

Lingokids

Little Explorers 2



Guía didáctica



**ÍNDICE
EN DESARROLLO**



**ÍNDICE
EN DESARROLLO**

Presentación

Queridos docentes y familias:

Cada niño que comienza a aprender un nuevo idioma inicia también una experiencia de descubrimiento que amplía su manera de comunicarse, de relacionarse con otros y de comprender el mundo. En ese camino hay curiosidad, juego, participación y pequeños logros que fortalecen la confianza y el entusiasmo por seguir aprendiendo.

Quienes acompañan este proceso –docentes en el aula y familias en el hogar– cumplen un papel fundamental. Su presencia, orientación y apoyo cotidiano permiten que cada actividad se transforme en una oportunidad significativa para explorar, expresarse e interactuar con el idioma de manera natural.

Este proyecto nace con ese propósito: apoyar a los niños* en sus primeros pasos en el aprendizaje del inglés mediante experiencias que integran juego, exploración e interacción, respetando su etapa de desarrollo y sus diversas formas de aprender.

La propuesta surge de la colaboración entre **Lingokids**, plataforma educativa internacional especializada en el aprendizaje temprano del inglés a través del juego, y **Caligrafix**, editorial chilena con amplia trayectoria en la creación de recursos educativos para la educación inicial y los primeros años de escolaridad. Ambas organizaciones comparten la convicción de que la educación en la primera infancia debe ofrecer experiencias significativas, lúdicas y orientadas al desarrollo integral.

Lingokids ha desarrollado su propuesta educativa a partir del enfoque **Playlearning™**, que reconoce el juego como el motor natural del aprendizaje. Desde esta perspectiva, los niños aprenden mejor cuando participan activamente, exploran, se mueven e interactúan con el idioma en contextos significativos. Caligrafix, por su parte, aporta su experiencia en el diseño de

materiales pedagógicos que acompañan el trabajo docente, respetan los procesos de desarrollo infantil y favorecen aprendizajes sólidos y pertinentes.

De esta alianza surge **Lingokids 2: Little Explorers** un programa que integra recursos impresos y digitales para favorecer un contacto frecuente con el inglés tanto en el aula como en el hogar. A lo largo de sus páginas, los estudiantes encontrarán canciones, juegos, historias, desafíos y proyectos que promueven la comprensión y el uso gradual del idioma en situaciones cercanas a su experiencia.

Al mismo tiempo, esta propuesta busca fortalecer habilidades fundamentales para la vida, como la curiosidad, la creatividad, la colaboración, la empatía y la confianza en sí mismos. Aprender un idioma en la infancia implica incorporar vocabulario y expresiones, y también descubrir nuevas formas de comunicarse, participar y relacionarse con un entorno más amplio.

Esta guía es una herramienta valiosa para acompañar el trabajo docente, con orientaciones claras y oportunidades de aprendizaje que reconocen la diversidad de los niños y sus distintos ritmos de desarrollo. Confiamos en que este material invite a vivir el aprendizaje del idioma inglés como una experiencia compartida, enriquecedora y significativa para niños, docentes y familias.

*En este proyecto se usarán términos genéricos como “niños”, “compañero” o “amigos” para hacer referencia a ambos géneros.



Metodología

Acerca de LINGOKIDS

Little Explorers 2

Lingokids 2: Little Explorers es un recurso diseñado para la enseñanza del inglés en educación inicial, que articula material impreso y experiencias digitales con foco en el desarrollo integral y el aprendizaje activo. La propuesta se orienta a niñas y niños de 4 años y se estructura para sostener una progresión lingüística gradual y significativa, alineada con objetivos comunicativos y con el desarrollo de habilidades propias de la primera infancia.

Enfoque metodológico y pedagógico



El modelo metodológico y pedagógico de *Lingokids 2* se estructura en tres ejes interdependientes que organizan la experiencia de enseñanza y aprendizaje del inglés en educación inicial: **Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje, Metodologías Activas e Integración de la Tecnología.**

1

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Este eje define la **secuencia de desarrollo del inglés** a lo largo del libro, asegurando una progresión **gradual, acumulativa y funcional**, coherente con un enfoque comunicativo: el idioma se aprende para **comprender mensajes e interactuar** en situaciones significativas, más que para repetir formas aisladas. En educación inicial, esto se traduce en experiencias donde el lenguaje cumple una función clara –saludar, pedir, describir, elegir, responder o seguir instrucciones–, con fuerte apoyo contextual mediante gestos, imágenes, rutinas y material manipulativo, para que los niños comprendan lo que escuchan y puedan participar desde el primer momento.

