

The Very Hungry Caterpillar Adventure: Fun English Learning

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para introducir a los estudiantes de preescolar (3-5 años) al inglés a través del cuento "The Very Hungry Caterpillar". Los niños aprenderán vocabulario básico relacionado con alimentos, días de la semana y animales, mientras disfrutan de actividades lúdicas que fomentan la participación activa y el amor por el aprendizaje. Al usar la metodología de gamificación, los estudiantes estarán motivados a través de retos, puntos y recompensas, haciendo que el aprendizaje sea divertido y significativo. Este plan conecta con la vida diaria de los niños mediante la exploración de alimentos que conocen y la observación del ciclo de vida de una mariposa, lo que estimula su curiosidad y el desarrollo de competencias lingüísticas básicas en inglés.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar en inglés alimentos presentes en "The Very Hungry Caterpillar".
- Reconocer y secuenciar los días de la semana en inglés.
- Participar activamente en actividades lúdicas para practicar vocabulario y expresiones básicas en inglés.
- Desarrollar habilidades de escucha y comprensión mediante la interacción con el cuento.
- Colaborar con sus compañeros en juegos y actividades grupales para fortalecer habilidades sociales y comunicativas.

Recursos Necesarios

- Libro ilustrado "The Very Hungry Caterpillar" (1 copia para el docente, imágenes grandes para los estudiantes).
- Carteles con imágenes y nombres de alimentos en inglés (manzana, pera, ciruela, fresa, naranja, pastel, salchicha, helado, pepino, queso, sandía).
- Tarjetas con los días de la semana en inglés.
- Insignias de papel con imágenes del cuento para premiar (caterpillar, butterfly, frutas).
- Puntos adhesivos o pegatinas para recompensar participación.
- Reproductor de audio con canción "The Very Hungry Caterpillar Song".
- Materiales para manualidades: papel, colores, tijeras (de seguridad), pegamento.
- Espacio amplio para juegos de movimiento.
- Pizarra o rotafolio para anotar palabras clave.

Requisitos Previos

- Experiencia básica en escuchar y seguir instrucciones en grupo.
- Conocimiento previo de algunos nombres de frutas en su lengua materna.
- Habilidad para participar en juegos y actividades grupales.
- Familiaridad inicial con cuentos ilustrados.

Actividades

Sesión 1: Conociendo a la oruga hambrienta

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy conoceremos al personaje principal, la oruga hambrienta, y aprenderemos algunas palabras en inglés relacionadas con la historia que nos ayudará a entenderla mejor.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida de una oruga y pregunta: "¿Qué es esto? ¿Alguien ha visto una oruga? ¿Qué come una oruga?".
- **Estudiantes:** Responden con ayuda del docente, guiados para conectar con sus experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que una oruga puede comer mucho para convertirse en una hermosa mariposa? ¡Hoy vamos a descubrir cómo lo hace!"
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y se preparan para la aventura.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que aprenderán palabras nuevas en inglés que usan en su casa y en el parque cuando comen o juegan.
- **Estudiantes:** Relacionan el cuento con su vida cotidiana, mostrando entusiasmo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el cuento "The Very Hungry Caterpillar" usando imágenes grandes y vocabulario simple, enfocándose en los alimentos y la oruga.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Story Time y Repetición de Palabras Clave

- **Objetivo:** Identificar y pronunciar alimentos en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Lee el cuento mostrando imágenes, enfatizando palabras de alimentos y días de la semana.
 - Después de cada alimento, pregunta: "What is this? Repeat after me: apple, pear..."
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Repetición oral y reconocimiento de palabras.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modela pronunciación, anima a repetir y corrige suavemente.

2. Juego de Memoria con Tarjetas de Alimentos

- **Objetivo:** Reconocer y relacionar imágenes con nombres en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en grupos de 3-4, entrega tarjetas con imágenes y palabras.
 - Indica: "Find the matching pairs! Say the word when you find a pair."
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Pares de tarjetas emparejadas y palabras pronunciadas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa, apoya pronunciación y da puntos por pares encontrados.

3. Canción "The Very Hungry Caterpillar Song"

- **Objetivo:** Practicar vocabulario a través de la música.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Reproduce la canción, invita a los niños a cantar y acompañar con movimientos de oruga y mariposa.
 - Explica vocabulario con gestos y muestra imágenes durante la canción.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa en canto y movimientos.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, aplaude y brinda retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes reciben tarjetas extra para practicar palabras adicionales o dibujar su alimento favorito.

- Quienes necesitan más apoyo reciben ayuda individual durante el juego de memoria y se les modela la pronunciación con más pausas.

