

Discovering Animals: Body Parts, Actions, and Habitats in English

Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria (6-11 años) aprendan vocabulario y estructuras básicas en inglés relacionados con los animales, sus partes del cuerpo, las acciones que pueden realizar y los hábitats donde viven. A través de un proyecto colaborativo, los estudiantes explorarán el mundo animal de manera activa y práctica, desarrollando habilidades lingüísticas al mismo tiempo que adquieren conocimiento científico básico. Este aprendizaje es relevante porque los conecta con la naturaleza y el medio ambiente, fomentando el respeto por los seres vivos y la curiosidad por el entorno que los rodea. Además, al trabajar en equipo y crear un producto tangible, se promueve la autonomía, la comunicación y el pensamiento crítico, competencias esenciales para su formación integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar en inglés diferentes animales, partes de su cuerpo, acciones y hábitats.
- Describir oralmente y por escrito las características y comportamientos de los animales usando vocabulario en inglés.
- Colaborar en equipo para investigar y crear un proyecto visual que represente un animal, sus partes, acciones y hábitat.
- Aplicar vocabulario y estructuras básicas en inglés en situaciones comunicativas reales y simuladas.
- Reflexionar sobre la importancia de los hábitats para la vida de los animales y cuidar el medio ambiente.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustradas con imágenes y nombres en inglés de animales comunes (al menos 20 tarjetas).
- Cartulinas blancas y de colores (mínimo 6 por grupo).
- Marcadores, crayones, lápices de colores y pegamento.
- Tablet o computadora con proyector para mostrar videos cortos.
- Videos educativos en inglés sobre animales, partes del cuerpo y hábitats (2 videos de máximo 5 minutos cada uno).
- Fichas de trabajo impresas con actividades de vocabulario y dibujo.
- Hojas blancas para dibujo individual y creación de pósters.
- Libros infantiles en inglés sobre animales (opcional para consulta o lectura guiada).
- Acceso a un espacio del aula para exhibir el proyecto final (pizarra o panel).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de colores y números en inglés.
- Experiencia previa en identificar y nombrar algunos animales en la lengua materna.
- Habilidades básicas para el trabajo en equipo y para seguir instrucciones sencillas.
- Capacidad para escuchar y repetir palabras en inglés.

Actividades

Sesión 1: ¡Let's Meet the Animals! - Introducción a animales y sus partes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes al tema de los animales en inglés, sus partes del cuerpo y activar conocimientos previos para preparar el aprendizaje. Motivar su interés y contextualizar la importancia de conocer a los animales y sus características.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de animales comunes y dice en español “¿Conocen estos animales? ¿Cómo se llaman?”
- **Estudiantes:** Responden en español nombrando los animales que reconocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: “Did you know that some animals can jump very high or swim very fast? Today, we will learn about animals, their body parts, what they can do and where they live!”
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan sorpresa o interés.

Contextualización:

- **Docente:** Conecta el tema con la vida cotidiana: “Do you have pets? What do they do? Where do they live? We will talk about all that in English!”
- **Estudiantes:** Comparten experiencias breves sobre sus mascotas o animales que han visto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce vocabulario básico en inglés mostrando tarjetas con imágenes y palabras de animales y partes del cuerpo (head, tail, legs, wings, etc.) usando tarjetas ilustradas y repitiendo la pronunciación con apoyo visual y corporal.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Animal Flashcards Naming

- Objetivo: Reconocer y nombrar animales en inglés.
- Instrucciones: El docente muestra una tarjeta con un animal y dice el nombre en inglés; los estudiantes repiten en coro y luego individualmente.
- Organización: Plenaria.
- Producto: Participación oral y repetición correcta del vocabulario.
- Tiempo: 15 minutos.
- Rol del docente: Modela pronunciación, corrige suavemente y anima a la participación.

• Actividad 2: ¿Dónde está la parte del cuerpo?