La progresión se organiza integrando de manera articulada las **cuatro habilidades comunicativas** (*Listening, Speaking, Reading y Writing*), con expectativas acordes al desarrollo de niños de 4 años:

- **Listening (Comprensión auditiva)**
Se prioriza como base del aprendizaje. El estudiante avanza desde la comprensión apoyada en el contexto (señalar, elegir, actuar) hacia la comprensión de instrucciones y mensajes breves cada vez más autónomos. Esta guía busca que el docente asegure una exposición frecuente del lenguaje natural y repetido con variación, instalando rutinas y consignas estables en inglés que se vuelven predecibles y, por lo tanto, accesibles.
- **Speaking (Producción oral e interacción)**
Se promueve la producción oral en un continuo que va desde la repetición significativa y el “eco” (modelado-imitación) hacia respuestas breves, elecciones verbales y pequeñas interacciones (pregunta-respuesta) con apoyo visual. El foco comunicativo implica que hablar no es “pronunciar perfecto”, sino participar: turnarse, intentar, negociar significado y usar el vocabulario y las estructuras para un propósito real dentro de la actividad.
- **Reading (Lectura emergente y lectura de lo visual)**
En este nivel, “leer” no se restringe a decodificar palabras. Se trabaja una **lectura emergente multimodal**, que incluye:
 1. **Lectura de imágenes** (interpretar escenas, inferir significado, anticipar vocabulario).

2. **Lectura de íconos y señales** (reconocer símbolos de acción, tipos de tarea, pistas visuales).
3. **Aproximaciones iniciales a palabras clave** cuando corresponda, siempre con soporte gráfico.

Esto permite desarrollar comprensión, vocabulario y funciones comunicativas incluso antes de una lectura convencional, con una base pedagógica sólida: el niño “lee” el mundo visual para construir significado y luego lo conecta con el lenguaje oral y, progresivamente, con lo escrito.

- **Writing (Escritura emergente/habilidades iniciales)**

La escritura se aborda como **habilidad inicial** y de apoyo a la alfabetización en inglés. Las actividades apuntan principalmente a la producción emergente: completar la letra que falta, reconocer y registrar grafías, trazar o seleccionar elementos que consolidan la relación **sonido-letra** y el repertorio de palabras trabajadas. No se espera escritura autónoma extensa, sino experiencias breves, guiadas y funcionales que preparan la base motora y lingüística para etapas posteriores.

2 Metodologías Activas

Constituyen experiencias activas en las que el estudiante participa, decide, crea, explora y comunica. Aquí se ubica el enfoque **Playlearning™**, entendido como aprendizaje mediante juego intencionado, donde este actúa como vehículo para el desarrollo lingüístico, cognitivo y socioemocional.

Las metodologías activas se expresan en actividades que promueven:

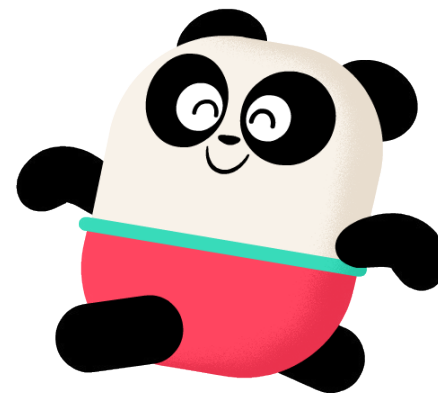
- **Interacción oral auténtica** (parejas, grupo, rutinas conversacionales, dramatización, *role-play*).

- **Aprendizaje multisensorial** (movimiento, manipulación, desafíos cognitivos, arte y manualidades).
- **Transferencia y construcción de sentido** mediante páginas de aprendizaje transversal (SEL, desafíos cognitivos y actividades creativas).

