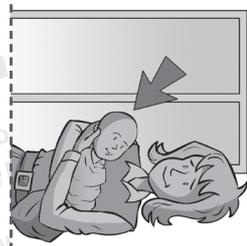


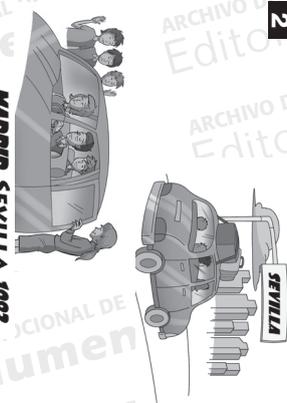
Ficha 26.

HOSPITAL



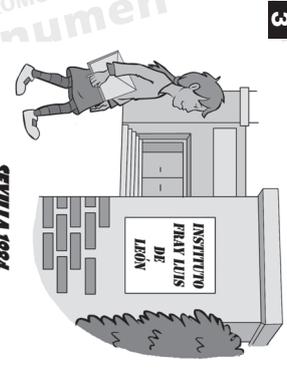
1

2



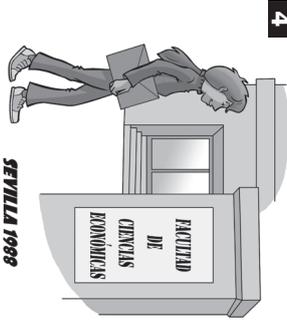
MADRID, SEVILLA 1983

3



SEVILLA 1984

4

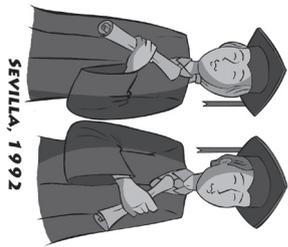


SEVILLA 1989

5

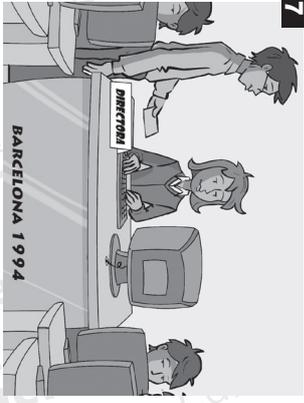


6



SEVILLA 1992

7



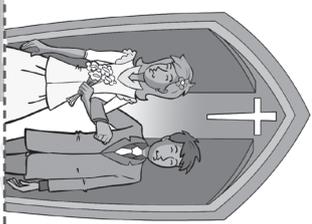
BARCELONA 1994

8



BARCELONA 1996

9



10



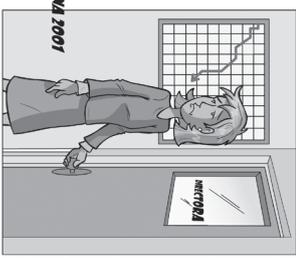
BARCELONA 1998

11



BARCELONA 1999

12



BARCELONA 2001

13



BARCELONA 2004

14



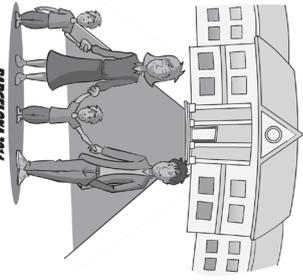
BARCELONA 2005

15



BARCELONA 2005

16



BARCELONA 2014



Ficha 26

CONECTOR 1:

Antes de

CONECTOR 2:

Después de

CONECTOR 3:

Hace

CONECTOR 4:

Desde hace

CONECTOR 5:

Durante

CONECTOR 6:

Cuando

CONECTOR 7:

Mientras

CONECTOR 8:

Desde que

CONECTOR 9:

Hasta que

CONECTOR 10:

Desde



Contenidos	Competencia, dinámica y destreza	Tipo de actividad	Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> Relacionar el pasado y el presente Relacionar dos momentos del pasado Pretérito indefinido Conectores temporales: <i>antes de, después de, hace, desde hace, durante, cuando, mientras, desde que, hasta que, desde...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Gramatical Grupos Expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> Crea una historia a partir de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> 10-15 minutos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se colocan los dos grupos de tarjetas en dos montones, bocabajo y desordenadas. Se divide la clase en pequeños grupos y se escribe en la pizarra: Año 2014 (este será el momento presente).

En la primera ronda, cada grupo, por turnos, elige una tarjeta de cada montón. Deben intentar formar una frase correcta usando el conector y la imagen del dibujo en relación con el momento presente. Si lo hacen bien, ganan un punto y devuelven a su montón solo la tarjeta del conector. Si su frase es incorrecta, devolverán ambas tarjetas a su lugar correspondiente y pasa el turno al siguiente grupo.

A partir de la segunda ronda, se cogerán dos tarjetas con imagen por cada tarjeta con un conector temporal, relacionándolas entre ellas.

El juego finaliza cuando se acaban las tarjetas con imágenes. Gana el equipo que más puntos ha conseguido.

Nota: En los casos en los que resulte imposible unir dos momentos o situaciones, se devuelven las tarjetas correspondientes y se pasa turno.

SOLUCIONES

Las respuestas variarán en función de cómo se vayan emparejando dibujos y conectores, no obstante, se ofrecen aquí algunos ejemplos:

- **Tarjeta 1/Conector 3:** Nació hace 43 años en Madrid.
- **Tarjeta 1/Conector 2/Tarjeta 2** (solo posible a partir de la ronda 2): Después de 13 años se mudó a Sevilla con su familia.
- **Tarjeta 7/Conector 4:** Vive en Barcelona desde hace veinte años.

SUGERENCIAS

Una vez terminado el juego, se pueden aprovechar los dibujos para que los estudiantes, como tarea para casa, escriban la historia utilizando la mayor cantidad de conectores temporales posible.

