

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6

THERE WAS AN OLD LADY WHO SWALLOWED A FLY

JUSTIFICACIÓN:

El aprendizaje de los animales aporta al alumnado de Educación Infantil conocimientos sobre su entorno.

OBJETIVOS DE ETAPA:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir autonomía en sus actividades habituales
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas y emocionales
- e) Relacionarse con los demás en igualdad
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión

SABERES BÁSICOS:

- Intención y elementos de la interacción comunicativa
- Las lenguas y sus hablantes
- Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

Vocabulario de alta frecuencia: fly, spider, bird, cat, dog, cow, horse, old lady

Estructura sintáctica: There was an old lady, who swallowed a...

- Aproximación a la educación literaria
- El lenguaje y expresiones musicales
- El lenguaje y la expresión plásticos y visuales
- El lenguaje y la expresión corporales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

ÁREA I. Crecimiento en armonía.

C.E.2: Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.

ÁREA III. Comunicación y Representación de la Realidad.

C.E.2: Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.

C.E.3: Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.

C.E.6: Identificar, valorar y participar de las diferentes manifestaciones culturales presentes en la escuela y en el entorno próximo interactuando con los otros, desde el respeto a la diversidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

ÁREA I. Crecimiento en armonía.

Competencia específica 2:

2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.

ÁREA III. Comunicación y Representación de la Realidad.

Competencia Específica 2:

2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

Competencia Específica 3:

3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

Competencia Específica 6:

5.2 Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

5.4 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

SESIONES

SESIÓN 1		SESIÓN 2	SESIÓN 3
WU: Walking, walking song		WU: I know an old lady who is wearing...	WU: Retell the story with Genially
A1: Book + questions		A1: Craft dictation	A1: Guess who
A2: Song and crazy questions			A2: Craft dictation 2
SESIÓN 4		SESIÓN 5	SESIÓN 6
WU: One fly, two flies...		WU: Touch something...	WU: Hickory hickory dare
A1: Just dance		A1: Can you...?	A1: Order the sequence
A2: Autodraw		A2: What is it?	A2: ICT games
SESIÓN 7		SESIÓN 8	SESIÓN 9
WU: which one is missing?		WU: Body songs	WU: Dobble game
A1: Retrace and cut		A1: Let's be explorers	A1: I know a child who swallowed...
A2: Arts for kids hub			

SESIÓN 1

WARM UP	Para repasar el vocabulario de cursos anteriores e introducir el nuevo, vamos a cantar esta canción que ya conocen. Para ello, cada vez que acabemos una estrofa entera les diremos: And
Walking walking song	

	now, we are going to imagine that we are a... y sacamos un animal de los del cuento. Si es una mosca, tendrán que hacer la canción como si fueran moscas, y así con todos los animales.
ENGAGE Book "There was an old lady"	Contamos el cuento y animamos a nuestro alumnado a que vaya repitiendo las frases que vamos diciendo. Para contarlos, nos ayudaremos del recurso de la cara y los animales, los cuales vamos a imprimir en A3 para dar la oportunidad de utilizarlo en veces posteriores. La cara se puede hacer de muchas formas, poniendo una bolsa en la boca para que lo que se come vaya ahí, haciendo simplemente un bolsillo... las posibilidades son infinitas. Usaremos flashcards para hablar sobre ellas: ¿Qué animales son? ¿Qué color son? ¿Son big, small? Repasamos la estructura "It's..." Por ejemplo, <i>it's a fly. It's black. It's small.</i> VIDEO DEL CUENTO: https://drive.google.com/file/d/1URkaZiNMa9o5Rt3wnq9G1Kk9fNG3q5V4/view?usp=sharing MATERIAL NECESARIO: https://drive.google.com/file/d/1ICeTHkLIR05Pxr3iF3YVXJu3LS5u0We5/view?usp=sharing
STUDY/ACTIVE Song and crazy questions	Una vez hemos contado el cuento vamos a cantar la canción: "I know an old lady, who swallowed a...". Vamos a ir parando el video y cogeremos uno de los animales al azar. Haremos preguntas equivocadas para que ellos digan la respuesta correcta: is this a fly? (en la mano tenemos un perro) para que ellos digan: no! it's a fly!! También podemos coger personajes de sus series favoritas (Peppa pig, Marshal...)