3 Integración de la Tecnología

Este eje incorpora recursos digitales como apoyo pedagógico para ampliar la exposición del idioma, enriquecer el modelado del lenguaje y ofrecer nuevas oportunidades de práctica. Su uso se articula con las actividades del libro, de manera que la tecnología complementa y fortalece el trabajo desarrollado en cada unidad. Así, contribuye especialmente al desarrollo de *listening*, *speaking* y a la consolidación del vocabulario, principalmente mediante:

- **Audios con hablantes nativos**, accesibles por QR, que proveen modelos consistentes de pronunciación, ritmo y entonación, favoreciendo comprensión auditiva y repetición guiada.
- **Actividades en la app** que ofrecen práctica breve, feedback inmediato y oportunidades de reforzamiento; esto incrementa la exposición al idioma y apoya la automatización de vocabulario y estructuras en un formato altamente motivador para la edad.
- **Conexión libro-digital** que permite continuidad entre aula y hogar, favoreciendo frecuencia de contacto con el idioma y, por tanto, mejores condiciones para el desarrollo progresivo de habilidades.



Enfoque de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en Lingokids

Marco conceptual

Lingokids: Little Explorers está diseñado según el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), conforme a las Pautas 3.0 de CAST (2024), las cuales promueven el diseño intencionado de experiencias educativas que anticipan la variedad entre los estudiantes y reducen barreras desde el inicio del proceso de enseñanza.

El DUA se sustenta en evidencias provenientes de la neurociencia del aprendizaje, que reconoce que los estudiantes difieren en la forma en que se motivan, perciben la información y expresan lo que saben. En este contexto, el enfoque propone diseñar —no adaptar posteriormente— entornos de aprendizaje flexibles, organizados según tres principios interrelacionados:

- Múltiples formas de compromiso: motivación y sentido del aprendizaje.
- Múltiples formas de representación: diversos medios de acceso a la información.
- Múltiples formas de acción y expresión: diversos modos de participación y demostración del aprendizaje.

En el proyecto Lingokids, estos principios no se incorporan como un complemento, sino como un criterio estructural de diseño pedagógico que orienta:

- la secuencia curricular y la progresión lingüística;
- la planificación de las unidades;
- el diseño de las actividades del cuaderno;
- la integración con recursos digitales;
- y las decisiones gráficas y de mediación pedagógica.

Estos principios orientan el diseño general de las experiencias de aprendizaje y de los recursos educativos, buscando ofrecer oportunidades variadas de interacción con el idioma y apoyar el desarrollo progresivo de las habilidades comunicativas.

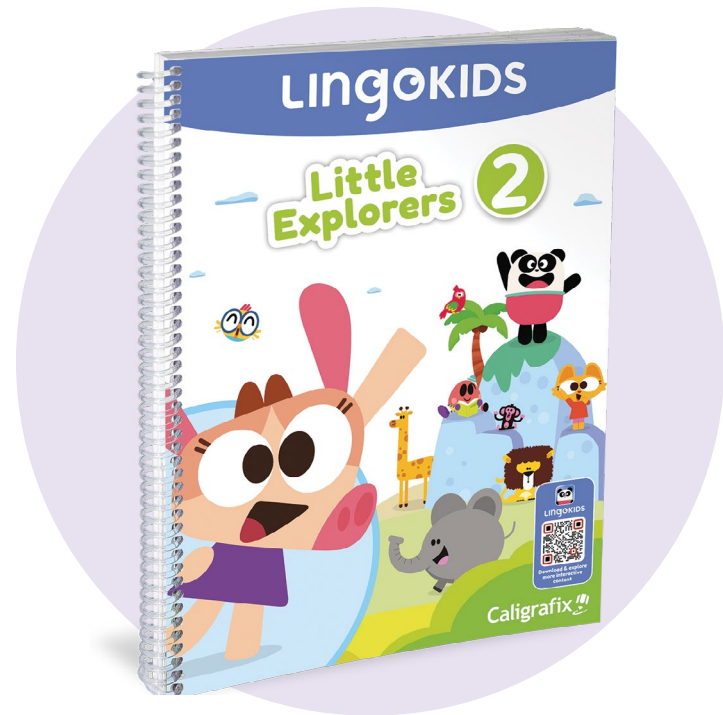
En coherencia con este marco, el proyecto articula los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje con el enfoque **Playlearning™**, propio de

la propuesta educativa de Lingokids. Mientras el DUA orienta el diseño de experiencias accesibles que consideran la diversidad de formas en que los estudiantes perciben, participan y expresan lo aprendido. **Playlearning™** sitúa el juego, la exploración y la interacción como motores del aprendizaje en la infancia. La combinación de ambos enfoques permite diseñar experiencias de aprendizaje del inglés que no solo sean inclusivas, sino también motivadoras,

Componentes del Activity book

significativas y acordes al desarrollo de los niños en educación inicial.