Transición:

Al terminar la canción, el docente dice: "Tomorrow, vamos a aprender los días de la semana y jugar con la oruga en un juego divertido. ¡No olviden traer sus sonrisas y energía!"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta: "¿Quién puede decirme un alimento que comió la oruga?" y "¿Cómo se dice apple en inglés?".
- **Estudiantes:** Responden y muestran las tarjetas o hacen gestos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Te gustó aprender palabras nuevas en inglés?"
- "¿Cuál fue tu alimento favorito?"
- "¿Te gustaría cantar la canción otra vez?"

Retroalimentación:

El docente felicita con insignias y puntos adhesivos a quienes participaron y pronunciaron palabras correctamente.

Transferencia:

El docente invita a que en casa observen frutas y traten de decir sus nombres en inglés con sus papás o hermanos.

Tarea o reto:

Traer una fruta o imagen de fruta para compartir en la siguiente sesión y decir su nombre en inglés.

Sesión 2: Días de la semana y más aventuras de la oruga

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Aprenderemos los días de la semana en inglés y seguiremos jugando con la oruga hambrienta.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra las frutas traídas por los niños y pregunta: "What fruit did you bring? Can you say it in English?".

- **Estudiantes:** Presentan su fruta y repiten su nombre en inglés.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anuncia: "Hoy vamos a descubrir los días de la semana para saber cuándo comió la oruga cada fruta. ¡Vamos a jugar a un juego de saltos por los días!"
- **Estudiantes:** Se emocionan y preparan para el juego.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que los días de la semana son palabras que usamos para saber qué día es hoy, ayer o mañana.
- **Estudiantes:** Relacionan con su rutina diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta tarjetas con los días de la semana y las pronuncia mientras los niños repiten. Se usan imágenes y canciones para fijar el aprendizaje.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Canción de los Días de la Semana

- **Objetivo:** Aprender y repetir los días de la semana en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Reproduce la canción y hace gestos para cada día.
 - Invita a los niños a cantar y hacer movimientos relacionados.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación en la canción y repetición oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Motiva y corrige pronunciación suavemente.

2. Juego "Salta el Día"

- **Objetivo:** Reconocer los días de la semana y relacionarlos con la secuencia del cuento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Coloca en el suelo tarjetas grandes con los días de la semana en orden.
 - Dice: "Jump to Monday!" y los niños saltan a la tarjeta indicada.
 - Repite con diferentes días, luego relaciona con las frutas que la oruga come cada día.
- **Organización:** Grupos pequeños o plenaria, dependiendo del espacio.

- **Producto:** Participación activa y reconocimiento de días.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, anima y pregunta: "What day is this? What fruit did the caterpillar eat on this day?"

3. Manualidad: Crear una Oruga con Días de la Semana

- **Objetivo:** Reforzar los días de la semana y vocabulario por medio de la creatividad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona círculos de papel con nombres de días.
 - Guía a los niños a pegar los círculos en orden formando una oruga.
 - Invita a decir cada día en voz alta al pegarlo.
- **Organización:** Individual con apoyo de docente.
- **Producto:** Oruga de papel con días de la semana.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda a quienes necesitan apoyo y refuerza pronunciación.

Diferenciación:

- Niños avanzados pueden decorar su oruga con dibujos adicionales de frutas y mariposas.
- Niños que necesitan más apoyo reciben atención personalizada en la pronunciación y orden de los días.

Transición:

El docente dice: "En la próxima sesión veremos cómo la oruga se convierte en mariposa y celebraremos con un juego especial. ¡Prepárense para volar!"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué día viene después de Monday? ¿Qué fruta comió la oruga ese día?"
- **Estudiantes:** Responden y señalan las tarjetas o su manualidad.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cuál es tu día favorito de la semana en inglés?"
- "¿Te gustó saltar a los días?"
- "¿Qué fruta te acuerdas que la oruga comió el miércoles?"

Retroalimentación:

El docente entrega pegatinas y asegura comentarios positivos a cada niño por su esfuerzo y participación.

Transferencia:

Invita a que en casa practiquen los días de la semana con sus familias usando canciones o juegos simples.

Tarea o reto:

Traer una mariposa hecha en casa o una imagen para compartir y contar algo en inglés con ayuda de un adulto.