- Objetivo: Identificar partes del cuerpo de los animales en inglés.
- Instrucciones: El docente muestra una imagen grande de un animal y dice una parte del cuerpo; los estudiantes señalan esa parte en la imagen y en su propio cuerpo.
- Organización: Grupos pequeños de 3-4 estudiantes.
- Producto: Señalamiento correcto y repetición oral del vocabulario.
- Tiempo: 15 minutos.
- Rol del docente: Observa, pregunta "Where is the tail? Show me!", da retroalimentación positiva.

• Actividad 3: Mini dibujo de animal con partes etiquetadas

- Objetivo: Relacionar vocabulario con representación gráfica.
- Instrucciones: Cada estudiante dibuja un animal sencillo y etiqueta en inglés al menos tres partes del cuerpo.
- Organización: Individual.
- Producto: Dibujo con etiquetas escritas.
- Tiempo: 15 minutos.
- Rol del docente: Apoya con la escritura, ofrece vocabulario y motiva la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animar a que formen oraciones simples usando el vocabulario (e.g., "The cat has a long tail.")
- Para estudiantes con dificultades: Dar apoyo con dibujos guía y repetir palabras lentamente, usar tarjetas con imágenes para asociar.

Transición:

Al terminar el dibujo, el docente conecta: “Great job with your animals! Next time, we will learn what actions these animals can do and where they live!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- El docente pide a algunos estudiantes que muestren su dibujo y digan una parte del cuerpo en inglés.

Reflexión metacognitiva:

- “What animals did we learn today?”
- “Can you say one body part of an animal in English?”
- “Did you enjoy drawing your animal?”

Retroalimentación:

El docente felicita a todos por participar, escucha respuestas y hace correcciones amables.

Transferencia:

El docente anticipa la próxima sesión: “Next time, we will learn how animals move and where they live. See you soon!”

Sesión 2: Actions Animals Do – What Can They Do?

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar vocabulario de animales y partes del cuerpo e introducir acciones que los animales pueden hacer en inglés.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra dibujos de animales hechos en la sesión anterior y pregunta “What is this? What part is this?”
- **Estudiantes:** Responden nombrando animal y partes en inglés o español.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta video corto en inglés donde animales realizan acciones (jump, swim, fly, run).
- **Estudiantes:** Observan y repiten algunas palabras clave.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy aprenderán qué pueden hacer los animales y que ellos mismos practicarán estas acciones.
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y listos para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta tarjetas con verbos de acción (jump, swim, fly, run, crawl) y con animales, invita a los estudiantes a relacionar animal y acción.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: Simon Says - Animal Actions**

- Objetivo: Asociar acciones con animales y practicar vocabulario oral.
- Instrucciones: El docente juega “Simon Says” dando instrucciones en inglés para realizar acciones de animales (“Simon says, jump like a frog!”), los estudiantes imitan.
- Organización: Plenaria.
- Producto: Participación activa y comprensión auditiva.
- Tiempo: 15 minutos.
- Rol docente: Modela acciones, corrige suavemente y mantiene el ritmo del juego.

• **Actividad 2: Matching Game - Animals and Actions**

- Objetivo: Relacionar animales con acciones correctas en inglés.
- Instrucciones: En grupos pequeños, estudiantes reciben tarjetas de animales y de acciones, deben emparejarlas correctamente y decir en inglés la frase (“The bird can fly.”)
- Organización: Grupos de 3-4.
- Producto: Tarjetas emparejadas y oraciones orales.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Circula, hace preguntas guía (“What can the fish do?”), fomenta la participación de todos.

• **Actividad 3: Create Your Animal Action Poster**

- Objetivo: Representar gráficamente un animal y su acción.
- Instrucciones: Cada estudiante dibuja un animal y escribe una acción que realiza en inglés.
- Organización: Individual.
- Producto: Póster sencillo con dibujo y frase en inglés.
- Tiempo: 10 minutos.
- Rol docente: Apoya con vocabulario escrito y motiva el esfuerzo.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animar a crear oraciones negativas o interrogativas simples (“Can a fish fly? No.”)
- Para estudiantes con apoyo: Uso de dibujos guía y repetir palabras en coro antes de trabajar individualmente.

