

ANIMAL GRANDE Y ANIMAL PEQUEÑO, EN LA SELVA VIVEN COMO EN UN SUEÑO

Autora

Jelena Dabetić

Nivel (según el MCER)

A1

Edad de los destinatarios (marcar)

☒ 6 – 8 ☐ 9 – 11 ☐ 12 - 14

Competencias

COMPETENCIAS GENERALES

Comunicación

Conocimiento del mundo (entender las relaciones y diferencias entre los hábitats y los animales)

COMPETENCIA COMUNICATIVA

Competencia pragmática

Competencia léxica

Competencia gramatical

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal, naturalista, visual-espacial

Interdisciplinariedad (relación con otras materias)

Biología, Música

Destrezas

Comprensión oral, producción oral

Tipo de actividad

Tarea

Contenido funcional

Describir animales y destacar características importantes

Expresar preferencia

Expresar pertenencia

Contenido léxico

Animales

Mascotas

Colores

Contenido gramatical

Verbos *ser*, *tener*

Verbo *decir* en tercera persona
Concordancia del nombre y adjetivo

Duración (20 - 45 minutos)

45 minutos

Dinámica (pleno, pequeños grupos, parejas, individual)

Pleno, individual, grupos pequeños

Material y recursos (manual, enlaces a los materiales, objetos, otras herramientas ...)

- Canción Luli Pampín, *Camino por la selva*, https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8
- Tarjetas para el juego de memoria (dependiendo del vocabulario hecho se pueden usar diferentes tarjetas)
 - http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/buscapareja_animales.pdf
 - https://es.123rf.com/photo_67149814_juego-de-memoria-para-los-ni%C3%B1os-en-edad-preescolar-tarjetas-de-vectores-con-animales-de-zool%C3%B3gico.html
 - https://es.123rf.com/photo_67149462_juego-de-memoria-para-los-ni%C3%B1os-en-edad-preescolar-tarjetas-de-vectores-con-animales-de-granja.html
- Quiz *What is this animal?*, Educaplay, <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5326991>

Fuente de inspiración

Original

Desarrollo de la actividad

Calentamiento:

1. Para abrir la clase, se escucha la canción: los niños ven y escuchan el vídeo *Camino por la selva*. Mientras escuchan la canción, imitan los sonidos y los movimientos de los animales.
2. Se introduce el juego de memoria para activar el vocabulario de los animales. El juego implica los nombres de todos los animales mencionados en el vídeo (*el elefante, la serpiente, el mono, el cocodrilo, el león*), así como del vocabulario trabajado en las clases anteriores.

Tarea:

1. El juego de la búsqueda. Se esconden las fotos de los animales (*de la selva, de la granja y las mascotas*) en el patio del colegio o salón de clase. La profesora pronuncia el nombre de un animal y los alumnos tienen que encontrarlo. Los que vienen con la foto del animal, ganan un punto. Al terminar la búsqueda, se hace una serie de preguntas y respuestas: la profesora pregunta si los animales viven en casa o en selva, si les gustan o no...
2. Los alumnos salen en turnos a la pizarra y todos reciben la foto de un animal. Describen el animal: dicen su color, si es grande o pequeño y las partes del cuerpo que tiene. Si nadie puede adivinar de qué animal se trata, el/la alumno/a puede reproducir el sonido típico usando el verbo *decir*. Al final, dicen si les gusta o no el animal descrito.

Post-tarea:

1. El juego de adivinanza. Se supone que los alumnos han traído las fotos de sus mascotas o juguetes, pero las tienen que compartir de tal manera que no se sepa a quién pertenecen (la profesora los puede recoger en una bolsa, por ejemplo). Luego, se presenta uno por uno cada objeto y los alumnos deben apuntar en un papelito el nombre del/a compañero/a al quien pertenece –muestran sus papelitos todos al mismo tiempo. Cuando aciertan, reciben un punto.

Sugerencias para la clase en línea

→ La clase puede empezar con la canción de los animales de la selva. Los niños tienen que ver el vídeo.

→ Se puede practicar el vocabulario haciendo un juego online. Al compartir la pantalla se van a ver los animales ya hechos y sus características. Los alumnos tienen que dar la respuesta correcta a base de la fotografía. Las preguntas incluyen los nombres de los animales o están relacionados con su tamaño.

→ Se pueden mostrar las fotografías de todos los animales en la pantalla. Cada uno de los alumnos tiene que decir el color, si es grande o pequeño y debería imitarlo. Se va a introducir el verbo decir en tercera persona de presente - El león dice El tigre dice ...

→ La última actividad se puede hacer mostrando fotos que los padres/alumnos han mandado al profesor; tienen que ser fotos de algún animal juguete o el animal preferido del niño/a. Los demás tienen que adivinar a quién le pertenece ese animal.