SESIÓN 2

WARM UP

I know an old lady who is wearing...

Para el warm up vamos a repasar el vocabulario de la unidad anterior de Froggy y vamos a analizar la ropa que lleva la old lady. Para ello, vamos a colgar diferentes imágenes de la old lady por la clase en la que la mujer lleva puesta diferente ropa. Diremos una frase, y nuestro alumnado deberá ir a la imagen que corresponda. Podemos ir jugando de 4 en 4.

MATERIAL:

https://drive.google.com/file/d/1GjugkfDapHBhJhq6_GvI2QIEZBJxalJ8/view?usp=sharing

VIDEO EXPLICATIVO

<https://www.loom.com/share/4591ca24daf848a28349c891a2ff82da>

ENGAGE

Craft dictation

Repartiremos a cada alumno una old lady junto a una tira con todos los animales que se traga.

Primero tendrán que pintar y recortar la old lady. La tira de los animales la repartiremos a posteriori ya recortada (con la guillotina se recorta en un momento) y la irán pintando a medida que hacemos un dictado. Por ejemplo: "Now we are going to colour the horse" (y ellos pintan el caballo).



MATERIAL NECESARIO:

https://drive.google.com/file/d/10U2Y0E_Oq4cTcCUEzEF79A4GKtxTQvKi/view?usp=sharing

SESIÓN 3

WARM UP Retell the story	Para volver a contar la historia, nos ayudaremos de un Genially y nuestro alumnado irá utilizando el material de la clase anterior para ir buscando al animal que toca en cada momento de la historia. https://view.genial.ly/611cce8a462a830dcf067b18
ENGAGE Guess who	Guess who MATERIAL: GENIALLY https://view.genial.ly/611d272b462a830dcf0680ad
STUDY/ACTIV ATE Craft	Vamos a continuar trabajando con la manualidad que hemos hecho. Nuestro alumnado irá moviendo la tira para buscar al animal que toca mientras la cantamos. VIDEO EXPLICATIVO: https://vimeo.com/674494572/9f5bfc9f42

SESIÓN 4

WARM UP One fly, two flies...	Para el warm up vamos a hacer un juego acumulativo que consiste en lo siguiente: a cada niño le asignaremos un número. El número 1 es el de la profesora, la cual empezará diciendo: one fly swallows four flies. El niño que tenga el número cuatro contesta: four flies swallows ____ flies. podemos ir cambiando el animal, pero el número asignado a cada niño sí que será el mismo.
ENGAGE Just dance	Vamos a jugar a un juego en el que se pegan por la clase diferentes imágenes repetidas de vocabulario. Pondremos la música del cuento (sin imagen) y el alumnado tiene que bailar y saltar. Cuando se pare la música, la profesora dirá: I know an old lady who swallowed a... y según la palabra que diga, tendrán que ir a la correspondiente imagen que esté pegada en la pared. Es conveniente que haya cartas repetidas para que no vayan todos los niños a la misma imagen. Se puede poner como norma que no pueden haber más de 5 niños en cada imagen.
STUDY/ACTIV ATE Autodraw	En esta actividad, vamos a utilizar la página web www.autodraw.com . Sacaremos a un niño de la clase y le pediremos que dibuje un animal (puede no salir en el cuento). El resto de la clase debe adivinar de qué animal se trata. El primero que lo adivine, sale a dibujar.

SESIÓN 5

WARM UP Hide and seek	Un niño sale fuera de la clase y otro esconde una flashcard. Mientras la esconde cantan la canción de hide and seek. Cuando entra en clase, el resto de niños tienen que decir el nombre de la flashcard hablando bajito cuando el que busca está lejos de la flashcard y alto cuando está cerca. VIDEO EXPLICATIVO https://vimeo.com/674506118
ENGAGE Can you...?	En esta actividad jugaremos a un juego de live worksheets para repasar las acciones que vimos el curso anterior.
STUDY/ACTIV ATE What is it?	A través del siguiente Genially vamos a repasar las descripciones de de los animales: su color, su tamaño, partes que tienen... https://view.genial.ly/611dff7a462a830dcf068550