Lingokids: Little Explorers está compuesto por variados recursos para el aula, con el propósito de ofrecer una experiencia educativa divertida, atractiva y estructurada, tanto para los niños como para los docentes. Con un total de 200 páginas a todo color, se organiza en diez unidades, dos momentos de consolidación, cuatro páginas de *stickers* y seis de recortables. Su estructura incluye los siguientes aspectos:



Tipos de página

A lo largo de estas páginas, los estudiantes encontrarán canciones, juegos, historias, proyectos y actividades que les permitirán escuchar, hablar, comprender y comenzar a comunicarse en inglés de manera progresiva y natural. El material también busca fomentar habilidades fundamentales para la vida: la curiosidad, la creatividad, la colaboración, la empatía y la confianza en sí mismos.

Sounds and letters

Introduce gradualmente los sonidos y letras, con foco en el sonido corto de las vocales, fortaleciendo la conciencia fonológica y experiencias iniciales de lectura y escritura en inglés. Se trabaja en clave emergente: relación sonido-grafía, reconocimiento y tareas breves que preparan el terreno para aprendizajes posteriores sin exigir lectoescritura formal.

Exploring new words!

Expande y refuerza el vocabulario de la unidad, favoreciendo memoria y uso flexible del lenguaje. Estas páginas ayudan a consolidar, variar y reutilizar lo aprendido, lo que mejora la retención y transferencia a contextos nuevos.

Unit presentation

Abre la unidad con ilustraciones amplias y atractivas que introducen el tema, activan conocimientos previos y generan conversación inicial. Pedagógicamente, funciona como “puerta de entrada” para instalar el tema de la unidad, movilizar vocabulario espontáneo y propiciar primeras producciones orales en inglés con apoyo visual.

Keywords

Presenta el vocabulario clave con imágenes y audio nativo norteamericano, favoreciendo la conexión palabra-sonido-imagen. Su valor didáctico está en asegurar un *input* comprensible antes de pedir producción, apoyar pronunciación y establecer una base léxica común para las tareas posteriores.

Let's review

Son dos páginas al cierre de cada unidad que permiten consolidar aprendizajes esenciales (vocabulario, expresiones y desempeños comunicativos) mediante actividades breves y con apoyo visual al ejercitar las cuatro habilidades del lenguaje. Además, incluye una rúbrica para que el docente registre el progreso, facilitando retroalimentación oportuna, seguimiento del avance por unidad y diferenciación (apoyo o extensión, según necesidad).

Brain challenge

Desarrolla resolución de problemas y pensamiento lógico mediante desafíos lúdicos. Aporta flexibilidad cognitiva y promueve el lenguaje como herramienta para pensar: clasificar, inferir, decidir y justificar con apoyos visuales.

Project time

Cierra la unidad con un proyecto creativo y colaborativo permitiendo a los niños aplicar lo aprendido en experiencias reales. Integra habilidades del idioma en un producto comunicativo, favoreciendo desempeño observable y evaluación auténtica (uso del lenguaje con propósito). Estas páginas favorecen el desempeño comunicativo observable y la transferencia, al propiciar que los niños produzcan un producto final y lo presenten o expliquen con apoyo. En la guía didáctica se incluye una rúbrica para el docente, orientada a registrar el desempeño durante el proceso y el resultado del proyecto, facilitando la evaluación formativa, la retroalimentación y la toma de decisiones para apoyos o extensión.

Wrap-ups

Al finalizar la unidad 5 y la unidad 10 se ubican estas dos secciones de cierre y consolidación, que funcionan como hitos de progreso a lo largo del libro. Su propósito educativo es recuperar e integrar aprendizajes esenciales de varias unidades mediante tareas breves, variadas y altamente accesibles, que combinan lenguaje, pensamiento y alfabetización emergente. En términos pedagógicos, permiten reforzar el aprendizaje por recuperación activa (volver a usar lo aprendido para fijarlo), sostener la continuidad de la progresión lingüística y entregar al docente evidencia clara para evaluación formativa y de proceso, orientando decisiones de retroalimentación, refuerzo y diferenciación antes de avanzar.

