

## LECCIÓN 28– AL TELÉFONO

Vocabulario a aprender o repasar: **Un móvil. Un teléfono. Un mensaje de texto. Llamar por teléfono. Mandar. Está comunicando. ¡Dígame! ¿Quién es? Puedo hablar con ... Numero equivocado.**

### 1 - SALUDOS

Saludos habituales. Tarjetas de preguntas o rap personal.

Hoy vamos a hablar por teléfono. Muchos niños probablemente tengan su propio móvil.

### 2 - ¿CUÁL ES TU NÚMERO DE TELÉFONO?

Explica a los niños que en España los números de teléfono se leen en grupos de dos y uno de tres al principio que es el código de la provincia.

Escribe en la pizarra:

**1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6**

Pon los números en parejas y pasa a ser:

**12 - 34 – 56**

Escribe varias veces estas cifras en un orden diferente. Ponlas en parejas y léelas con los niños.

**42 - 15 - 36**

**61 - 35 – 24**

Ahora añade el código de la provincia que tiene tres números y los van a pronunciar individualmente.

**9 - 5 - 7 - 32 - 12– 43**

Práctica con varios números.

Después explica que cuando un número va precedido de un 0, se dice '**cero**' seguido del número - por ejemplo 06 se dicen '**cero seis**'.

Escribe 01 - 02 - 03 - 04 - 05 – 06 – 07 – 08 - 09 en la pizarra y léelo con los niños.

Los niños están sentados en el suelo. Da a cada niño o pareja de niños un número escrito de forma española. Lee cualquiera de ellos y pregúntales si reconocen su número de teléfono. Los niños que lo reconozca dice: **¡Dígame!** y se ponen de pie. Explícales que esa es la palabra que se utiliza en España para contestar al teléfono cuando alguien te llama. Continúa hasta que todos estén de pie.

Habrás traído dos móviles. Los niños están sentados en círculo.

Los niños han escrito en un papelito su número de teléfono sin código de la manera

española Los ponen todos en el centro en un montón. Cantáis ‘El teléfono suena’. Mientras tanto, los niños se pasan el teléfono de mano en mano.

Cundo se pare o termine la canción, el que tenga el teléfono en la mano elige un papelito. Intenta leer el número escrito en español. **961 57 80 21**(Por ejemplo) El que haya escrito ese número debe reconocerlo, coger el otro teléfono y decir: **¡Dígame!** Pueden seguir una conversación con los saludos habituales **Soy Peter. ¿Qué tal?** Y empezáis de nuevo.

### 3 – EL BINGO DE LOS NÚMEROS ALTOS

Reparte los cartones de juego uno para cada grupo de dos o tres dependiendo del tamaño del grupo. Habrás recortado todas las fichas y las habrás metido en un sombrero o una caja. Saca la primera ficha. Si algún grupo tiene ese número en su cartón, lo repiten y les das la ficha. El primer grupo que rellene su cartón gana.

Borra la pizarra - Si no tenéis una pizarra en vuestra aula tenéis que buscar un par de pizarras pequeñas de A3. Dibuja una línea vertical grande en medio de la pizarra. Pide a uno de tus alumnos que escriba con una tiza (o un rotulador si es una pizarra blanca) lo que les digas, un número de 10 a 90. Este número debe repetirse a la izquierda y a la derecha de la línea. No se puede repetir números.

Los niños se dividen en dos equipos. Anuncia bien alto: **¡Borra el número 70!** A tu señal, un niño de cada equipo, corre a la pizarra con un borrador, reconoce el número 70 y lo borra. Pasan el borrador a otros dos niños y les dices un número nuevo.

Cuenta un punto por número borrado correctamente.

The image shows two bingo cards. Each card has a 2x3 grid of numbers. To the right of each card is a red sad face icon and a blue happy face icon. A speech bubble from the blue icon contains instructions in Spanish and French. Below the sad face icon are five empty circles.

24	19	27	13	12	26
40	21	25			

Borra el 40

24	89	27	73	92	26
40	62	25			

Entoure le 40!

### 4 – ¿QUIÉN ES?

Con un teléfono, muestra un ejemplo de diálogo al teléfono.

**Dígame.**

**¿Está...?**

**Sí, soy yo. ¿Quién es?**

Los niños se sientan. Comienza hablando por teléfono: **¿Está** (seguido del nombre de tu compañero) **Paul?** por ejemplo. Pásale el teléfono. Responde: **¡Soy yo!** Luego él hace lo mismo con su compañero. **¡Hola! ¿Está Sophie?** Y así sucesivamente.