SESIÓN 6

WARM UP Hickory hickory dare	En el warm up vamos a repasar la canción Hickory, hickory daré, del curso pasado, adaptándola a nuestros animales. Para ello, repartiremos una anilla y una pajita por niño. Mientras cantamos la canción, nuestro alumnado en gran grupo o en grupos pequeños, se deberá pasar la anilla con la pajita. Si a alguien se le cae o cuando acaba la canción lleva la anilla en la pajita, se elimina. La canción dice: Hickory hickory dare, a horse/cow/dog/cat runs around the class, pass it on with your straw, hickory hickory dare. VIDEO EXPLICATIVO: https://vimeo.com/598291915/eabaf7dae5
ENGAGE Order the sequence	En esta actividad, repartiremos una ficha para que recorten los animales de abajo y lo peguen en el orden según se lo va tragando la old lady. MATERIAL: ORDER THE SEQUENCE https://drive.google.com/file/d/1KX98Sx64X1kEDnqcGsOLkhLP7FN8k1FQ/view?usp=sharing
STUDY/ACTIV ATE ICT games	Cuando acaben jugaremos a juegos ICT. Dobble https://view.genial.ly/610e40362ac9b70dad1eb5f6 Ordenar animales https://wordwall.net/es/resource/20295298 Classification https://wordwall.net/es/resource/20397444 Memory https://wordwall.net/es/resource/20376706

SESIÓN 7

WARM UP Which one is missing?	Para esta actividad utilizaremos flashcards. Pegaremos 5 o 6 en la pizarra con blue tack, pediremos a nuestro alumnado que agache la cabeza para no mirar y quitaremos una. Cuando levanten la cabeza y miren, deben adivinar/dibujar la que falta.
ENGAGE Retrace and cut	Entregamos al alumnado diferentes circuitos de la old lady comiendo diferentes animales. El camino tendrá diferentes formas para que practiquen en primer lugar repasar la línea y luego el recorte con tijeras. MATERIAL: CUT THE LINES https://drive.google.com/file/d/189T5Q7H6iYKIR5VBz-3_dsA77LmaKFvO/view?usp=sharing
STUDY/ACTIV ATE Arts for kids hub	En esta actividad vamos a ver un video de Arts for kids hub para dibujar una vaca. https://www.youtube.com/watch?v=ezegUT9U6fM

SESIÓN 8

WARM UP Body songs	Head, shoulders, knees and toes en el patio e icky sticky bubble gum en el patio.
STUDY/ACTIV ATE The dice race	Para jugar a este juego, repartiremos a cada pareja de niños la plantilla metida en una funda para que puedan pintar encima con rotuladores veleda. Por turnos van tirando los dados y van avanzando según la puntuación del dado y las flechas que tienen en un lateral. Cada vez que caen en una casilla, deben decir de qué palabra se trata. Si no aciertan la palabra, pierden un turno. El objetivo es llegar a la old lady. VIDEO EXPLICATIVO: https://vimeo.com/598340466/108d5dc940 MATERIAL: THE DICE RACE https://drive.google.com/file/d/11_-uYe_XTh7jkq2e-mZDmBpqDHIYy0e7/view?usp=sharing

SESIÓN 9

WARM UP

Dobble game

Jugamos al juego de Dobble sobre los animales.

<https://view.genial.ly/610e40362ac9b70dad1eb5f6>

STUDY/ACTIV ATE

I know a child
who
swallowed....

