

¡ELISA!

Elisa, una eficiente secretaria, está en su oficina a última hora de la tarde y tiene que soportar los recados de su jefe, el señor Gutiérrez. Este no hace más que mandarle pequeños encargos, ya no sólo que tengan que ver con el trabajo, sino de tipo privado. Elisa explota cuando Gutiérrez la trata como una esclava y le pide que le acerque el vaso de agua que tiene cerca. Entonces Elisa se lo echa por encima a su jefe, que no sale de su asombro.

NIVEL: B1-B2

OBJETIVOS: Repasar y revisar las oraciones temporales con subjuntivo con valor de futuro. Practicar el presente de subjuntivo.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

Este sketch nos sirve para hacer una serie de dinámicas muy divertidas pero también para crear mecanismos de uso de subjuntivo y para practicar las formas de dicho modo. Si bien la gramática es B1, quizás el vocabulario y el tono del sketch es más propio del B2, por eso recomendamos apoyo del guión para el nivel más bajo.

La siguiente secuencia de trabajo es nuestra propuesta:

1. En grupo: Respondemos a las preguntas de *¿Comprendes?* de la ficha del estudiante.
2. Se hace el ejercicio de la parte *¿Sabes?*. Para la primera parte es necesario que los estudiantes tengan a mano el guión para poder buscar las frases temporales en los diálogos. Para el tercer ejercicio es posible que el profesor necesite explicar palabras como lechera y tinaja. Al final del cuento se puede hablar de la moraleja y si ellos están de acuerdo con ella.
3. En este momento se puede hacer el segundo juego de la parte *¿Hablamos?* tanto de manera oral como por escrito: por escrito les diríamos a los estudiantes que tienen que escribir su propio cuento, partiendo de un objeto que tienen en clase hasta llegar a su sueño, utilizando temporales de futuro.
4. En grupos: Hacemos la actividad *¿Hablamos?* de la ficha del estudiante. Para el juego del Karma, adjuntamos un anexo para que el profesor pueda hacerlo, y a continuación explicamos la realización del mismo:
 - Le damos a los estudiantes los cuatro cuadros, y que sigan las instrucciones escribiendo en cada cuadro lo que se pide. El profesor puede que tenga que ayudar con el vocabulario de animales o explicar o acotar el espectro de personajes famosos o de ficción que se puedan escribir.
 - El profesor recoge los papeles por orden y sin mezclar las diferentes categorías.
 - El profesor reparte los papeles dándole a cada estudiante un papel de cada categoría. Sería importante que se comprobara que al menos el papel del nombre no coincida con el que escribió el personaje.
 - Les explicamos que tienen en sus manos el Karma de uno de sus compañeros, con las diferentes vidas que van a tener.
 - Entonces les dejamos un minuto para pensar en cómo van a narrar las diferentes reencarnaciones.

RENTABILIZANDO EL VÍDEO: MÁS POSIBILIDADES DEL VÍDEO EN OTROS NIVELES O TEMAS:

- Vídeos de apoyo para temas como el mundo del trabajo, la explotación laboral, los contratos basura...
- Practicar las oraciones relativas, hablando del jefe ideal.

FICHAS PARA EL JUEGO DEL KARMA

TU NOMBRE	UN ANIMAL POSITIVO	UN ANIMAL NEGATIVO	UN FAMOSO
------------------	-------------------------------	-------------------------------	------------------

TU NOMBRE	UN ANIMAL POSITIVO	UN ANIMAL NEGATIVO	UN FAMOSO
------------------	-------------------------------	-------------------------------	------------------

TU NOMBRE	UN ANIMAL POSITIVO	UN ANIMAL NEGATIVO	UN FAMOSO
------------------	-------------------------------	-------------------------------	------------------

TU NOMBRE	UN ANIMAL POSITIVO	UN ANIMAL NEGATIVO	UN FAMOSO
------------------	-------------------------------	-------------------------------	------------------

TU NOMBRE	UN ANIMAL POSITIVO	UN ANIMAL NEGATIVO	UN FAMOSO
------------------	-------------------------------	-------------------------------	------------------

1. ¿COMPRENDES?

- ¿Dónde están estos dos personajes?
 - ¿Sabes qué significa “¡Qué pesado!”?
 - ¿Qué relación hay entre ellos?
 - ¿Puedes explicar por qué Elisa se enfada?
 - ¿Qué diferentes cosas le pide el Señor Gutiérrez a Elisa?
 - ¿Crees que la reacción final de Elisa está justificada?
- Describe la personalidad de los dos personajes con tres adjetivos.

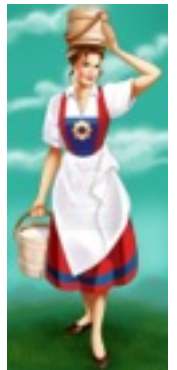
2. ¿SABES?

- Busca en el guión del sketch conectores temporales que conozcas y explica por qué van en indicativo o en subjuntivo.
- Vamos a hacer el siguiente ejercicio: ¿Indicativo o subjuntivo?
 Cuando (vivir, yo) _____ en Salamanca tomaba muchas tapas para cenar.
 Antes de que (empezar) _____ la película, ¿Quieres que vaya a por Palomitas?
 Mientras no (tener, tú) _____ la mayoría de edad no podrás aprender a conducir.
 Nada más (acabar) _____ la carrera encontró trabajo.
 Antes de que Julieta (despertar) _____ Romeo ya había muerto.
 Cuando (llegar, vosotros) _____ mañana al aeropuerto os estaré esperando.
 Mientras.
- El cuento de la lechera: ¿Conoces el famoso cuento de la lechera? Rellena los huecos y lo descubrirás :)

Una lechera caminaba hacia la gran ciudad con una tinaja llena de leche para vender en el mercado. Durante el camino pensaba:

“Cuando (vender)..... la leche, (ganar)..... mucho dinero.
 Cuando (ganar)..... mucho dinero, (comprar).....una gallina.
 Mientras (tener)..... una gallina, ella (poner)..... muchos huevos.
 Al (poner)..... muchos huevos, (poder, yo)..... venderlos en el mercado.
 En cuanto (conseguir) mucho dinero, (abrir)..... una cuenta en el banco.
 Antes de que (terminar)..... el año, (tener)..... una gran fortuna.
 Cuando (ser).....millonaria, todos los hombres (querer)..... casarse conmigo...”

Pero..... ¡Oh! Mientras pensaba esto, tropezó con una piedra y se le cayó la tinaja, y toda la leche se derramó.



3. ¿HABLAMOS?

- Vamos a hacer el juego del Karma:
 - Rellena los papeles que te va a dar el profesor.
 - Dáselos en el orden que luego el te pida.
 - El profesor te repartirá los papeles y ahora tendrás que hablar del karma de esa persona.

ejemplo: *Después de esta vida, Mary será una araña, cuando sea araña comerá muchas moscas, después se convertirá en un delfín, y mientras sea delfín, nadará por todos los mares...*



- Con un objeto de la clase tienes que hacer tu propio cuento de la lechera: Tienes que pensar en cómo puedes llegar a cumplir tu sueño con ese objeto en cinco pasos como en el ejercicio