Sesión 3: La transformación y celebración de la mariposa**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Descubrir cómo la oruga se convierte en mariposa y celebrar aprendiendo inglés con juegos y manualidades.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de orugas y mariposas y pregunta: "What is this? What happens to the caterpillar?"
- **Estudiantes:** Responden con ayuda del docente y vocabulario aprendido.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Dice: "Hoy vamos a terminar la historia con una sorpresa, y todos vamos a convertirnos en mariposas para volar y jugar. ¿Están listos?"
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y esperan la actividad.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la transformación con cambios que ellos también experimentan, como crecer y aprender cosas nuevas.
- **Estudiantes:** Se sienten protagonistas del proceso de aprendizaje y cambio.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente narra la última parte del cuento mostrando imágenes de la crisálida y la mariposa, usando vocabulario simple y gestos.

Actividades de aprendizaje activo:**1. Role Play: De Oruga a Mariposa**

- **Objetivo:** Reforzar vocabulario y secuencia del cuento mediante la dramatización.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que los niños se convertirán en orugas y luego en mariposas.
 - Guía la actividad: gatear como orugas, hacer silencio dentro de una "crisálida" imaginaria (círculo en el suelo), y luego abrir "alas" para volar como mariposas.
 - Durante la actividad, dice palabras en inglés para que los niños repitan: caterpillar, cocoon, butterfly.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación y expresión corporal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Anima, corrige pronunciación, y refuerza vocabulario.

2. Juego de Búsqueda del Tesoro: Frutas y Días

- **Objetivo:** Aplicar vocabulario y secuencia aprendida.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Esconde tarjetas de frutas y días por el salón.
 - Los niños buscan las tarjetas y cuando encuentran una, dicen en voz alta la palabra en inglés y cuentan qué día corresponde en la historia.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Tarjetas encontradas y palabras pronunciadas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, ayuda con palabras y da puntos o insignias por cada hallazgo.

3. Manualidad: Crear una Mariposa Colorida

- **Objetivo:** Expresar creatividad y vocabulario colores en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona plantillas de mariposas y materiales para decorar.
 - Los niños decoran y el docente pregunta: "What color is this? Can you say it in English?"
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Mariposas decoradas.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda con vocabulario y anima a compartir sus mariposas con la clase.

Diferenciación:

- Niños avanzados pueden describir sus mariposas usando frases simples: "My butterfly is red and blue."
- Niños que necesitan más apoyo reciben ayuda para identificar colores y vocabulario durante la manualidad.

Transición:

El docente dice: "Hicimos un gran trabajo. Ahora somos expertos en la historia de la oruga hambrienta. Mañana podemos contarla a nuestras familias y seguir aprendiendo más inglés."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza una ronda rápida de preguntas: "¿Cómo se dice mariposa en inglés?", "¿Qué comió la oruga?", "¿Qué día fue el martes?"
- **Estudiantes:** Responden y muestran sus mariposas o hacen gestos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué fue lo que más te gustó aprender?"
- "¿Puedes contar la historia en inglés con ayuda?"
- "¿Te gustaría aprender más canciones y juegos en inglés?"

Retroalimentación:

El docente entrega insignias de "Great Learner" y felicita personalmente a cada niño, resaltando su esfuerzo y progreso.

Transferencia:

Invita a los niños a contar la historia y mostrar su mariposa a sus familias, incentivando el uso del inglés en casa y la continuidad del aprendizaje.

Tarea o reto:

Dibujar o contar a un adulto una parte favorita de la historia en inglés o en su idioma, usando palabras nuevas aprendidas.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica (Inicio Sesión 1):** Observación de conocimientos previos sobre frutas y orugas.
- **Formativa (Durante Desarrollo de cada sesión):** Evaluación continua mediante observación directa en actividades, pronunciación y participación.
- **Sumativa (Cierre Sesión 3):** Ronda de preguntas y presentación de productos (manualidades, participación en juegos) para valorar logro de objetivos.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra al menos 5 alimentos en inglés (Objetivo 1).
- Identifica y secuencia correctamente al menos 4 días de la semana en inglés (Objetivo 2).
- Participa activamente en actividades y juegos (Objetivo 3).
- Demuestra comprensión básica del cuento a través de respuestas orales (Objetivo 4).
- Colabora y respeta turnos durante actividades grupales (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de participación y pronunciación.
- Rúbrica simple para evaluación de productos (manualidades y dramatización).
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas.
- Portafolio con evidencias de trabajos realizados.

Evidencias de aprendizaje:

- Repetición oral y reconocimiento de vocabulario durante las actividades.
- Manualidades de oruga y mariposa con vocabulario escrito.
- Participación en juegos de días de la semana y búsqueda del tesoro.
- Respuestas a preguntas en sesiones de cierre.