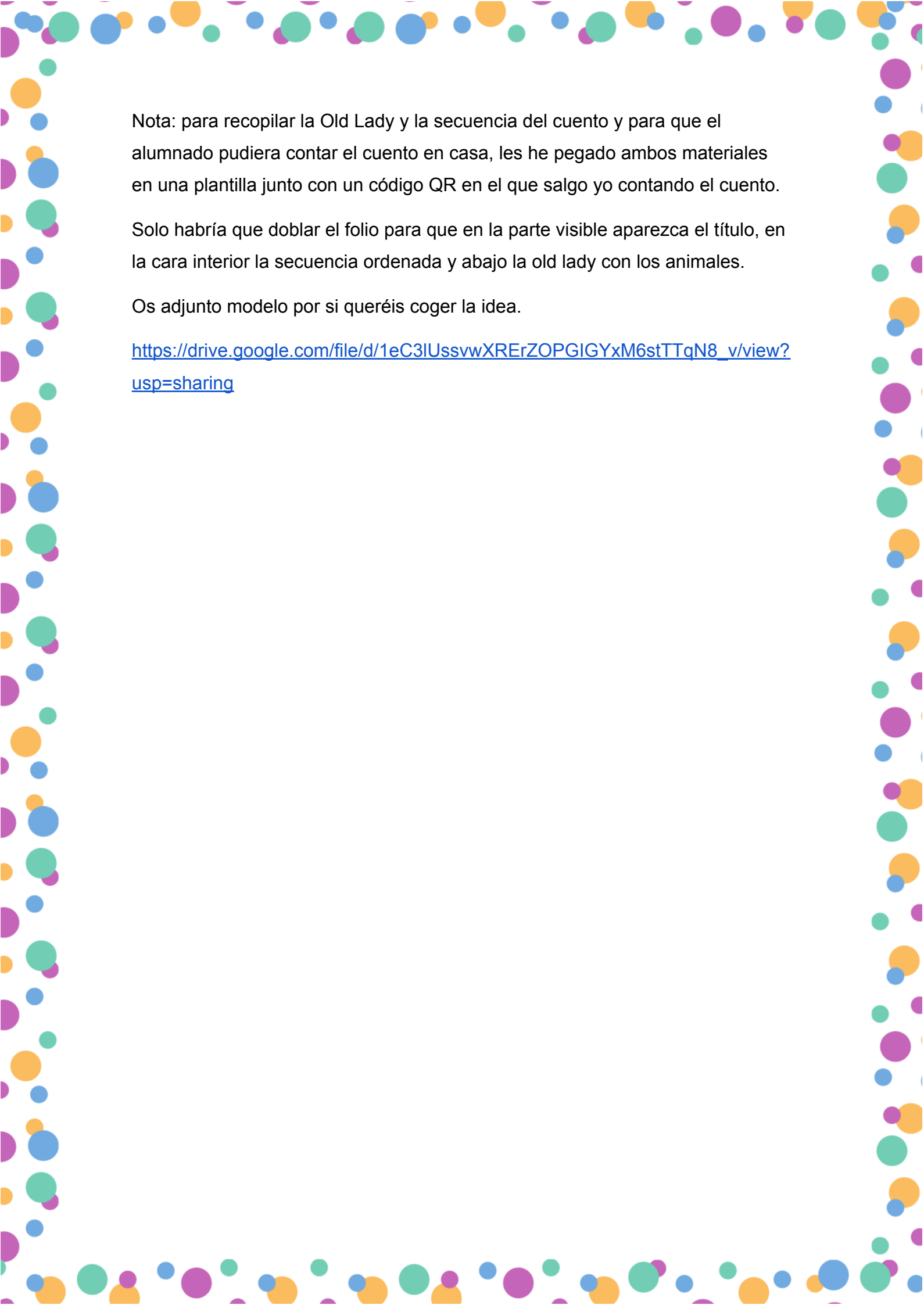
Vamos a repartir a cada alumno la foto de su cara con la boca abierta como si fuera la old lady para que la peguen en una cartulina. Cuando esté pegada, haremos con lápiz la silueta de la cara y de una gran barriga y la recortaremos.

Después les daremos dos tiras negras que representarán las piernas y que tendrán que doblar hacia delante y detrás hasta hacerla muy pequeña para cuando luego la extiendan se quede como doblada y con formas de piernas.

Y finalmente, los alumnos cogerán revistas y elegirán qué alimentos tienen dentro de su barriga. Los recortarán y los pegarán. Intentaremos que elijan alimentos saludables de los que ya hemos trabajado en clase como banana, apple, pickles, cheese...

Finalmente, practicarán lo que han elegido: I know a child who swallowed a... y van diciendo lo que se han comido.



A decorative border composed of numerous small circles in various colors (blue, green, orange, purple) is positioned around the edges of the page.

Nota: para recopilar la Old Lady y la secuencia del cuento y para que el alumnado pudiera contar el cuento en casa, les he pegado ambos materiales en una plantilla junto con un código QR en el que salgo yo contando el cuento.

Solo habría que doblar el folio para que en la parte visible aparezca el título, en la cara interior la secuencia ordenada y abajo la old lady con los animales.

Os adjunto modelo por si queréis coger la idea.

https://drive.google.com/file/d/1eC3UssvwXRErZOPGIGYxM6stTTqN8_v/view?usp=sharing