Juega a 'suenami teléfono, suena' de la misma manera que el juego inglés 'Squeak, piggy squeak'

Los niños siguen sentados. Un voluntario se coloca delante del resto de la clase. Le vendas los ojos. Ayúdale a que dé varias vueltas sobre sí mismo. Mientras tanto los demás se cambian de sitio. El voluntario señala con el dedo a uno de sus compañeros. Dice: **¡Dígame!** Su compañero responde: **¡Soy yo!**

El niño debe adivinar quién habla con esa voz. **¿Eres tú, Paul? ¡No!**

Si da el nombre incorrecto, su compañero repite: **¡Soy yo!**

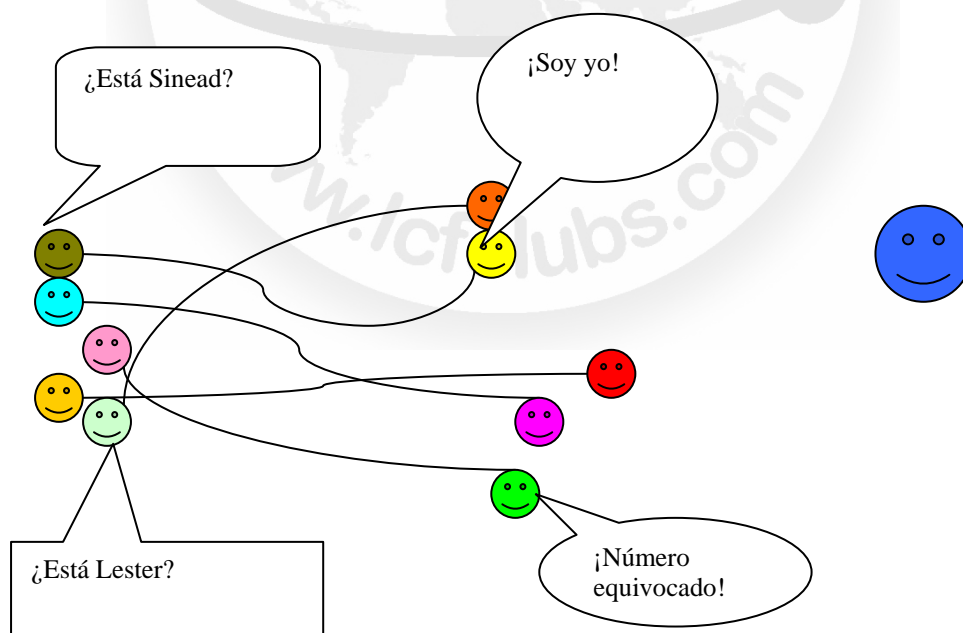
Tiene derecho a 3 intentos para adivinar correctamente. Si lo adivina en el primer intento, recibe 3 puntos.

El niño al que han adivinado su nombre se pone ahora delante del grupo y se vuelve a empezar.

### Número equivocado

Necesitáis un trozo cuerda o lana, bastante largo para cada dos niños. Las cuerdas se mezclan por el suelo. Los niños eligen uno de los extremos de una cuerda y lo cogen sin tirar de él.

El primer niño intenta adivinar quién tiene el otro extremo de su cuerda diciendo: **¿Está Sinead?** por ejemplo. Saca la cuerda. Si Sinead está al otro extremo, responde: **¡Sí soy yo!** Si no está Sinead al otro extremo, el niño que tiene el otro extremo responde: **¡Número equivocado!**



### 4 – ¿QUÉ HACES CON TU MÓVIL?

Repasa con un juego rápido de 'Simón dice' los verbos ya conocidos por los niños.

Juan dice: **Escucho** (mano en la oreja)  
**Miro** (mano en forma de visera sobre los ojos)  
**Juego** (manejando un joystick imaginario)  
**Duermo** (mano debajo de la oreja y la cabeza inclinada)  
**Dibujo** (dibuja con el dedo en el aire)  
**Leo** (palmas abiertas)  
**Escribo** (una mano escribiendo en la otra)  
**Como** (masticando)  
**Bebo** (mano en forma de vaso)

Presenta los nuevos verbos.

**Llamo**  
**Mando**  
**Saco**  
**Navego**

Los niños van a hacer las frases con la ayuda de las tarjetitas de las acciones. Asocian una acción con un objeto o persona.

Un niño elige una acción y otro tiene que buscar la segunda parte de la frase.

**Llamo a mis amigos.**  
**Mando mensajes de texto.**  
**Saco fotos.**  
**Escucho música.**  
**Juego con los juegos.**  
**Navego por Internet.**

## 5 – UNA CANCIÓN

Escucha la canción: **El teléfono suena**

Pregúntales a los niños si pasan mucho tiempo al teléfono y si eso irrita a sus padres.

(ring, ring)

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**¡Dígame!**

*Hello!*

**¿Está Susana?**

*Is Susana there?*

**No. Aquí no vive Susana.**

*Susana does not live here*

**¿Es el 913 25 32 07?**

*Is it 923 25 32 07*

**No, se ha equivocado.**

*No, you have made a mistake*

(ring, ring)

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**¡Dígame!**

*Hello!*

**¿Está Susana?**

*Is Susana there?*

**No, no está. Llama más tarde.**

*No, she is no here. Call later.*

(ring, ring)

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**El teléfono suena. Diga dígame.**

*The phone rings. Hello!*

**¡Dígame!**  
**¿Está Susana?**  
**Sí, soy yo. ¿Quién es?**  
**Soy Inés.**

*Hello!*  
*Is Susana there?*  
*Yes, It is me. Who is it?*  
*It is Inés*

Pide a los niños que, en parejas, hagan el dialogo. Si tienes tiempo podéis construir unos teléfonos con vasos de plástico que se conectan por la base con un hilo o una cuerda fina.

