



UNIDADE 7

Vai e dille...

Pídalles aos estudantes que abran o libro na páxina 57 e que describan a imaxe da portadiña. A continuación, pregúntelles: **Por que credes que está rindo a rapaza?** Escoite as diferentes respostas que lle dean e se ninguén menciona: **porque lle están contando un chiste ou algo moi divertido**, fágao vostede. Logo, escriba a palabra **chiste** no encerado e pídalles que a definan ou que dean un exemplo.

Por último, adiántelles aos seus alumnos os contidos da unidade e dígalles en que consistirá a tarefa final: van escribir a sinopse dun filme.



1. CLÁSICOS

Falar do xénero e do argumento dunha serie de libros e filmes. Falar sobre o filme favorito.

OBSERVACIÓNS PREVIAS

Esta actividade ten como obxectivo pór en práctica o relato de argumentos de libros e de películas e familiarizar os estudantes co emprego do presente de indicativo para resumir unha obra.

Os seus alumnos van ler unha listaxe de clásicos da literatura que tamén foron levados á pantalla. Logo comentarán se os leron ou se viron o filme. Ademais, presentárase o vocabulario necesario para que poidan falar do xénero dunha obra.

Teña en conta que as pequenas producións orais que se piden poderán realizarse basicamente a partir das mostras de lingua ofrecidas.

ANTES DE COMEZAR

Agrupe os estudantes en parellas ou en grupos de tres e indíquelles que manteñan o libro pechado. A continuación, pídalles que escriban, en galego e nun só minuto, todos os títulos de obras literarias ou de filmes que coñezan que pasaron á historia como clásicos da literatura ou do cinema. Aproveite para aclararlles que en galego se pode dicir **filme** ou **película**.

Cando transcorra o tempo previsto, cada parella, por quendas, lerá todos os títulos que escribiu. O xogo consistirá en ver que parella consegue dicir máis títulos.

Pode ocorrer que as súas traducións non coincidan co título co que se publicaron algunhas obras. Tente aproveitar este feito para comentar aspectos ou límites impostos pola tradución, como a fidelidade do texto e do contexto, os referentes socioculturais etc.

PROCEDEMENTOS

A. Pídalles agora que abran o libro na páxina 58 e que lean a lista de clásicos da literatura e do cinema. Comprobe con eles as coincidencias que hai entre os filmes que figuran no libro e os que eles anotaron. A seguir, pídalles que comenten se viron ou se leron algunha das obras propostas. Recórdelles que deben empregar as formas verbais no pretérito.

B. Preséntelles aos seus alumnos a información do cadro e pregúntelles: **Sabedes de que xénero son os filmes do ítem anterior?** Lea con eles a mostra de lingua do libro e anímeos a interviren. Se lle parece conveniente, remítaos á epígrafe “Falar de xéneros”

da sección de gramática, na páxina 61, antes de que comecen a súa produción.

C. Agora, pregúntelles que é o argumento dunha película. Probablemente non tardarán en contestar que se trata do **resumo do seu contido**. De non ser así, explíquelles vostede. A continuación, pregúntelles se lembran o argumento dalgún filme. Pode comezar dándolles un exemplo algo máis longo que a mostra de lingua, pero que tampouco sexa moi exhaustivo. Logo, anímeos a que lles conten brevemente aos compañeiros da clase o argumento dalgún filme que recorden.

D. Para rematar, pídalles que pensen nos seus tres filmes favoritos e que os comenten cos seus compañeiros, seguindo o modelo da mostra de lingua.

MÁIS EXERCICIOS

Páxina 104, exercicio 1.

2. QUE POÑEN HOXE?

Expresar preferencias referidas á programación de televisión e falar dos diferentes tipos de programas.

ANTES DE COMEZAR

Para activar os coñecementos previos dos seus alumnos, escriba no encerado os nomes de dúas ou de tres canles de televisión do lugar no que se dan as clases de galego. A continuación, pregúntelles a que fan referencia eses nomes. É probable que non teñan dificultade en dicir de que se trata. Se lle parece oportuno, pregúntelles tamén cales son as súas canles de televisión favoritas.

PROCEDEMENTOS

Pídalles aos estudantes que imaxinen que hoxe, entre as oito e as dez da noite, terán un par de horas para ver a tele, polo que teñen que decidir que programa queren ver. Déalles tempo abondo para que consulten a programación que se ofrece e para que, logo, fagan a súa elección.

A continuación, suxíralles que o comenten cos seus compañeiros, dicíndolles que programas lles apetece ver, por que e de que tipo de programas se trata. Recórdelles que dispoñen dun cadro de axuda de vocabulario na mesma páxina.

