

Palabras en uso: piratas

1 Prepara la situación

El reto es construir una búsqueda de tesoro de ficción. Sitúa el juego en una historia inventada y evita presentar el saqueo como una conducta real a imitar.



chest
cofre



map
mapa



island
isla



parrot
loro



eye patch
parche



anchor
ancla



spyglass
catalejo



compass
brújula

2 Ensaya un intercambio, no una lista

Por parejas: una persona plantea el reto y otra elige las palabras que necesita. Señala la imagen mientras dices el nombre inglés. Cambiad los papeles y probad una elección diferente.

Decisión del tema: Elige dos objetos que ayuden a orientarse en la aventura.

Antes de hablar, apunta dos palabras que vas a usar y qué quieres comunicar con ellas.

Puedes señalar, usar el banco escrito o responder oralmente. La ayuda no invalida la participación; retírala solo cuando resulte cómodo.

Registro: elijo, explico y reviso

Anota después de hablar. Puedes dictar tu respuesta a una persona de apoyo. No se valora la rapidez ni se pide una traducción sin contexto.

3 Una elección para construir una búsqueda de tesoro de ficción

Elige dos objetos que ayuden a orientarse en la aventura.

4 Interpreta una pista

Busca el objeto con una aguja que ayuda a encontrar direcciones.

Escribe la palabra inglesa y explica qué parte de la pista te ayudó.

5 Distingue dos significados

Compara «catalejo» y «brújula». Escribe sus nombres en inglés y una diferencia importante para esta situación.

6 ¿Map y compass tienen la misma función?

7 Vuelve a intentarlo con una ayuda concreta

Una palabra que ya uso: _____ Una que quiero recuperar: _____

En el siguiente turno me ayudará: mirar el dibujo / leer el banco / escuchar un modelo. Rodea una opción y úsala.

Guía de acompañamiento

Situación: construir una búsqueda de tesoro de ficción. Entrega primero las dos hojas del alumno. Estas orientaciones permiten revisar el significado sin convertir la actividad en una prueba de memoria.

Banco de referencia

chest: cofre

map: mapa

island: isla

parrot: loro

eye patch: parche

anchor: ancla

spyglass: catalejo

compass: brújula

3 La decisión admite varias respuestas

Comprueba que la elección sirve para el reto: Elige dos objetos que ayuden a orientarse en la aventura. Pide una razón concreta, acepta señalar y no impongas una preferencia personal.

4 La pista

Compass: brújula.

5 El contraste

Spyglass permite observar a distancia; compass ayuda a orientarse. Ambos sirven en una aventura, pero hacen cosas distintas.

6 Respuesta orientativa

No. Map representa un lugar; compass ayuda a orientarse. Pueden usarse juntos.

7 Qué observar en el siguiente turno

¿Relaciona la palabra y su significado? ¿La usa en una elección comprensible? ¿Identifica una ayuda que le sirve? Registra la ayuda utilizada y una próxima oportunidad de uso; no atribuyas un nivel global a partir de esta hoja.