Language skills

Integra vocabulario y estructuras gramaticales en contextos prácticos, con frases modelo reforzadas por audio. Estas páginas son el núcleo de la progresión lingüística: permiten pasar del reconocimiento a un uso guiado del lenguaje, promoviendo desempeños comunicativos sencillos (responder, elegir, describir, completar intercambios breves).

Cross-curricular learning

Vincula el inglés con otras áreas y experiencias del entorno de los niños, favoreciendo transferencia y sentido. Aporta profundidad conceptual, amplía el repertorio semántico y legitima el inglés como herramienta para comprender el mundo.

Social and emotional learning

Desarrolla habilidades socioemocionales en paralelo al lenguaje, promoviendo cooperación, expresión de emociones y escucha activa. Es clave para la participación oral porque construye seguridad, confianza comunicativa y condiciones de interacción positiva en el aula.

Arts and crafts!

Propone manualidades paso a paso en inglés, estimulando creatividad y motricidad fina mientras el vocabulario “se vuelve acción”. Su aporte pedagógico es doble: comprensión auditiva funcional (seguir instrucciones) y oportunidades naturales de producción oral (mostrar, explicar, compartir) y de elección de acuerdo con los intereses personales de los niños.

Personajes

En este libro, los niños aprenden junto a los personajes de Lingokids, que acompañan las actividades y ayudan a dar **sentido, emoción y continuidad narrativa** al aprendizaje del inglés. Estos son:



Baby Bot

Siempre curioso, está en una misión permanente por aprenderlo todo. Es el personaje ideal para modelar preguntas, exploración y ensayo-error con buen humor. Rasgos: **Curioso, Inocente, Torpe.**

Billy

Pequeño inventor y con gran resolución técnica: construye, diseña, experimenta; es perfeccionista y a veces se frustra, lo que permite trabajar perseverancia, activar desafíos, pensamiento lógico y creatividad. Rasgos: **Inventivo, Imaginativo, Solidario.**



Cowy

Destaca por su energía creativa, su mirada positiva y su gusto por la sorpresa; es impulsiva, intensa emocionalmente, pero con una fuerte disposición prosocial. Rasgos: **Creativa, Positiva, Imparable.**

Elliot

Es el modelo de calma, paciencia y mediación del grupo; acompaña procesos de autorregulación, resolución de conflictos y cooperación, y complementa lo reflexivo con su gusto por el baile. Rasgos: **Tranquilo, Amable, Paciente.**



Lisa

Es una líder carismática: combina conocimiento con historias inventadas, lo que potencia la narración, la oralidad y el trabajo en equipo, además de fomentar la honestidad y empatía. Rasgos: **Segura, Atenta, Paciente.**

Íconos

	Color		Look/Watch		Paint		Play
	Circle		Listen		Decorate		Sing
	Draw		Point		Glue		Group work
	Write		Say/Repeat		Create		
	Trace		Read		Cut and stick		
	Match		Use sticker				

Los íconos cumplen una función de orientación y anticipación. Como apoyos visuales, facilitan la comprensión de consignas, favorecen la participación autónoma y contribuyen a sostener una experiencia de aprendizaje más clara y accesible.

A modo de orientación para el docente o mediador, solo en este caso se presentan a través de un sistema de colores, que permite identificar rápidamente el tipo de acción pedagógica que se espera de los niños en cada actividad. Sin embargo, a lo largo de las páginas, los íconos van del color que corresponde a cada unidad. La clave del uso de color corresponde a:

Producción gráfica y motricidad fina.

Acciones asociadas al trabajo en cuaderno, como dibujar, trazar, escribir o relacionar elementos.

Creación y trabajo manual.

Acciones de expresión creativa y manipulación de materiales, como pintar, decorar, recortar, pegar o construir.

Percepción y lenguaje oral.

Acciones de atención, observación y comprensión del lenguaje, así como participación oral a través de escuchar, señalar o repetir.

Interacción social y lúdica.

Acciones de participación colectiva o juego compartido, como cantar, jugar o trabajar con otros.

