



Título: EL CAMINO HACIA LA CONDICIONAL

Nivel educativo: 1^{er} Ciclo de E.S.O. PROGRAMA

Materia/s: Lengua Extranjera, inglés, Programa

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos
(en cualquier trimestre)



Descripción breve de la actividad

En esta actividad desenchufada, aprenderemos el uso del Future Conditional 1 en inglés de forma lúdica mediante tapetes con niveles de dificultad creciente. Los estudiantes resolverán oraciones condicionales relacionadas con la rutina diaria enfrentando desafíos, guardianes y obstáculos. Además, deberán estar atentos, ya que cometer errores en las respuestas llevará a penalizaciones (como perder un turno o retroceder casillas), y las advertencias les indicarán si están cerca de un obstáculo que podría complicar su avance.



Objetivos



- **Comprender** el uso del Future Conditional 1 en inglés.
- **Practicar** la formación de oraciones condicionales relacionadas con la rutina diaria.
- **Identificar** y **corregir** errores comunes en las oraciones condicionales.
- **Fomentar** el trabajo en equipo mediante una actividad lúdica y colaborativa.
- **Desarrollar** habilidades lingüísticas en inglés a través de juegos y desafíos.



Actividades Desenchufadas



- **Aplicar** el conocimiento del Future Conditional 1 en contextos prácticos y cotidianos.
- **Seguir** instrucciones y **resolver** problemas de manera creativa.
- **Superar** obstáculos y **responder** correctamente para avanzar en el juego.
- **Aumentar** la motivación y el interés por aprender inglés mediante una actividad interactiva.

Competencias clave a desarrollar: Comunicación Lingüística, Competencia Digital, Aprender a Aprender, Ciencia y Tecnología.



Pasos a seguir

1. El docente explicará al gran grupo el uso del Future Conditional Tipo 1 con ejemplos prácticos relacionados con la rutina diaria, destacando la estructura: *If + Present Simple, will + verbo base*.
2. **División de Equipos:** los estudiantes se organizarán en grupos de 5 personas. Cada equipo trabajará de forma colaborativa para completar el tapete y superar los desafíos.
3. **Explicación del tapete y las reglas:** el docente mostrará el tapete y se explicarán los desafíos, las penalizaciones (retroceder casillas, perder turnos) y las recompensas (avanzar más rápido, superar obstáculos).

Entrega de tarjetas o fichas de codificación: A cada equipo se le dará un conjunto de tarjetas con oraciones para que hagan el recorrido según propone el nivel en las instrucciones.

4. **Inicio del juego (nivel básico):** para avanzar en el tapete tendrá que responder a la pregunta formulada con una respuesta condicional tipo 1.
5. **Nivel Intermedio:** se colocan las tarjetas (sin las erróneas) y tendrán que elegir una ficha al azar y completar con su otra mitad para hacer una oración tipo condicional 1.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

2





- 6. Nivel Avanzado:** introducimos en el juego de fichas las erróneas y tendrán que buscar el error y completarla correctamente.
- 7. Cierre de la Actividad:** cuando un equipo alcance la meta, se declarará ganador, Todos los equipos deben completar el recorrido marcado por el guardián. Se hará una reflexión grupal para repasar los errores más comunes y reforzar el aprendizaje.

Sugerencias

El docente puede preparar una actividad desenchufada de robótica similar para “The Present Conditional II”, The Past Conditional (III) y The Zero Conditional (IV).



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado
- **Materiales:** tapete, flechas, tarjetas con oraciones condicionales. Señales de STOP y advertencia.

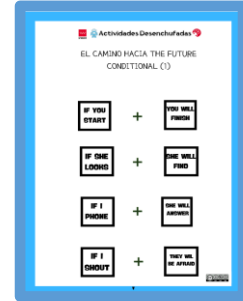


Espacios: aula de referencia, aula polivalente.

Tipo de actividad: grupos de 5 o gran grupo con un guardián.



Material para imprimir:



[Instrucciones](#)

[Tarjetas de codificación](#)



Evaluación

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprensión del Future Conditional (I)	identifica y corrige todas las oraciones de manera precisa.	Identifica y corrige la mayoría de las oraciones son pocos errores.	Corrige parcialmente los errores. Muestra confusión en la estructura del condicional.	No identifica ni corrige las oraciones. No muestra manejo en la estructura.
Participación y Trabajo en Equipo	Colabora y participa activamente.	Participa de forma regular y colabora en las	Participa de manera limitada,	No participa ni colabora en las



	Motiva al equipo y respeta al guardián.	decisiones del equipo.	interviniendo ocasionalmente, y no siempre colabora con su equipo.	dinámicas del equipo, dificultando el avance colectivo.
Resolución de desafíos y superación de obstáculos en el tapete.	Completa todos los niveles del tapete sin errores o con mínimas penalizaciones avanzando de forma eficiente.	Supera la mayoría de los desafíos y obstáculos del tapete con algunas penalizaciones.	Encuentra dificultad para superar los niveles del tapete, acumulando muchas penalizaciones.	No logra avanzar significativamente en el tapete debido a los errores frecuentes en los desafíos.



Pensamiento computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tarjetas de codificación



Instrucciones

Esta actividad contribuye a 3 de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible

