje colaborativo, mediante la narración de la leyenda de los animales del horóscopo.</p>
1	<p>Pedimos a los alumnos que hagan parejas o grupos de 3 (no más). Repartimos los materiales del tema.</p> <p>Pedimos a los alumnos que miren la ficha “los animales del horóscopo chino”, e identifiquen de qué animal se trata cada uno, en español (al ser animales recortados es posible que algunos no se identifiquen de manera clara o generen confusión).</p> <p>Duración: 3”.</p> <p><i>Solución:</i> de arriba abajo, y de izquierda a derecha: rata, toro, tigre, conejo, dragón, serpiente, caballo, cabra, mono, gallo, perro, cerdo</p>
2	<p>Pedimos ahora a los alumnos que miren los caracteres de esta actividad 2, y les indicamos que todos los caracteres que aparecen corresponden a los animales de la ficha. Vamos indicando animal a animal, dentro de la página de actividades, qué animal es cada carácter. Leemos un par de veces también el <i>pinyin</i>, para que se familiaricen con él.</p> <p>Duración: 3”</p>
3	<p>Pedimos a los alumnos que pongan delante la hoja con las fichas de los animales y la hoja de actividades. ¿Cómo creen que pueden encajar los caracteres dentro de la forma de los animales? Les dejamos unos minutos para que traten de “buscar” dentro de los animales los trazos de los caracteres. Pueden hacer esta actividad solos o con el compañero.</p> <p>Cuando acaben, ponemos en común en la clase las soluciones. Para ello, puede usarse el proyector de clase para reproducir sobre la pizarra la imagen de un animal y pedir a los alumnos que decidan de qué manera han encajado ellos los trazos de los caracteres dentro de las imágenes. Si esto no es posible, pueden escribirse en la pizarra o describirse en voz alta.</p> <p>En el caso de que los alumnos no hayan conseguido “encontrar” los caracteres dentro de las imágenes, el profesor puede proponer una respuesta. También, en el caso de caracteres ideográficos, puede ayudarles proporcionando la etimología de los caracteres o de sus componentes.</p> <p>No es necesario que las propuestas de los alumnos sean etimológicamente correctas, lo único que se pretende con esta actividad es que aprendan estrategias visuales que les ayuden con el análisis y la memorización de caracteres.</p> <p>Duración: 10”-15”</p>
4	<p>De manera individual, los alumnos escriben los caracteres para familiarizarse con su escritura utilizando las estrategias de visualización que han aprendido previamente.</p> <p>Duración: 10”</p>
5	<p>En esta actividad de dictado, los alumnos tienen que escribir el <i>pinyin</i> de los animales que estén escuchando. El objetivo de esta actividad no es que</p>

	<p>memoricen o que identifiquen perfectamente el <i>pinyin</i>, solo que se familiaricen con los sonidos. Los alumnos pueden corregir de manera autónoma el dictado, comprobando con el contenido del ejercicio 1. Duración: 10''</p>
6	<p>Indicamos a los alumnos que vamos a pasar a la siguiente parte de la actividad, y que se trata de un juego. Van a escuchar en chino la leyenda que explica cuál es el orden en que los animales del horóscopo se disponen en el calendario. Les advertimos que el texto que van a escuchar está en chino, pero ellos solo tienen que prestar atención a los nombres de los animales, que se van a repetir varias veces a lo largo del texto. Podemos insistir en este punto en la explicación: el objetivo no es que entiendan el texto, sólo que identifiquen los sonidos clave. Van a escuchar el texto una única vez, y junto con el compañero tienen que decidir cuál es el orden correcto antes de levantar la mano para proponer una solución. Ganará la pareja que más animales haya conseguido escuchar en el orden correcto a la primera. Si hay empate, o si los alumnos no han conseguido focalizar la atención lo suficiente, el docente puede hacer una escucha más. Al finalizar la actividad, el profesor puede leer el texto una vez más, parando al leer delante de cada animal o usando otros mecanismos durante su lectura que faciliten al alumnado la identificación de los sonidos.</p> <p>Duración: 10''</p> <p>Texto para lectura por parte del profesor: 玉皇上帝把各种动物叫到自己面前。他想选择12种动物来代表年份, 并按照它们到来的顺序将年份排列在日历上。 老鼠很聪明。老鼠知道牛过河很容易。老鼠爬到了牛的背上。这样, 老鼠先到达, 牛第二个到达。 第三只动物是老虎。老虎很大, 老虎跑得很快。这就是老虎名列第三的原因。 第四只动物是兔子。兔子跳得非常好, 兔子从一块石头跳到另一块石头, 兔子就这样顺利地过了河。 然后龙来了。龙很强大, 但龙在途中停下来帮助农民, 给他们降雨。龙排在了第五位。 蛇排在第六位。蛇很慢, 但是蛇爬到了马背上过河。这样, 蛇很快就到了。马排在第七名。虽然马跑得很快, 但因为被蛇吓了一跳, 往后退了一下, 所以马到达得稍晚了一些。 山羊、猴子和公鸡一起来了。山羊、猴子和公鸡一路上互相帮助。玉皇上帝对羊、猴、鸡的团队合作感到非常满意。接下来排列的动物就是山羊、猴子和公鸡。 第十一个到达的是狗。狗跑得快, 游得好, 但狗也喜欢玩儿, 所以, 狗来晚了。 最后一个是猪。猪很懒, 猪不喜欢跑。猪排在最后。</p> <p>Solución: es el mismo orden de la actividad 1</p>