Transición:

El docente conecta: “Now that we know what animals can do, next time we will learn where they live!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- Ronda rápida: cada estudiante dice una frase en inglés con el animal y la acción que aprendió.

Reflexión metacognitiva:

- “Can you tell me one animal and one action in English?”
- “What action did you like to do the most?”

Retroalimentación:

El docente escucha todas las respuestas, corrige la pronunciación y felicita el esfuerzo.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión se hablará de los hogares de los animales – sus hábitats.

Sesión 3: Where Do Animals Live? Exploring Habitats

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar lo aprendido y presentar el concepto de hábitats en inglés, conectándolo con los animales y sus acciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta en inglés y español “Where does the fish live? Where does the bird live?”
- **Estudiantes:** Responden con ayuda del docente, conectando animales con lugares.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto en inglés sobre diferentes hábitats: forest, ocean, desert, farm.
- **Estudiantes:** Observan y repiten nombres de hábitats.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy aprenderán dónde viven los animales y por qué es importante cuidar esos lugares.
- **Estudiantes:** Se preparan para explorar y compartir ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta tarjetas con imágenes y nombres de hábitats y animales y explica con ejemplos sencillos.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Habitat Sorting Game

- Objetivo: Relacionar animales con su hábitat correcto.
- Instrucciones: En grupos, los estudiantes reciben tarjetas de animales y de hábitats; deben colocar cada animal en el hábitat correcto y decir la frase en inglés ("The camel lives in the desert.")
- Organización: Grupos de 3-4.
- Producto: Tarjetas organizadas y frases orales.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Facilita, formula preguntas guía, refuerza vocabulario.

• Actividad 2: Create a Habitat Diorama

- Objetivo: Representar visualmente un hábitat y sus animales.
- Instrucciones: En grupos, con cartulinas y materiales, crean un diorama sencillo de un hábitat aprendido, incluyendo dibujos o recortes de animales.
- Organización: Grupos de 4-5 estudiantes.
- Producto: Diorama grupal representando hábitat.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Supervisa, orienta, pregunta "What animals live here? What can they do?"

• Actividad 3: Write a Sentence About Your Habitat

- Objetivo: Practicar escritura sencilla en inglés.
- Instrucciones: Cada estudiante escribe una frase simple sobre el hábitat elegido en su grupo ("The forest is green. The animals run.")
- Organización: Individual.
- Producto: Frase escrita.
- Tiempo: 5 minutos.
- Rol docente: Apoya con vocabulario y estructura.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Crear dos oraciones con conectores básicos (“and”, “but”).
- Para estudiantes con apoyo: Uso de plantillas con vocabulario para completar oraciones.

Transición:

El docente invita a compartir los dioramas y anticipa que en la próxima sesión se empezará a construir el proyecto final.

Fase de Cierre**Tiempo estimado: 5 minutos****Síntesis:**

- Ronda rápida para que cada grupo muestre su diorama y diga una frase en inglés.

Reflexión metacognitiva:

- “What habitat did your group make?”
- “Which animals live there?”

Retroalimentación:

El docente comenta positivamente cada presentación y corrige pronunciación si es necesario.

Transferencia:

Invita a pensar en el proyecto que realizarán uniendo todo lo aprendido.

Sesión 4: Project Creation Part 1 - Planning Our Animal Poster

Fase de Inicio**Tiempo estimado: 10 minutos****Propósito de la sesión:**

Iniciar la planificación del proyecto final: un póster grupal que integre animales, partes del cuerpo, acciones y hábitats en inglés.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa brevemente vocabulario con tarjetas y preguntas (“What animal do you want for your poster?”)
- **Estudiantes:** Responden y recuerdan palabras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos visuales de pósters y explica que su trabajo se exhibirá en el aula.
- **Estudiantes:** Se entusiasman con la idea de mostrar su trabajo.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que usarán todo lo aprendido para crear un póster que explique un animal, qué partes tiene, qué hace y dónde vive.
- **Estudiantes:** Preparan materiales y forman grupos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente guía a los estudiantes para elegir un animal por grupo y planear qué información incluirán en el póster.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: Group Brainstorming**

- Objetivo: Planificar contenido del proyecto.
- Instrucciones: En grupos, los estudiantes eligen un animal y discuten qué partes del cuerpo, acciones y hábitat incluirán. El docente escribe en una cartulina las ideas.
- Organización: Grupos de 4-5.
- Producto: Lista de vocabulario y frases para el póster.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Facilita la discusión, sugiere vocabulario, fomenta participación igualitaria.