E DESPOIS

Se lle parece oportuno, propóñalles aos seus alumnos que escriban, na casa, un texto no que comparen a televisión do lugar no que viven coa dalgún outro país que coñezan. Se non coñecen ningunha canle de televisión estranxeira, anímeos a que comparen dúas cadeas televisivas que se emiten na súa localidade, como unha pública (estatal ou autonómica) e outra privada, por exemplo. Dígalles que poden documentarse a través de Internet e suxíralles que comenten aspectos como os tipos de programas que teñen, se a grella de programación é similar nas diferentes franxas horarias, se hai algún programa que se emite en ambas as dúas...

MÁIS EXERCICIOS

Páxina 104, exercicio 2.



3. A LENDA

Ler o resumo dunha lenda. Observar o funcionamento dos pronomes de CD e de CI e reflexionar sobre o emprego do presente de indicativo no relato deste tipo de textos.

ANTES DE COMEZAR

Pídalles aos seus estudantes que se fixen nas imaxes que aparecen na **ficha 23** e que comenten que teñen en común. Espere a que digan todo o que se lles ocorra: **son mulleres, teñen o pelo longo, son personaxes de ficción...** Pero se non din que **se trata de personaxes propios de lendas ou de historias fantásticas**, fágao vostede.

PROCEDEMENTOS

A. Indíquelles agora aos seus alumnos que lean o texto. Infórmeos de que se trata do resumo dunha antiga lenda lucense. Tras a lectura, teñen que decidir cal das imaxes da **ficha 23** corresponde á protagonista da historia (*a número 2*).

Ademais, pídalles que se fixen nos pronomes de CD que figuran no texto (resaltados en grosa) e que completen o cadro que aparece máis abaixo cos respectivos referentes.

Solución

transportalo: *o animal*

lévaa: *unha das patas dianteiras*

consegue facelo: *rematar o animal*

interrompelos: *os preparativos para o casamento*
non **as** necesita: *todas as frechas que ten*

B. A continuación, pídalles que volvan ao texto e que esta vez centren a súa atención nos pronomes que aparecen subliñados. Coméntelles que se trata de pronomes de complemento indirecto (CI) e propónalles que completen a información que falta no cadro.

Solución

cóntanlles a nova: *aos seus pais*

C. Despois de aclarar as solucións cos estudantes, remítaos á epígrafe “Pronomes de complemento directo e de complemento indirecto” da sección de gramática, na páxina 61. Repase con eles os diferentes usos e remate explicándolles os casos nos que os dous pronomes aparecen xuntos e contraen.

Finalmente, pídalles que procuren no texto a forma **lla** e que digan a que ou a quen se refire cada un dos pronomes.

Solución

lle (CI): *o seu pai*

a (CD): *unha das patas dianteiras*

D. Para rematar, pídalles que se fixen no tempo verbal empregado no texto para resumir a lenda: o presente. Asemade, aproveite para repasar a epígrafe “Relatar en presente” da sección de gramática, na páxina 61, e sinale que este tempo se adoita usar na maioría dos resumos de filmes, programas de televisión, pezas de teatro, así como para contar chistes, historias de ficción (como as lendas) ou anécdotas. Se os seus alumnos son galegos, pregúntelles se iso tamén ocorre noutras linguas que coñecen. No caso de que sexan doutros lugares, pregúntelles se tamén é así na súa lingua materna.

E DESPOIS

Pídalle a cada estudante que pense nun personaxe ficticio da mitoloxía ou da cultura do seu lugar de orixe e que llo presente ao resto da clase. Poderá facer unha descrición física, falar dos poderes que se lle atribúen ou do feito polo que se deu a coñecer.

MÁIS EXERCICIOS

Páxina 105, exercicios 5 e 6.

4. UN CHISTE

Ler e entender un chiste. Observar o emprego dalgúns conectores e completar frases utilizándoos.

OBSERVACIÓNS PREVIAS

O obxectivo desta actividade consiste en axudar os estudantes a comprenderen os mecanismos humorísticos dun chiste en galego. Ademais, observarán como se empregan algúns conectores que organizan este tipo de relato.

ANTES DE COMEZAR

Propónalles aos seus alumnos que, en parellas, procuren tres cousas que os fagan rir a ambos. Deseguida, faga unha breve posta en común e, se non mencionan o **chiste**, inclúao vostede.

