

ficha introductoria

nombre de la actividad	Sopa de pelícano. Licencia SafeCreative 1610309587646.
autor/es	Francisco ROMO SIMÓN (Hankuk University of Foreign Studies). [This work was supported by Hankuk University of Foreign Studies Research Fund 2016].
nivel y destinatarios	B2.
duración	90 min.
objetivos	Practicar los usos del pasado en forma declarativa e interrogativa. Conocer algunas costumbres gastronómicas de Iberoamérica y vocabulario no peyorativo relacionado con las discapacidades físicas y psíquicas.
destrezas	Expresión e interacción oral. Expresión escrita.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Las divergencias semánticas entre los tiempos pretéritos del español (especialmente pretérito indefinido, pretérito imperfecto y pretérito pluscuamperfecto) · Vocabulario: Platos gastronómicos típicos (exóticos) de Iberoamérica · Vocabulario no peyorativo sobre discapacidades.
dinámica	En pequeños grupos/individual y en grupo clase.
material y recursos	Material fotocopiable adjunto.
secuenciación	[Importante] No dar a los estudiantes la última hoja del material fotocopiable (al menos, no antes de la actividad 4.2). 1. El profesor selecciona o prepara una narración breve (o usa la que nosotros proponemos). 2. (OPCIONAL) El profesor realiza una serie de actividades previas para introducir vocabulario y/o las estructuras o unidades lingüísticas que se quieran trabajar. 3. El profesor proporciona a los estudiantes EL FINAL de la historia. 4. Los estudiantes, mediante preguntas de “sí o no”, deben reconstruir la historia. a. Los estudiantes (o grupos de estudiantes) tienen 30 segundos para decidir qué pregunta van a hacer. Después, por turnos, cada grupo TIENE QUE hacer una pregunta. Cuando todos los grupos han hecho una pregunta, termina una RONDA del juego y empieza otra nueva. b. Los estudiantes pueden hacer solo preguntas que puedan responderse con “sí” o “no”. Si se considera necesario, el profesor puede forzar el uso de algunas estructuras para favorecer su práctica. Por ejemplo, en un curso de B2, se invitó a los estudiantes a usar estructuras de hipótesis para practicar el imperfecto de subjuntivo, Ej. ¿Es posible que... (el asesino FUERA el mayordomo)?

c. El profesor solo puede responder “sí”, “no” o “irrelevante”. En la práctica, el profesor puede ayudar a los estudiantes si estos se atascan en la resolución del misterio, proporcionando alguna pista o matizando alguna respuesta. Un buen momento para proporcionar nueva información o ayudas es en el espacio entre RONDAS (así, todos los estudiantes reciben la información al mismo tiempo).

d. Cuando un grupo cree que tiene la resolución del misterio, puede intentar resolver el caso. Si el grupo acierta, el juego acaba con la “victoria” de ese grupo. Si no, el grupo es “penalizado” y durante la próxima ronda, aunque tiene que preguntar, no puede resolver el misterio.

Cuando un estudiante o grupo revela el misterio, el profesor revela la historia completa (cuarta página del material fotocopiable) y la actividad termina.

3. Después de la actividad (Opcional): el profesor puede asignar un personaje de la historia (en este caso, la persona invidente o el cocinero) a cada uno de los grupos de la clase (no hay problema si más de un grupo tiene el mismo papel). Cada grupo escribirá una nota explicando sus sentimientos al otro personaje. Se recomienda no dirigir más la actividad para favorecer la creatividad. Después, los diferentes grupos pueden intercambiar sus cartas para leer lo que les han dicho sus compañeros. Por lo general, son esperables cartas de arrepentimiento (por parte del cocinero) o de despedida (por parte del invidente) (Nota: se supone que, en este caso, la comunicación no sería posible puesto que uno de los personajes está muerto. Se trata de notas que se escribieron pero nunca llegaron a darse. Esta información no figura en el enunciado para que los estudiantes no puedan verla antes de terminar la actividad).