• **Actividad 2: Vocabulary Support Sheet**

- Objetivo: Apoyar el vocabulario para escribir en inglés.
- Instrucciones: El docente entrega una hoja con palabras y frases útiles para que los estudiantes las usen.
- Organización: Grupos.
- Producto: Hoja de apoyo y notas en el cuaderno.
- Tiempo: 10 minutos.
- Rol docente: Explica la hoja, responde dudas.

• **Actividad 3: Sketching the Poster Layout**

- Objetivo: Organizar visualmente la información.
- Instrucciones: Cada grupo dibuja un boceto del póster indicando dónde irá cada información.
- Organización: Grupos.

- Producto: Boceto del póster.
- Tiempo: 15 minutos.
- Rol docente: Apoya con ideas de diseño, fomenta trabajo colaborativo.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animar a escribir frases completas con conectores.
- Para estudiantes con apoyo: Facilitar vocabulario visual y ejemplos orales.

Transición:

Se cierra invitando a preparar materiales para comenzar el armado del póster en la siguiente sesión.

Fase de Cierre**Tiempo estimado: 5 minutos****Síntesis:**

- Cada grupo dice en inglés qué animal eligió y una parte del cuerpo que incluirá.

Reflexión metacognitiva:

- “What animal will your group talk about?”
- “What parts of the animal will you show?”

Retroalimentación:

El docente anima y reconoce el esfuerzo de planificación.

Transferencia:

Se recuerda que en la próxima sesión trabajarán en el póster final.

Sesión 5: Project Creation Part 2 - Building Our Animal Posters

Fase de Inicio**Tiempo estimado: 10 minutos****Propósito de la sesión:**

Comenzar la elaboración del proyecto final, aplicando vocabulario y estructuras aprendidas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con cada grupo el boceto del póster y vocabulario necesario.
- **Estudiantes:** Repasan y preparan materiales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Motiva con elogios y recordatorios del propósito del proyecto.
- **Estudiantes:** Se muestran motivados para crear.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que crearán el póster para explicar a todos sobre su animal.
- **Estudiantes:** Preparan materiales para comenzar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes con apoyo del docente crean el póster usando dibujos, etiquetas y frases en inglés.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Drawing and Labeling**

- Objetivo: Representar animal y partes del cuerpo con etiquetas en inglés.
- Instrucciones: Dibujan el animal en el póster y escriben etiquetas.
- Organización: Grupos.
- Producto: Póster con dibujos y etiquetas.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Apoya escritura, ofrece vocabulario y corrige pronunciación.

- **Actividad 2: Writing Actions and Habitats**

- Objetivo: Añadir oraciones sobre acciones y hábitats en inglés.
- Instrucciones: Escriben frases simples ("The lion can run. It lives in the forest.")
- Organización: Grupos.
- Producto: Frases escritas en el póster.
- Tiempo: 20 minutos.
- Rol docente: Facilita corrección, anima a usar vocabulario aprendido.

- **Actividad 3: Practice Presenting**

- Objetivo: Preparar presentación oral del póster.
- Instrucciones: Practican decir en inglés información del póster entre ellos.

- Organización: Grupos.
- Producto: Ensayo oral.
- Tiempo: 5 minutos.
- Rol docente: Escucha, corrige y motiva confianza.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animar a usar oraciones más completas y vocabulario adicional.
- Para estudiantes con apoyo: Uso de frases modelo y ayuda para escribir.

Transición:

El docente indica que en la próxima sesión presentarán sus pósters terminados.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- Cada grupo muestra su póster y dice una frase con ayuda del docente.

Reflexión metacognitiva:

- “What did you draw on your poster?”
- “Can you say one action your animal does?”