PROCEDEMENTOS

A. Pídalles aos estudantes que lean o chiste e que tenten entendelo coa axuda do debuxo. Pregúntelles se lles parece gracioso, e se están ou non de acordo co estereotipo dos galegos que mostra. Aproveite para comentarlles que, dadas as múltiples connotacións dos textos humorísticos, moitas veces o contido non é transferible directamente, senón que hai que coñecer previamente algúns referentes socioculturais para que se entenda.

B. Indíquelles agora que se fixen nos elementos sinalados no texto con outra cor. Infórmeos de que son conectores que serven para organizar as ideas ou a secuencia dos feitos nos relatos. Tras observaren o seu emprego, pídalles que completen as frases do libro co conector máis axeitado en cada caso. Dígalles, ademais, que poden consultar a epígrafe “Conectores” da sección de gramática, na páxina 61

Solución

1. Como; 2. Nisto; 3. por fin; 4. cando; 5. Resulta que

E DESPOIS

Fotocopie o cadro da **ficha 24** e indíquelles aos seus alumnos que van ler tres chistes aos que lles falta a última frase. Pídalles que traten de completalos, escollendo a opción que lles pareza máis axeitada en cada caso.



practicar e comunicar

5. QUE FAS CANDO...?

Comentar o que se pode facer ante unha serie de situacións.

PROCEDEMENTOS

Pídalles aos estudantes que lean as situacións propostas e que comenten cun compañeiro o que adoitan facer en cada unha delas. Suxíralles que sigan o modelo da mostra de lingua e que lle presten especial atención ao emprego dos pronomes de CD e de CI. Lembre mostrarlles o cadro de axuda da parte inferior.

Fágalles notar que non se trata de escoller unha palabra de cada categoría en todos os casos, senón que, segundo a situación e o verbo escollido para contestar, poderán precisar dun pronome, de dous ou de ningún.

Cando teñan rematada a tarefa, faga unha breve posta en común interesándose polas posibles coincidencias que se puidesen dar.

MÁIS EXERCICIOS

Páxina 104, exercicio 3.

6. NON O PILLAS?

Ler un par de chistes e reflexionar sobre os elementos que encerran a comicidade en cada un deles. Participar nun concurso de chistes.

OBSERVACIÓNS PREVIAS

Nesta actividade os estudantes traballarán cun tipo de chiste no que a graza reside nun xogo de palabras.

Preténdese proporcionarlles un achegamento ao chiste dende un punto de vista lingüístico e cultural, xa que poderán establecer comparacións entre o que lles fai graza aos galegos e ás persoas doutras culturas.

ANTES DE COMEZAR

Preséntelles aos seus alumnos o título da actividade e explíquelles o significado da frase como unha maneira de dicir: **Non es quen de entendelo?**

PROCEDEMENTOS

A. Convide os estudantes a leren os chistes que aparecen no libro e a que traten de comprendelos coa axuda das imaxes. Recórdelles que a graza reside, en ambos os casos, en xogos lingüísticos. Deixe que os comenten en parellas antes de facer unha posta en común, na que vostede deberá aclarar as dúbidas que poidan quedar sobre o sentido dos chistes.

A continuación, pregúntelles cal dos chistes lles parece máis gracioso e anídeos a que lembren algún chiste que coñecen e a contárllelo aos seus compañeiros.

B. Agora, propónalles aos estudantes que fagan un concurso de chistes na clase. Divídaos en grupos e explíquelles que cada grupo deberá escoller un chiste para participar. Logo, por quendas, un representante de cada grupo contaralles o seu aos demais compañeiros. Ao final, entre todos escollerán o chiste máis divertido ou enxeñoso.

Outra alternativa é que escriban os chistes e que os colguen nas paredes da aula. Logo, poderán circular, ler os textos expostos e, finalmente, escribir nun pequeno papel o nome do chiste que lles pareceu máis gracioso. Os votos anónimos colócanse na mesa e, cando acabe a quenda de votacións, vostede poderá contalos e pór o resultado no encerado.

Se os seus alumnos son estranxeiros, pídalles que pensen nun chiste na súa lingua de orixe e que traten de traducilo e explicalo en galego, facendo os cambios necesarios para que siga resultando gracioso.

E DESPOIS

Se considera oportuno ofrecerlles aos seus alumnos un repertorio de chistes máis numeroso, non lle será difícil atopar páxinas web en galego con este tipo de contido. Escolla as que lle parezan máis adecuadas e facilítelles logo os enderezos para que as poidan visitar.

7. E ENTÓN VAI E DILLE...

Inventar unha historia.

OBSERVACIÓNS PREVIAS

O inicio da historia que se propón está en pasado, pero recomendámoslle que, coa axuda dos seus alumnos, a pase ao presente, para que practiquen o relato neste tempo verbal, segundo as mostras de lingua que viron ao longo da unidade.

