

SENTIDO		TÍTULO		TIMING	
		No me chilles que no te veo		 55 minutos	
AUTORES		PALABRAS CLAVE		LANGUAGE	
Rita Bonilla		tocar, texturas, ciego		Español	
NIVEL		GRUPO DE ALUMNOS		EDAD	
A2		Alumnos extranjeros con desconocimiento de la lengua española		12 - 16	
COMPETENCIAS					
☐	Global	☒	Producción Oral		
☒	Comprensión Oral	☒	Expresión Escrita		
☐	Expresión Oral	☐	Comprensión Escrita		
OBJETIVOS					
COMUNICATIVOS		● Describir cualidades físicas: Los alumnos serán capaces de expresar cómo se siente un objeto al tacto utilizando adjetivos específicos. ● Interactuar en un entorno de juego: Participar activamente en un intercambio comunicativo bajo presión de tiempo (contexto de concurso), comprendiendo instrucciones y reaccionando a ellas. ● Expresar duda y certeza: Utilizar fórmulas como <i>"Creo que es..."</i>, <i>"No estoy seguro, pero parece..."</i> o <i>"¡Es claramente [adjetivo]!"</i>.			
FUNCIONALES		● Identificar y clasificar: Relacionar sensaciones físicas con conceptos léxicos (vocabulario del tacto). ● Comparar sensaciones: Utilizar estructuras comparativas básicas (<i>"Es más áspero que..."</i>, <i>"Es tan suave como..."</i>) para matizar sus descripciones. ● Seguir y dar instrucciones: Comprender las reglas del concurso y las indicaciones del profesor en español. ● Gestionar el silencio y la comunicación no verbal: Aprender a comunicarse mediante gestos y contacto físico (guiar la mano hacia el objeto) cuando la palabra está prohibida.			
CULTURALES		● El formato de los concursos en España: Familiarizarse con la dinámica de los game shows televisivos típicos (el entusiasmo, el papel del presentador, el lenguaje de la victoria y la derrota). ● Normas de cortesía y contacto físico: El sentido del tacto implica una proximidad física. En la cultura española, el contacto es más común que en otras culturas (como las asiáticas o anglosajonas). La actividad permite explorar de forma segura los límites del espacio personal (proxémica) en un contexto lúdico. ● Cultura del aula: Fomentar el trabajo en equipo y la competitividad sana, valores muy presentes en las dinámicas de grupo de los países hispanohablantes.			

FORMAS DE TRABAJO	• Individual: Durante la fase de Aperitivo e Input (lectura del texto) • En parejas: Durante el concurso. S • Gran Grupo: durante la Conclusión, para el recuento de puntos y la puesta en común de las sensaciones vividas.
TÉCNICAS	• Gamificación: El formato de concurso de TV genera motivación extrínseca y reduce el filtro afectivo (el miedo a equivocarse). • Scaffolding (Andamiaje): Se pasa de un input controlado (texto/vídeo) a una producción libre (el juego)
RECURSOS	• Vídeo de Input: * YouTube - Caja Sorpresa (Retos): Vídeos estilo "Challenge" donde influencers adivinan objetos.
HERRAMIENTAS DIGITALES	• LiveWorksheets: En lugar de papel, pueden usar una ficha en sus tablets/móviles donde marquen con un check los adjetivos aprendidos. • Online Stopwatch: Proyectar un cronómetro de bomba o cuenta atrás en la pizarra para dar tensión al concurso. • Mentimeter: Para la fase de Conclusión, puedes hacer 3 preguntas rápidas sobre "¿Cuál es el adjetivo para la lija?" y ver quién responde más rápido. • Padlet: Para que en el Postre, las parejas suban una foto del objeto que más les gustó con su descripción escrita.