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo y destaca el trabajo en equipo.

Transferencia:

Se prepara a los estudiantes para la presentación final en la siguiente sesión.

Sesión 6: Project Presentation and Reflection

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para la presentación oral de su proyecto y reflexionar sobre lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa con preguntas rápidas el vocabulario clave.

- **Estudiantes:** Responden en inglés y español.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que hoy compartirán su trabajo con orgullo y que todos escucharán y aprenderán.
- **Estudiantes:** Se preparan emocionalmente para la presentación.

Contextualización:

- **Docente:** Da instrucciones claras para la presentación y escucha respetuosa.
- **Estudiantes:** Organizan su espacio y materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Los grupos presentan sus pósters, usando frases en inglés para describir el animal, partes del cuerpo, acciones y hábitat.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Group Presentations**

- Objetivo: Comunicar oralmente información aprendida en inglés.
- Instrucciones: Cada grupo presenta su póster al resto de la clase, diciendo frases preparadas.
- Organización: Plenaria.
- Producto: Presentación oral y póster visual.
- Tiempo: 35 minutos (aprox. 5-7 minutos por grupo).
- Rol docente: Escucha, corrige suavemente, anima a audiencia a escuchar respetuosamente.

- **Actividad 2: Class Feedback and Applause**

- Objetivo: Fomentar valoración y respeto por el trabajo de los demás.
- Instrucciones: Después de cada presentación, los estudiantes aplauden y dicen algo positivo en inglés o español.
- Organización: Plenaria.
- Producto: Comentarios y apoyo oral.
- Tiempo: 10 minutos.
- Rol docente: Modera y guía comentarios.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- El docente realiza un resumen grupal de lo aprendido usando una lluvia de ideas en inglés y español.

Reflexión metacognitiva:

- “What was your favorite animal to talk about?”
- “Can you say one thing you learned about animals in English?”
- “How did you feel working in a group?”

Retroalimentación:

El docente ofrece retroalimentación positiva general, resaltando el progreso en inglés y en trabajo colaborativo.

Transferencia:

El docente invita a los estudiantes a observar animales en su entorno y usar palabras en inglés para describirlos.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a buscar un animal en casa o en su comunidad, dibujarlo y escribir o contar en inglés una frase sobre él para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 - Activación de conocimientos previos mediante preguntas y observación inicial.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones de desarrollo, mediante observación directa, participación oral, producción escrita y trabajo en equipo.
- **Sumativa:** Sesión 6 - Evaluación del proyecto final y presentación oral.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y utiliza vocabulario básico en inglés sobre animales, partes del cuerpo, acciones y hábitats (Objetivo 1).
- Describe en inglés características y acciones de los animales de forma oral y escrita (Objetivo 2).
- Trabaja colaborativamente para planificar y crear un proyecto visual (Objetivo 3).
- Aplica vocabulario y estructuras en situaciones comunicativas (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre la importancia de los hábitats y muestra cuidado por el medio ambiente (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para vocabulario oral y escrito.
- Rúbrica simple para evaluar el proyecto grupal (contenido, claridad, trabajo en equipo).
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación simples con preguntas guiadas.
- Portafolio con dibujos, frases y póster final.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación oral en juegos y actividades.
- Dibujos con etiquetas y frases escritas.
- Productos grupales: póster y diorama.
- Presentación oral grupal del proyecto.
- Respuestas en reflexiones y autoevaluaciones.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "**Discovering Animals: Body Parts, Actions, and Habitats in English**", la incorporación de elementos de gamificación debe fomentar la participación activa, el trabajo colaborativo y el refuerzo del vocabulario y estructuras en inglés relacionadas con animales, sus partes del cuerpo, acciones y hábitats. A continuación, se proponen mecánicas de juego adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), que se pueden distribuir y adaptar a lo largo de las 6 sesiones de una hora cada una.