Para manter o elemento sorpresa durante o desenvolvemento da tarefa (e deste xeito non saber quen vai continuar a historia), pode levar algún obxecto á clase, coma unha pelota, por exemplo, e utilízalo como se explica en “Procedementos”.

ANTES DE COMEZAR

Comece dicindo: **Sabedes que?**, e espere a que os estudantes lle contesten. É posible que non o fagan ou que o fagan de maneira equivocada. Aproveite para explicarlles que **Sabedes que?** serve para darlle a entender a quen nos escoita que lle imos contar unha anécdota ou unha nova.

A continuación, cóntelles unha breve anécdota súa para exemplificar o que eles terán que facer.

PROCEDEMENTOS

Propoñémoslle dúas maneiras de desenvolver a actividade. A primeira é seguir as indicacións que aparecen no libro do alumno: os estudantes inventarán unha historia a partir dun principio que se lles proporciona. Vostede decidirá as quendas de palabra e un dos alumnos tomará notas para, ao final, ler a historia completa.

Outra posibilidade consiste en explicarlles que entre todos van inventar unha historia e que contarán cunha pelota (ou outro obxecto que vostede prefira) para establecer as quendas de palabra. Pídalles que senten formando un círculo e entréguelle a pelota a un deles, que será o primeiro en continuar a historia da mostra de lingua. Recórdelles que deberán empregar os conectores indicados. Cando considere suficiente a participación dun estudante, recolla a pelota e pásella de forma aleatoria a outro. Quen recibe a pelota non poderá rexeitala. Deixe que dure a actividade ata que todos os alumnos participen.

E DESPOIS

Se cre que os seus alumnos necesitan traballar un pouco máis coas historias breves e cos conectores, fotocopie o texto da **ficha 25** e cólguelo nunha parede externa da aula. Poderán traballar en parellas do seguinte xeito: un membro da parella deberá quedar no seu sitio para escribir, mentres que o outro sairá da aula, lerá unha frase do texto e ditaralla ao compañeiro. A historia preséntase sen un final, polo que tamén deberán terminala unha vez que a teñan copiada. Fágalles saber que, para gañar, o texto que escriban non poderá ter erros con respecto ao orixinal e que a conclusión ten que ser coherente co resto da historia.

8. UNHA BROMA

Decidir que imaxe se relaciona cunha historia.

PROCEDEMENTOS

A. Pídalles aos estudantes que describan o que ven nos dous debuxos. Logo, coméntelles que van escoitar

unha historia e que deberán prestar moita atención, para logo decidiren con cal dos debuxos se relaciona.

Poña a audición unha vez e, se o considera necesario, volva poñelo antes de que se faga unha posta en común.

Solución

Debuxo 2.

B. Agora, en grupos de tres ou de catro, cada un dos seus alumnos deberá recordar unha broma que lle fixesen ou algo curioso que lle sucedeu algunha vez. Recórdelles que pode ser unha anécdota de medo, divertida, increíble, sorprendente... Logo de escoitalas, entre todos poderán decidir que compañeiro contou a mellor historia.

9. GUIONISTAS

Escribir o resumo dun filme inventado.

OBSERVACIÓNS PREVIAS

Ao desenvolveren esta tarefa, os seus alumnos porán en práctica os contidos presentados e traballados ao longo da unidade. Nesta ocasión, todos se converterán en guionistas de cinema e prepararán un proxecto de película para presentalo na clase.

Recórdelles que o proceso de negociación que terán que levar a cabo é tan importante coma o produto final, que lle poderán presentar á clase coa axuda do soporte visual que queiran.

Suxerímoslle que leve á aula materiais diversos (cartolinas, revistas, rotuladores etc.), para o caso de que os seus alumnos queiran presentar parte da historia como un *storyboard*, crear un póster...

ANTES DE COMEZAR

Pregúntelles aos estudantes: **Que se precisa para facer un filme? Que profesionais son necesarios e que traballo fai cada un?** Recolla as súas respostas no encerado, de xeito que quede unha lista como a que segue:

Un director, para dirixir o filme.

Un produtor, para financeiro.

Un guionista, para escribir a historia.

(...)

PROCEDEMENTOS

A. Pídalles aos estudantes que formen parellas e que escollan un dos títulos suxeridos ou outro que lles guste máis. Propoñalles que pensen na trama da película e que escriban un resumo. Ofrezalles a posibilidade de que acompañen as súas explicacións con algún tipo de soporte visual: colaxe, viñetas, carteis...