Recursos que se incluyen en el activity book

Audiovisuales



Lingokids App

- Juegos, canciones y videos que apoyan el desarrollo del lenguaje, el pensamiento lógico y habilidades socioemocionales.
- Ofrece experiencias interactivas que refuerzan el vocabulario y las estructuras trabajadas en el libro mediante práctica lúdica.
- Algunas actividades se articulan directamente con páginas del cuaderno, se indican al inicio de las instrucciones de la actividad y requieren mediación docente; otras refuerzan el vocabulario de la unidad y pueden usarse de manera flexible, por ejemplo, al cierre o en el hogar.
- Entorno seguro y confiable, diseñado para el aprendizaje infantil.



Audios

- Audios con hablantes nativos en inglés norteamericano, accesibles mediante códigos QR en cada unidad.
- Refuerzan vocabulario, expresiones e instrucciones, proporcionando modelos claros de pronunciación.
- Favorecen el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión oral, permitiendo escuchar, repetir y comprender el idioma en contexto.



Chant (SEL QR)

- Chant disponible mediante código QR en las páginas de aprendizaje socioemocional (SEL).
- Promueve trabajo en equipo, cooperación y participación grupal a través del ritmo y la repetición.
- Integra lenguaje, movimiento y emoción, fortaleciendo la memoria lingüística y la cohesión del grupo.

Stickers

Se ubican en las páginas finales del cuaderno de actividades. Señalados con el número de página correspondiente y con líneas recortables para extraerlos por actividad.



Recortables

Se ubican en las páginas finales del activity book. Señalados con el número de página correspondiente y agrupados para facilitar el recorte por parte de los niños.





Flashcards

Recurso visual y manipulativo para presentar, practicar y reciclar vocabulario y expresiones de manera rápida y flexible. Facilitan la asociación imagen-palabra, apoyan la pronunciación y permiten generar múltiples oportunidades de interacción oral breve.

Ejemplos de uso en aula

- **Presentación guiada:** mostrar-nombrar-repetir (coro e individual), variando ritmo y volumen.
- **Comprensión auditiva:** *Touch/Point to..., Show me..., Find...*
- **Producción oral:** *What's this?, I can see..., It's a...,* con apoyo de modelo en pizarra.
- **Juegos de memoria:** *matching, memory game, disappearing cards* (retirar una y adivinar).
- **Clasificación:** ordenar por categorías (color, tamaño, acción, lugar), para integrar lenguaje y pensamiento.



Posters

Organizadores visuales para introducir temas, activar conocimientos previos y sostener conversaciones guiadas. Incluyen el vocabulario y las estructuras gramaticales de las páginas *Keywords*, *Exploring new words* y, en algunos casos, *Language skills*. Permiten construir significado en contexto, ampliar vocabulario y promover la participación grupal, especialmente en etapas iniciales del aprendizaje del inglés.

Ejemplos de uso en aula

- **Rutina de observación:** *I see..., Where is...?, How many...?,* señalando elementos del póster.
- **Predicción y anticipación:** *What do you think...?, What's going to happen?,* usando imágenes como base.
- **Búsqueda y desafíos:** *Find something..., Spot the...,* con turnos y conteo de puntos.
- **Storytelling y secuencias:** crear una historia corta con inicio-medio-final a partir de lo que se ve.
- **Apoyo para proyectos:** usar el póster como referencia visual para describir, comparar y presentar.

Aplicación del DUA en el proyecto

Con el propósito de dar cuenta de cómo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje se traducen en decisiones concretas de enseñanza, a continuación se presenta una sistematización de las principales estrategias didácticas incorporadas en el cuaderno de actividades. Esta matriz permite

visualizar de manera explícita la relación entre cada uno de los principios del DUA (compromiso, representación, acción y expresión), sus respectivas pautas en la versión 3.0 y las formas en que estas se materializan en el diseño de las actividades.