• 1. Juego de Roles con Tarjetas de Animales

- *Mecánica:* Los estudiantes reciben tarjetas con diferentes animales que incluyen imagen y nombre en inglés. Cada estudiante debe describir la parte del cuerpo, acción y hábitat del animal asignado usando oraciones simples.
- *Motivación:* Ganan puntos por cada descripción correcta, y pueden "intercambiar" animales con compañeros para aprender vocabulario nuevo.
- *Objetivo de aprendizaje:* Refuerza vocabulario de partes del cuerpo, acciones y hábitats en inglés, mejora la expresión oral y comprensión.

• 2. Bingo de Partes del Cuerpo y Hábitats

- *Mecánica:* Cada estudiante recibe una tabla de bingo con imágenes o palabras de partes del cuerpo de animales y hábitats. El docente va diciendo en inglés descripciones o acciones, y los estudiantes marcan la casilla correspondiente.
- *Motivación:* Incentiva la atención y escucha activa; el primer estudiante que complete una línea grita "Bingo!" y recibe una pequeña recompensa.
- *Objetivo de aprendizaje:* Refuerza vocabulario y comprensión auditiva en inglés.

• 3. Carrera de Palabras (Word Race)

- *Mecánica:* En equipos, los estudiantes compiten para asociar correctamente tarjetas de animales con sus partes del cuerpo, acciones y hábitats. Cada equipo debe colocar las tarjetas en orden correcto en un tablero.

- *Motivación:* Cronómetro para agregar dinamismo; el equipo que complete más asociaciones correctas en el tiempo gana puntos.
- *Objetivo de aprendizaje:* Trabaja la asociación de vocabulario y comprensión integral del tema.

• 4. Mapa Interactivo de Hábitats

- *Mecánica:* Se presenta un mapa grande con diferentes hábitats (bosque, mar, desierto, etc.). Los estudiantes deben colocar imágenes o nombres de animales en el hábitat correcto y explicar en inglés por qué viven allí.
- *Motivación:* El equipo con más animales correctamente ubicados recibe puntos y reconocimiento.
- *Objetivo de aprendizaje:* Refuerza vocabulario de hábitats y habilidades de razonamiento en inglés.

• 5. Pictionary de Acciones y Partes del Cuerpo

- *Mecánica:* Por turnos, un estudiante dibuja en la pizarra una acción o parte del cuerpo de un animal, y el resto debe adivinar la palabra en inglés.
- *Motivación:* Los equipos acumulan puntos por cada palabra adivinada correctamente en tiempo limitado.
- *Objetivo de aprendizaje:* Fomenta la comprensión y uso del vocabulario de manera lúdica.

• 6. Desafío “Animal Detective”

- *Mecánica:* Se dan pistas en inglés sobre un animal (partes del cuerpo, acciones, hábitat), y los estudiantes deben adivinar de qué animal se trata.
- *Motivación:* Los estudiantes ganan medallas virtuales o stickers por cada acierto.
- *Objetivo de aprendizaje:* Mejora la comprensión auditiva y la aplicación del vocabulario aprendido.

Consideraciones para la implementación:

- Adaptar la dificultad de las palabras y frases a la edad y nivel de los estudiantes.
- Fomentar el trabajo en equipo y la ayuda entre compañeros para que todos participen.
- Utilizar materiales visuales atractivos (tarjetas, imágenes, mapas) para facilitar la comprensión.
- Incluir retroalimentación positiva constante para mantener la motivación.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Proyecto: "Discovering Animals"

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para fomentar la exploración activa y el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria (6-11 años), alineados con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y los objetivos de aprendizaje del plan.

Ejemplos Prácticos

• Explorando partes del cuerpo de los animales:

Los estudiantes pueden observar imágenes, videos o peluches de animales comunes (perros, gatos, pájaros, peces) para identificar y nombrar en inglés las partes del cuerpo (head, tail, legs, wings, eyes, ears). Por ejemplo, “The bird

has wings and a beak.”

- **Acciones de los animales en inglés:**

Usar tarjetas con ilustraciones donde los animales realizan acciones (jumping, flying, swimming, running). Los estudiantes crean oraciones simples para describir lo que hacen los animales, por ejemplo: “The frog is jumping.”