Alternativas:

secuenciación

Gamificación de la actividad: aunque esta actividad se plantea como un juego, es posible introducir más dinámicas para favorecer la competitividad y la implicación de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden substituir las respuestas “sí” o “no” por “correcto” o “incorrecto”. De esta forma, se pueden aceptar preguntas en negativo de forma menos confusa y, así, se puede introducir la dinámica de que, cuando un estudiante o grupo obtenga una respuesta de CORRECTO, el grupo gana 1 punto. En cambio, si el grupo es “penalizado” (no hace pregunta o intenta resolver el misterio y no lo consigue), pierde un punto. Para la resolución total del caso se puede ofrecer una recompensa más generosa, de 5 puntos; y, al finalizar la actividad, el grupo con más puntos gana la actividad.

Cooperativización de la actividad: si el grupo clase es poco competitivo o hay diferencias de nivel muy altas entre los estudiantes, es posible eliminar totalmente el aspecto competitivo y plantear la actividad como un desafío para el grupo clase, convirtiendo la resolución del caso en un éxito compartido. En este caso, basta con ignorar las dinámicas de puntos y de victoria: cuando se resuelva el caso, toda la clase gana y termina la actividad.

Rejugabilidad: si la actividad tiene éxito en nuestro grupo-clase, es muy fácil repetir la actividad simplemente escogiendo otro caso, o incluso diseñando uno propio. De hecho, una actividad de extensión interesante es proponer a los estudiantes que, en grupos, creen un caso ellos mismos. Si las circunstancias lo posibilitan, ellos mismos pueden guiar el juego en una próxima ocasión, e incluso pueden ser los “profesores” para otros grupos-clase de niveles más bajos. Nosotros hemos probado únicamente la primera opción (que un grupo de estudiantes dirija el juego para el resto de sus compañeros) y los resultados han sido siempre muy positivos.

SOLUCIONES: 1.a: 2: larvas de coco; 3. chapulines; 4. hormigas culonas; 5. cobaya/cuy. // 2. a. invidente: capacidad visual; b. sordo: capacidad auditiva (oído); c. discapacidad física: capacidad motriz (movimiento); d. discapacidad psíquica: capacidad intelectual (mente). // 3.1. b. anillo en el dedo anular; c. bastón auxiliar; d. pelo rubio; e. quemaduras solares en el rostro; f. quemaduras solares en las extremidades; g. sobrepeso.

BLOQUE 1: Sopa de pelícano

1. Platos exóticos

1.a. ¿Has probado alguna vez la sopa de pelícano? En Iberoamérica hay algunos platos gastronómicos que resultan extraños para los extranjeros. **Relaciona cada plato** con el país donde es tradicional:



CONEJO



CHAPULINES



COBAYA (CUY)

HORMIGAS
CULONASLARVAS DE
COCO

1. En **España** es muy común comer costillas y patas de **conejo**.
2. En las regiones amazónicas de **Ecuador**, es posible comer _____
3. En **México** se pueden comprar _____ fritos.
4. Las _____ son un plato tradicional de **Colombia**.
5. En **Perú**, sobre todo en la región andina, es común comer carne de _____

• **Comenta** con tus compañeros: ¿Has probado alguno de estos platos? ¿Lo harías?

1.b. ¿Cuál es el plato más extraño que has probado? Rellena esta ficha:

Nombre del plato:

¿Qué es?

¿Dónde lo comiste?

¿Cuándo?

¿Te gustó?

1.c. ¿En tu país hay alguna comida tradicional poco común? ¿Hay alguna comida que sorprende a los extranjeros? Coméntalo con tus compañeros.

Ejemplo: En mi país antiguamente las personas comían perros...