Attribution: Original activity from Erasmus + LANSEN Project

Artificial intelligence aided

Cofunded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

DESCRIPTION OF ACTIVITIES		
Aperitivo	5'	Actividad 1 "Unboxing" . Los alumnos ven un fragmento del concurso "La caja misteriosa"
Ensalada	10'	Actividad 2 El Museo de las Sensaciones : Para asentar el input, los alumnos trabajan con un texto breve descriptivo.
Plato principal	5'	Actividad 3 "Nube de palabras" : El profesor hace una pequeña nube de palabras en la pizarra con el vocabulario clave: <i>Suave, rugoso, áspero, liso, blando, duro, puntiagudo, pegajoso</i> .
	10'	Actividad 4 - "El Dictado Artístico" Se les entrega una lista de objetos cotidianos (una lija, un peluche, una piedra, una esponja, pegamento) y deben emparejarlos con el adjetivo correcto de la nube de palabras.
	20'	Actividad 5 Dividimos la clase en dos parejas concursantes. El resto del grupo es el "público". • Reglas: 1. Un miembro de la pareja se venda los ojos en el centro del aula. 2. El compañero tiene 60 segundos para buscar por la clase (o de una caja sorpresa) objetos que representen 3 texturas diferentes. 3. Silencio total: El compañero que busca no puede hablar. Solo entrega el objeto. 4. El concursante con los ojos vendados debe decir: <i>"Esto es [adjetivo]"</i>. • Puntuación: 10 puntos por cada adjetivo acertado.
Postre	5'	Activity 6 Compara los objetos : Cada pareja debe escribir tres frases sobre los objetos que tocaron durante el concurso, pero usando comparaciones. Ejemplo : <i>"El cuaderno es más liso que la pared del aula"</i> o <i>"La mesa es tan dura como el suelo"</i> .

EVALUACIÓN

Diana de Autoevaluación: los alumnos marcan del 1 al 5 su nivel de confianza en los siguientes puntos. Cuanto más cerca del centro esté el punto, más debe mejorar; cuanto más lejos, más domina la competencia.

- **Léxico**: Puedo identificar al menos 6 adjetivos de textura sin ayuda.
- **Comprensión**: He entendido las instrucciones del concurso en español.
- **Expresión Oral**: He podido nombrar los objetos y sus texturas con claridad.
- **Participación**: He colaborado activamente con mi pareja en el concurso.

Registro de observación directa: el profesor anota aspectos como: el alumno usa el vocabulario aprendido, describe objetos cotidianos, etc.

Cofunded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Atribución: Actividad original del proyecto Erasmus + LANSEN

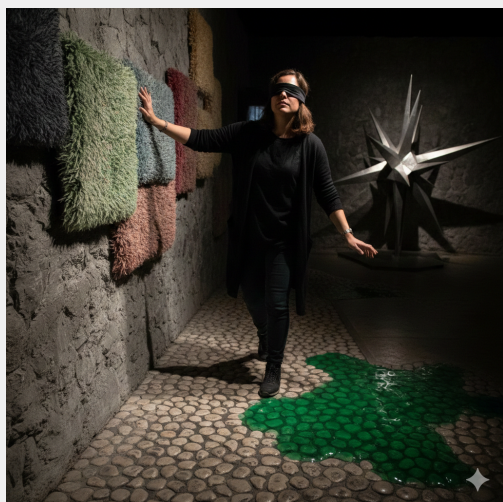
Asistido con Inteligencia Artificial

ANEXOS

ANEXO 1

Una visita al Museo de las Sensaciones

"Ayer visité el Museo de las Sensaciones y fue una experiencia increíble. Al entrar, tienes que cerrar los ojos y caminar por diferentes salas.



En la primera sala, toqué una pared de piedra. Era muy **áspera** y fría, me rascaba un poco las manos. Después, pasé a una zona con cojines gigantes; eran muy **suaves**, como el pelo de un gato, y muy **blandos**: ¡podías hundirte en ellos!

Lo más difícil fue el pasillo central. El suelo era **rugoso**, con muchos relieves, para no resbalar. De repente, toqué algo **pegajoso** (¡era gelatina!) y algo muy **duro** que parecía metal. Al final, encontré una escultura con formas **puntiagudas** que pinchaban un poco. ¡Fue una aventura para mis manos!"

Lee el texto y completa la tabla

Objeto / Lugar	¿Cómo es al tacto? (Adjetivo)
Pared de piedra	Áspera
Cojines	_____ y _____
Suelo del pasillo	_____
Gelatina	_____
Metal	_____
Escultura	_____

ANEXO 2 - Vocabulary

1. Adjetivos Clave (Las texturas)

- **Suave:** Como el pelo de un gato o una manta de lana.
- **Áspero:** Como una lija o la lengua de un gato; molesta un poco al tocarlo.
- **Rugoso:** Que tiene relieves o "arrugas", como el tronco de un árbol.
- **Liso:** Como la pantalla de un móvil o un cristal.
- **Duro:** Que no se puede deformar, como una piedra o una mesa.
- **Blando:** Que se hunde cuando lo tocas, como una almohada o una esponja.
- **Puntiagudo:** Que tiene punta y puede pinchar, como un lápiz afilado o un cactus.
- **Pegajoso:** Que se queda pegado a los dedos, como la miel o el pegamento.