- **Conociendo hábitats:**

Presentar imágenes o videos de diferentes hábitats (forest, ocean, desert, farm) y preguntar a los estudiantes qué animales viven allí. Luego, en grupos, los estudiantes relacionan animales con sus hábitats en inglés: “A camel lives in the desert.”

- **Proyecto de creación de un mural:**

Los estudiantes en grupos crean un mural con diferentes animales, sus partes del cuerpo etiquetadas, acciones ilustradas y hábitats correspondientes. Esto refuerza vocabulario y permite la expresión creativa.

Casos de Estudio

- **Estudio de un animal local:**

Seleccionar un animal común en la región de los estudiantes (por ejemplo, un perro, un pájaro local, una tortuga). Investigar en clase sus partes del cuerpo, acciones que realiza y dónde vive. Los estudiantes preparan una pequeña presentación oral o un cartel en inglés sobre ese animal.

- **Comparación de animales domésticos y salvajes:**

En grupos, los estudiantes eligen un animal doméstico y uno salvaje. Investigan y describen en inglés sus partes del cuerpo, acciones y hábitats, y luego presentan las diferencias y similitudes.

- **Animales en peligro de extinción:**

Presentar un caso sencillo de un animal en peligro de extinción, explicar su hábitat y cómo sus acciones están limitadas por el entorno. Los estudiantes discuten en inglés por qué es importante cuidar a estos animales.

- **Proyecto final: "Mi animal favorito"**

Cada estudiante elige un animal para investigar, identificando sus partes del cuerpo, sus acciones y su hábitat. Luego prepara una breve exposición o cartel en inglés para compartir con la clase, integrando todo lo aprendido.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes trabajarán activamente en tareas que les permitirán explorar y aplicar el vocabulario y conceptos relacionados con animales, sus partes del cuerpo, acciones y hábitats, todo en inglés. Cada tarea está diseñada para ser manejable dentro del tiempo estimado y con un producto concreto que evidencie el aprendizaje, alineándose con los objetivos del plan y la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1. Animal Body Parts Poster	- En grupos de 3-4, elijan un animal. - Busquen imágenes del animal y recorten o dibujen sus partes principales del cuerpo. - Escriban el nombre de cada parte en inglés junto a la imagen. - Presenten el póster al resto de la clase explicando las partes.	1 hora	Póster ilustrado con partes del cuerpo del animal y etiquetas en inglés	Identificar y nombrar partes del cuerpo de animales en inglés
2. Action Charades: Animal Movements	- En parejas, tomen tarjetas con acciones (ej. jump, swim, run, fly). - Un estudiante hace la acción sin hablar y el otro adivina en inglés. - Luego cambian roles. - Al final, escriban en su cuaderno las acciones que aprendieron.	30 minutos	Lista escrita con acciones de animales en inglés	Reconocer y usar verbos de acción relacionados con animales
3. Habitat Sorting Game	- Reciban tarjetas con nombres e imágenes de animales y hábitats (forest, desert, ocean, farm). - En grupos, clasifiquen los animales según su hábitat correcto. - Discutan y expliquen por qué cada animal vive en ese hábitat, usando frases sencillas en inglés.	1 hora	Conjunto de tarjetas clasificadas con justificación oral sencilla en inglés	Relacionar animales con sus hábitats y usar vocabulario en contexto
4. Create Your Own Animal	- Individualmente, diseñen un animal imaginario. - Dibujen su animal y escriban 3-5 frases en inglés describiendo sus partes del cuerpo, acciones que puede hacer, y hábitat donde vive. - Compartan su creación con un compañero y expliquen en inglés.	1 hora	Dibujo y descripción escrita en inglés del animal inventado	Aplicar vocabulario y estructuras para describir animales, acciones y hábitats

5. Group Presentation: Animal Report	• En grupos, elijan un animal real para investigar en inglés (usando recursos fáciles). • Preparen una breve presentación que incluya partes del cuerpo, acciones y hábitat. • Usen dibujos, palabras clave y frases sencillas para exponer frente a la clase.	1 hora	Presentación grupal en inglés sobre un animal	Integrar conocimientos y comunicarlos oralmente en inglés
---	--	--------	---	---