Principio DUA	Pautas	Estrategias didácticas
1. Compromiso	Diseñar opciones para la aceptación de intereses e identidades.	• Uso de personajes del universo Lingokids que favorecen la identificación y el vínculo emocional. • Presentación de escenas visuales de gran formato (pósteres o ilustraciones) que permiten observación guiada y anticipación del contenido. • Activación de conocimientos previos mediante preguntas abiertas sobre lo que los estudiantes ven, conocen o han experimentado. • Incorporación de temáticas cercanas al entorno infantil que facilitan la conexión con el aprendizaje. Inclusión de espacios de elección personal en actividades (por ejemplo, seleccionar, decidir o representar preferencias).
	Diseñar opciones para mantener el esfuerzo y la constancia.	• Organización de la experiencia en una secuencia clara de inicio, desarrollo y cierre. • Uso de actividades breves y progresivas que distribuyen la carga cognitiva. • Incorporación de desafíos cognitivos graduados: clasificación, inferencia, búsqueda visual y resolución de consignas simples. • Integración de juegos, canciones, <i>chants</i>, uso de <i>stickers</i> y dinámicas lúdicas que sostienen la participación activa. • Alternancia entre actividades de exploración, práctica y consolidación.
	Diseñar opciones para la capacidad emocional.	• Integración del juego, la exploración y la participación activa como base del aprendizaje. • Uso de <i>chants</i> y dinámicas grupales que favorecen la regulación emocional y la cohesión del grupo. • Implementación de actividades de trabajo cooperativo estructurado, promoviendo turnos de participación (<i>turn-taking</i>) e interacción guiada. • Desarrollo de proyectos con sentido personal que permiten expresar intereses, fortaleciendo la autoestima y la confianza. • Generación de un ambiente de aprendizaje seguro que valida distintos niveles de participación.
2. Representación	Diseñar opciones para la percepción.	• Presentación del contenido mediante múltiples medios: ilustraciones, imágenes de gran formato, <i>flashcards</i> y recursos digitales. • Uso de audio con modelo de hablantes nativos para apoyar la comprensión auditiva. • Incorporación de iconografía clara para orientar las acciones dentro de la página. • Apoyo visual constante mediante imágenes contextualizadas que permiten comprender el significado sin depender exclusivamente del lenguaje verbal.
	Diseñar opciones para el lenguaje y los símbolos.	• Introducción del vocabulario a través de imágenes asociadas a acciones y contextos significativos. • Asociación simultánea entre palabra, imagen y sonido. • Modelado oral sistemático del docente, presentando estructuras lingüísticas funcionales. • Práctica de oraciones modelo, visibles. • Incorporación inicial de conciencia fonológica y relación grafema-fonema mediante actividades guiadas. • Uso de instrucciones breves y claras acompañadas de apoyo visual y gestual.

Principio DUA	Pautas	Estrategias didácticas
2. Representación (Continuación)	Diseñar opciones para construir conocimientos.	• Activación de conocimientos previos mediante observación guiada e interacción con imágenes. • Uso de preguntas que promueven la identificación de elementos, relaciones y patrones. • Repetición contextualizada del vocabulario en distintas actividades para favorecer la comprensión. • Uso de secuencias, asociaciones y organización visual de la información. • Integración de actividades que permiten aplicar el aprendizaje en diferentes contextos dentro del cuaderno. • Integración y recuperación progresiva de los aprendizajes mediante instancias de consolidación de las unidades.
3. Acción y expresión	Diseñar opciones para la interacción.	• Participación mediante acciones como señalar, observar, seleccionar, manipular materiales y responder a consignas. • Uso de movimiento corporal y respuesta física total (TPR) para reforzar la comprensión. • Interacción con distintos recursos, como imágenes, <i>stickers</i>, materiales concretos y elementos del entorno. • Acceso a recursos digitales que complementan la experiencia de aprendizaje.
	Diseñar opciones para la expresión y la comunicación.	• Diversificación de formas de respuesta: señalamiento, respuesta oral, gesto, acción corporal, dibujo y producción gráfica. • Uso de repetición coral y producción oral voluntaria. • Denominación simple de vocabulario y uso progresivo de frases modelo. • Expresión del aprendizaje mediante actividades como emparejar, unir, trazar, colorear, dibujar y construir. Desarrollo gradual desde respuestas no verbales hacia producción oral y escrita guiada.
	Diseñar opciones para el desarrollo de estrategias.	• Organización clara de la página con consignas visibles y objetivos acotados. • Secuencias de actividades que permiten anticipar lo que se debe hacer. • Modelado docente paso a paso en tareas nuevas o complejas. • Uso de actividades de cierre y revisión (<i>review</i>) para consolidar aprendizajes. • Evaluación formativa basada en la observación de la participación, el reconocimiento y la ejecución de tareas. • Uso de tecnología educativa con retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje.