2. El hombre invidente...

En la actividad aparece *una persona invidente*. ¿Sabes lo que significa? Un invidente es una persona que *no puede ver*. Relaciona los nombres de estas discapacidades con el *sentido* o la *capacidad* a la que afectan.

a. invidente	· capacidad auditiva (oído)
b. sordo	· capacidad motriz (movimiento)
c. discapacidad física	· capacidad visual (vista)
d. discapacidad psíquica	· capacidad intelectual (mente)

(!) Importante: Para hablar de personas con alguna discapacidad, debemos evitar términos peyorativos como: **inválido**, **minusválido** o **discapacitado**. Lo preferible es usar las construcciones:

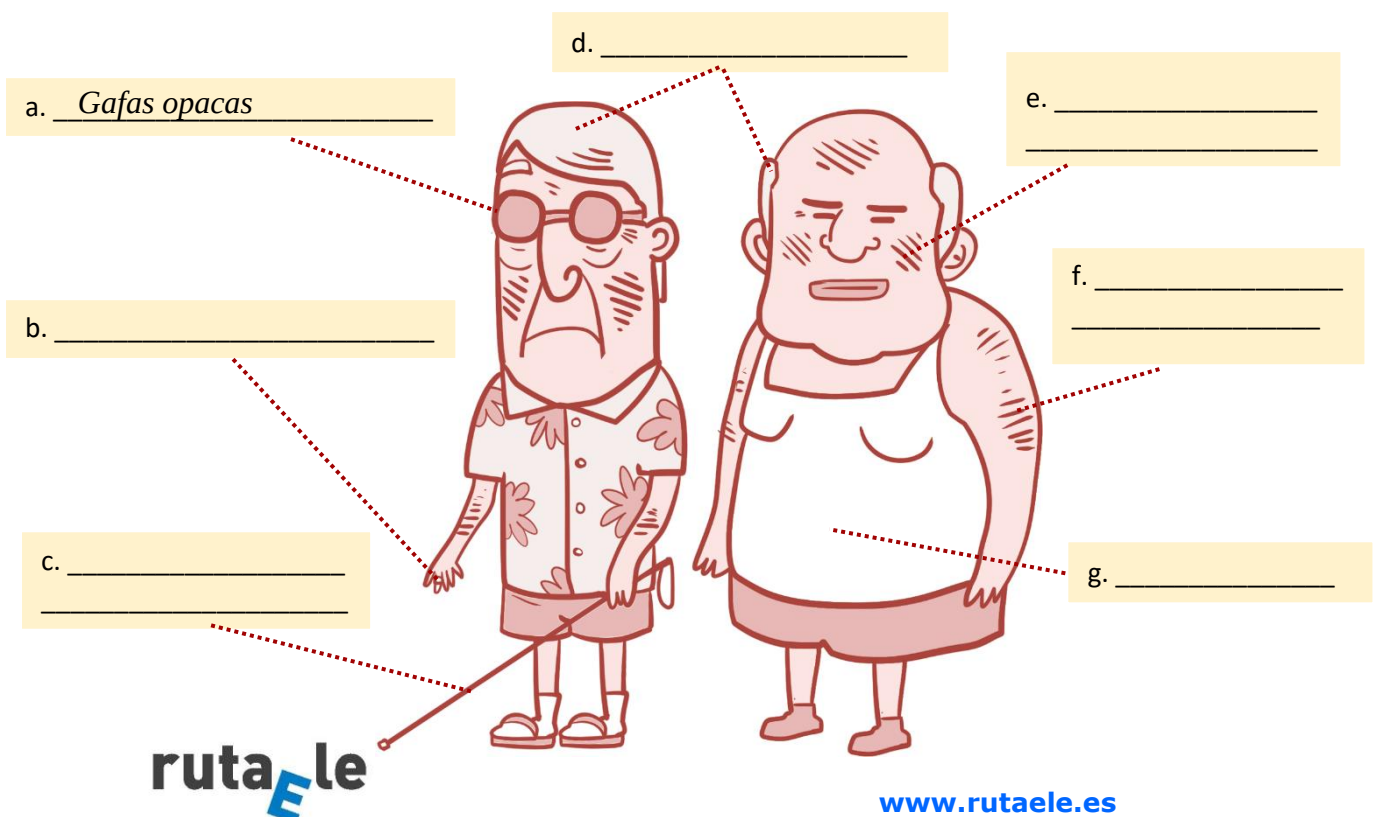
[persona + adjetivo] o [persona con + nombre de la discapacidad].