## 6 – HOJAS DE ACTIVIDADES

1) **El teléfono suena** – Los niños leen los números de teléfono de los amigos y después los escriben en los puntitos

2) **¿Quién es?** – Los niños siguen las líneas de teléfono para ver quién esta al aparato. Escriben los nombres sobre las líneas de puntos. Buscan los números que faltan y los escriben.

3) **Actividad facultativa** – Diálogo No 23

**1 - ¿Cuál es tu número de teléfono?**  
**922 56 17 44**

**2 - ¿Cuál es tu número de teléfono?**  
**934 67 20 83**

**3 - ¿Cuál es tu número de teléfono?**  
**965 93 50 61**

**4 - ¿Cuál es tu número de teléfono?**  
**952 29 88 11**

Haz una prueba a aquellos niños que lo deseen y dales la pegatina del teléfono.



El teléfono suena. Diga, dígame.  
El teléfono suena. Diga, dígame.

¡Dígame!

¿Está Susana?

No. Aquí no vive Susana.

¿Es el 913 25 32 07?

No, se ha equivocado.

¡Dígame!

¿Está Susana?

No, no está. Llama más tarde.

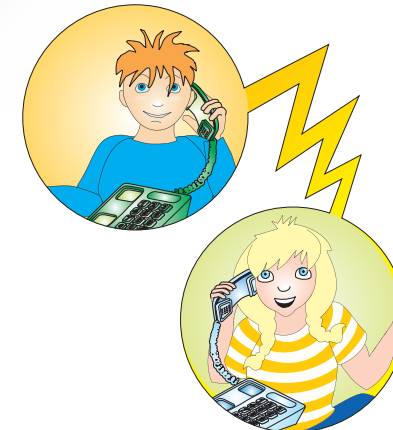
¡Dígame!

¿Está Susana?

¡Sí, soy yo. ¿Quién es?

Soy Inés.

¡Hola Inés!



41	50	62	70	81	93
46	57	65	73	84	95
49	59	69	76	88	98

Oro- L 28 Para recortar individualmente

40	51	60	71	84	92
44	53	63	76	87	94
47	55	66	79	89	99

42	52	64	74	83	90
43	58	65	73	84	95
49	59	69	76	88	98

40	54	68	72	85	92
45	53	63	76	87	94
47	55	66	79	89	99



48	56	69	70	85	90
43	51	65	73	84	95
49	58	62	76	88	98

Cours d'Or - L 28

47	56	60	78	84	92
45	53	63	76	83	94
40	50	64	79	89	99

41	50	62	70	81	93
46	57	65	73	84	95
49	59	69	76	88	98

Oro - L28 - Cartones de los numeros altos

40	51	60	71	84	92
44	53	63	76	87	94
47	55	66	79	89	99



42	52	64	74	83	90
43	58	65	73	84	95
49	59	69	76	88	98



40	54	68	72	85	92
45	53	63	76	87	94
47	55	66	79	89	99



48	56	69	70	85	90
43	51	65	73	84	95
49	58	62	76	88	98

47	56	60	78	84	92
45	53	63	76	83	94
40	50	64	79	89	99

**Saco**



*fotos*

**Juego**



*con los juegos*

**Llamo**



*a mis amigos*

**Leo**



*mensajes de texto*

**Escucho**



*música*

**Navego**



*por Internet*

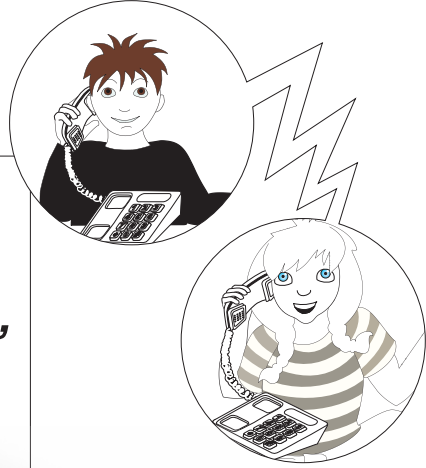
# El teléfono suena

Escribe los números de teléfono.

*Mi número de teléfono es el:*

*nueve seis cinco, setenta y uno,  
veinticinco, treinta y dos*

. . . - . . - . . - . .



Lee los números de teléfono  
y ordénalos.

920 13 78 32

969 29 87 00

945 00 74 92

980 97 45 63    **7**

950 13 87 85

917 03 55 23    **1**

920 43 23 12

*Mi número de teléfono es el:*

*nueve cuatro cuatro, sesenta  
y tres, quince, cero dos*

. . . - . . - . . - . .



# ¿Quién llama a quién?

Anita



32 - 25 - 67

Nicolas



71 - 19 - 28



Anita llama a .....

Treinta y .....

Veinti .....

Sesenta y .....

Nicolás llama a .....

Setenta y .....

Dieci .....

Veinti .....



Carmen



Natalia