2. Objetos del aula

Objeto	Textura
Algodón / Peluche	Suave
Papel de lija / Piedra pómez	Áspera
Cartón ondulado / Cáscara de nuez	Rugoso
Pizarra / Espejo	Liso
Ladrillo / Llave	Duro
Plastilina / Malvavisco (nube)	Blando
Tenedor / Chincheta	Puntiagudo
Cinta adhesiva / Caramelo masticado	Pegajoso

3. Verbos de Acción

- **Tocar:** Poner la mano sobre algo.
- **Adivinar:** Decir qué es o cómo es sin verlo.
- **Sentir:** La sensación que produce el objeto.
- **Pinchar:** Lo que hace un objeto puntiagudo.
- **Pegarse:** Lo que hace algo pegajoso.
- **Rellenar:** Lo que hacen con la ficha (tu frase clave).

4. Frases Útiles

- "Parece..." (Parece una esponja).
- "Está..." (Está muy frío / Está pegajoso).
- "Es un poco..." (Es un poco áspero).
- "Me recuerda a..." (Me recuerda al algodón).
-

ANEXO 3 - SELF-ASSESSMENT RUBRIC

SELF-ASSESSMENT TARGET

Mark a dot on each axis to show your level of confidence.
The closer to the **center**, the more you need to improve.
The closer to the **edge**, the more you master the skill.



VOCABULARY

I can identify at least 6 texture adjectives without help.



COMPREHENSION

I have understood the instructions of the contest in Spanish.



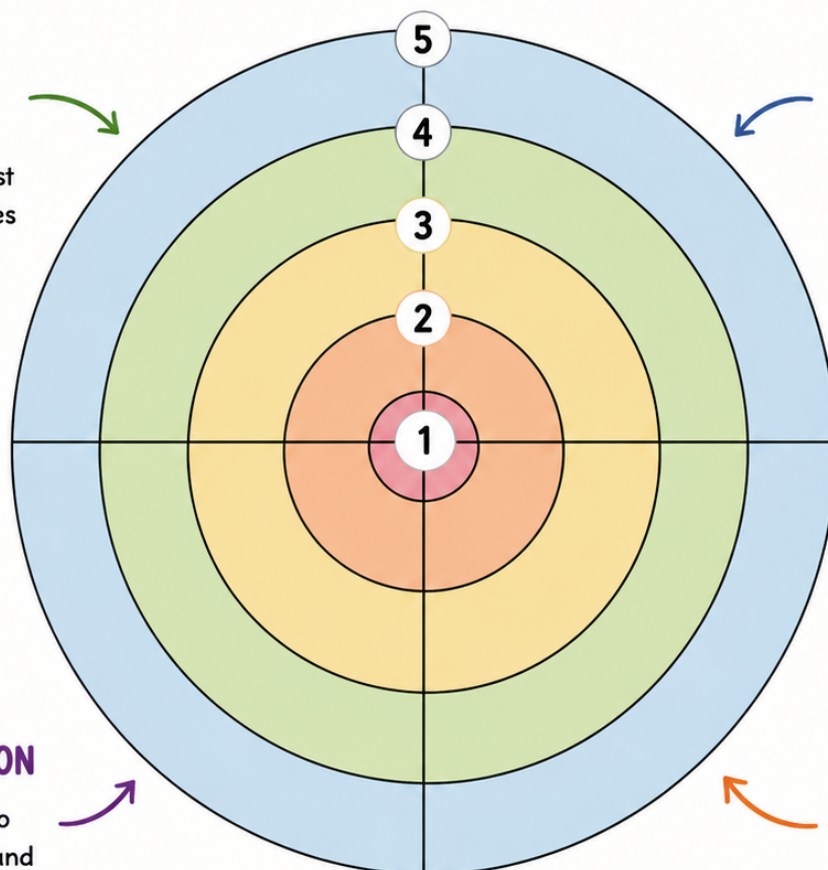
ORAL EXPRESSION

I have been able to name the objects and their textures clearly.



PARTICIPATION

I have actively collaborated with my partner in the contest.



1 I need a lot of practice.	2 I need some improvement.	3 I'm doing okay, but I can improve.	4 I'm confident in this skill.	5 I master this skill!
------------------------------------	-----------------------------------	---	---------------------------------------	-------------------------------