Ejemplo: Es una persona **invidente**. Es una persona **con discapacidad visual**.

3. ... y su amigo.

3.1. Estos son los dos protagonistas de la historia. Su descripción física es muy importante para resolver el misterio de esta actividad. **Coloca** estas palabras en las descripciones:

· anillo en el dedo anular · quemaduras solares en el rostro · gafas opacas ·
 · bastón auxiliar · sobrepeso · pelo rubio · quemaduras solares en las extremidades ·



3.2. Escribe una breve descripción para cada uno de los dos hombres, lo más detallada posible:

4. La historia

4.1. Aquí tienes el **final** de una historia:

Dos hombres entran en un pequeño restaurante de madera, en una playa tropical. El sol está cayendo, pero el calor ecuatorial continúa intenso y sofocante. Uno de los dos hombres es una persona invidente, y parece no muy habituado a orientarse con su bastón auxiliar. Después de ser asistido por su compañero, logra tomar asiento en una pequeña mesa en un rincón del local. Al poco de sentarse, los dos hombres llaman a la joven camarera y, rápidamente, el invidente pide el mismo plato para los dos: sopa de pelícano. Tras probar el primer sorbo, el hombre invidente deja la cuchara en la mesa llama a la camarera.

— ¿Qué ocurre, caballero? ¿Hay algún problema con la sopa? —pregunta la chica.
— Acompáñeme al servicio, por favor —responde el cliente.

La chica toma del brazo al invidente y lo acompaña al servicio. Poco después de cerrar la puerta, cuando la camarera está volviendo a la barra del bar, se oye un disparo desde el interior del cuarto de baño.

4.2. ¿Qué ha pasado? Haz preguntas a tu profesor para reconstruir la historia de los dos hombres y la sopa de pelícano.

4.3. Imagina que eres uno de los personajes de la historia. Escribe una nota al otro personaje para explicarle tus sentimientos.

Sopa de pelícano: versión completa

Hace tres meses, hubo un naufragio en algún lugar del Caribe. Solo sobrevivieron tres personas: el cocinero del barco, el hombre invidente y su esposa. Los tres náufragos consiguieron arribar a una isla desierta, donde pronto el hambre y el inclemente clima tropical empezaron a deteriorar la salud del trío. Pasaron mucha hambre. *Mucha* hambre.

Un día, el cocinero propuso ir a cazar pelícanos a los acantilados para poder comer. Como el hombre invidente no podía ayudar, se quedó en la playa, y fueron solos el cocinero y la mujer, pero no consiguieron capturar ningún pelícano.

Los días pasaron, y no conseguían cazar nada. La desesperación aumentó hasta que, un día, mientras estaban “de caza”, el cocinero asesinó a la esposa del invidente y la descuartizó.

Cuando volvió al campamento en la playa, el cocinero explicó al invidente, ahora viudo, que su esposa había muerto al caer de un acantilado, intentando atrapar un pelícano. Aunque falleció –le dijo– la mujer había conseguido atrapar al ave, y con su carne había preparado una nutritiva sopa. Aunque al invidente le pareció todo un tanto sospechoso, el hambre que sentía le obligó a comer. Desde aquel día, el cocinero sirvió “sopa de pelícano” todos los días hasta que, al poco tiempo, fueron rescatados por un barco mercante.

Un mes después, el invidente, ya recuperado, pidió a su amigo cocinero que lo acompañara a un restaurante cerca de la playa porque quería revivir la aventura que habían vivido juntos. Sin embargo, lo que realmente quería era comprobar si sus sospechas eran ciertas, y por eso pidió sopa de pelícano antes de que el cocinero pudiera pedir cualquier otro plato. Al probar la sopa de pelícano entendió que, tal como había sospechado, sabía muy diferente a la sopa que había tomado en la isla.

Entonces entendió todo e, incapaz de soportar la culpa, puso fin a su vida en el lavabo de aquel restaurante.