B. Agora indíquelles que pensen nos puntos que aparecen na actividade e dígalles que poden dar renda

solta á súa imaxinación (por exemplo, poden dicir que un cineasta moi famoso vai dirixir a súa película). Recórdelles, non obstante, que logo terán que xustificar as súas escollas ante a clase.

C. Cando terminen, pídalle a cada parella que presente o seu filme na clase. Para ofrecer un pequeno modelo, lea en voz alta a mostra de lingua do libro.

E DESPOIS

Para rematar esta actividade, pregúntelles aos seus alumnos o que saben sobre a produción cinematográfica en Galicia. É probable que poidan mencionar polo menos algúns actores ou actrices de máis sona ou mesmo películas que tiveron éxito, producidas en galego ou simplemente ambientadas en Galicia, como por exemplo: *Os luns ao sol*, *Trece badaladas*, *Mar adentro* ou *O lapis do carpinteiro*. Se non son quen de facelo, dígallo vostede e aproveite a oportunidade para comentarles algo sobre o Audiovisual Galego, así como sobre o Premio Mestre Mateo, dous conceptos importantes no ámbito da sétima arte en Galicia. Na **ficha 26** atopará información que lle servirá de axuda, aínda que a poderá ampliar se o considera necesario.



10. VIVIR DO CONTO

Ler un texto sobre os contacontos e falar sobre este tipo de actividades.

ANTES DE COMEZAR

Escriba no encerado **Era unha vez...** e pregúntelles aos seus alumnos a que os remite esta expresión. Moi probablemente lle contestarán que se trata da **forma máis común de comezar a contar unha historia, unha lenda ou un conto**. Se non o din, fágao vostede e aproveite para introducirlles o tema da actividade, preguntándolles se lles gustan os contos, se adoitan lelos, escoitalos ou contalos.

A continuación, pídalles que se fixen no título da actividade “Vivir do conto” e pregúntelles que entenden por el. Se os estudantes son nativos, non terán dificultades en responder que é un dito que significa **vivir sen traballar e/ou aproveitándose dos demais por medio de astucias e de enganar**. Se, pola contra, vostede traballa cun alumnado doutra procedencia e que non coñece esta expresión, explíquelas. En ambos

os casos, aclare enseguida que o que van ver nesta actividade se refire a vivir do conto literalmente; é dicir, ter o conto coma un traballo.

PROCEDEMENTOS

A. Pregúntelles agora aos seus estudantes se saben que é un **contacontos** e escoite as súas respostas. A seguir, pídalles que lean o texto e as opinións dalgúns contadores. Cando rematen a lectura, invíteos a que comparen as súas hipóteses coa información do texto. Ademais, anímeos a que comenten as opinións dos contadores: que lles chamou máis a atención, con que están ou non están de acordo... Asemade, interese por saber que lles parece este tipo de espectáculo ou entretemento.

B. Se os seus alumnos son galegos, pregúntelles se algunha vez asistiron a unha presentación de contacontos. Dígalles que, en parellas, deberán comentar a súa experiencia nese tipo de espectáculo, cando e onde foi, que conto era, se lles gustou, que sensacións experimentaron, que recordo gardan... Se nunca asistiron, pídalles que comenten que expectativas teñen sobre os contacontos ou que falen dalgún caso que coñezan.

No caso de que teña alumnos doutros lugares, pregúntelles se na súa cultura tamén hai contacontos, ou algo similar. Logo, propónalles a mesma actividade do parágrafo anterior. Cando observe que as parellas falan menos, promova unha posta en común, para saber que coincidencias e semellanzas hai nas experiencias dos estudantes respecto do tema. Para facelo, pregúntelles cantos asistiron a un contacontos algunha vez, de que xénero era (humorístico, didáctico...), se o contador lía o libro ou o contaba espontaneamente ou de memoria, se había algún tipo de interpretación (imitación de voces ou ruídos, movementos, xestos)... Anímeos para que todos participen.

E DESPOIS

Se vostede dispón dun pouco máis de tempo, leve á clase un ou máis contacontos, que se poderán ver directamente de Internet ou que se poderán gravar dalgún programa de televisión. A continuación, propónalles aos seus alumnos que fagan unha sesión de contacontos. Dígalles que, en parellas, van inventar un breve conto e logo contárllelo aos demais compañeiros. Se nota que teñen dificultades en escoller un tema, escriba no encerado unha relación de posibles títulos, para que poidan escoller un e desenvolvelo.

Como suxestión, propoñemos os seguintes: *Xoán e a ameixeira*, *O neno que voaba de noite*, *O barco misterioso*, *A aldea encantada*, *O rei que comprou unha granxa*, *A meiga boña*, *As fabas máxicas*...