Las estrategias didácticas representadas en esta matriz no se limitan al diseño del material, sino que se proyectan directamente en la planificación de cada actividad. En este nivel, el DUA adquiere un rol activo a través de sus tres principios, orientando estrategias concretas de gestión docente que permiten ajustar la mediación, anticipar la diversidad de respuestas y favorecer la participación efectiva de todos los estudiantes en cada experiencia de aprendizaje.

De este modo, la tabla funciona como una guía y, al mismo tiempo, como un referente para la toma de decisiones pedagógicas, apoyando al docente en la implementación de prácticas más flexibles, inclusivas y coherentes a lo largo de todo el cuaderno.



Guía didáctica

La guía didáctica es un material complementario al libro del estudiante, concebida para apoyar tanto al docente en la implementación pedagógica de cada clase como a las familias que deseen acompañar el aprendizaje desde el hogar. Su propósito es enriquecer el proceso formativo mediante orientaciones claras y prácticas que favorezcan experiencias de aprendizaje activas y significativas. Se estructura a partir de una planificación por sesiones de clase, con una secuencia didáctica coherente que articula recursos, mediación y evaluación formativa.

Orientaciones generales

1. Uso pedagógico del inglés y mediación del docente

Para favorecer la familiarización con el idioma, se sugiere que el docente use inglés de manera sistemática (instrucciones, preguntas, descripciones, retroalimentación). Si el estudiante responde en español, el docente reformula en inglés y amplía el enunciado, ofreciendo un modelo lingüístico completo.

2. Apoyos extralingüísticos para asegurar comprensión

Se recomienda sostener la comprensión mediante mímica, imágenes, material concreto, dibujos y señalamiento, como apoyo permanente para construir significado.

3. Rutinas, recuperación y progresión

Es clave repasar aprendizajes previos para construir nuevos conocimientos sobre ellos.

Se sugiere implementar rutinas de inicio/cierre y transiciones, utilizando canciones/*chants* para sostener clima, foco y continuidad.

4. Instrucciones: simplificación y acceso

Las instrucciones del libro deben adaptarse y simplificarse según el curso, apoyándolas con recursos visuales y gestuales.

Cuando existen instrucciones en audio, se trata de consignas simples para favorecer la comprensión oral.

Sugerencias metodológicas por habilidades

Comprensión auditiva (Listening)

- Consolidar rutinas y consignas breves; promover la demostración de la comprensión mediante acciones, selección, marcado y respuestas cerradas (*yes/no*).
- Usar audios/canciones/*chants* para la familiarización fonética y escucha frecuente.
- Preparar la escucha con predicción a partir de imágenes/íconos.



Expresión oral (Speaking)

- Guiar respuestas con apoyos (preguntas repetitivas, modelos visibles, eco, dramatización) y promover la producción progresiva desde una palabra suelta a una frase modelo.



Comprensión lectora inicial (Reading)

- Considerar la lectura como lectura funcional multimodal: asociación palabra-imagen, reconocimiento de palabras clave y lectura de apoyos visuales (íconos, etiquetas).
- Promover orientación izquierda-derecha y "jugar a leer" a partir de imágenes.



Escritura emergente (Writing)

- En este nivel, la escritura se entiende como escritura emergente/funcional: completar letras faltantes, copiar/repasar letras y palabras simples con modelo.
- Se refuerza conciencia fonológica y correspondencia grafema-fonema (p. ej. A /æ/ y B /b/).



Estructura de la planificación

Cada planificación comprende:

Unidad: Nombre de la unidad temática.

Objetivo general: Propósito de aprendizaje de cada unidad, vinculado al uso comunicativo del inglés.

Objetivos específicos: Habilidades a desarrollar en las páginas de progresión en el aprendizaje del lenguaje.

Habilidades (4): Listening, Speaking, Reading emergente, Writing emergente.

Habilidades del pensamiento: Procesos cognitivos promovidos en la actividad.

Vocabulario: Palabras y expresiones clave de la lección.

Gramática / Lenguaje funcional: Estructuras y modelos de frase para comunicarse en contexto.

Objetivos específicos: Habilidades a desarrollar en las páginas correspondientes a metodologías activas.

Página: Número de página del cuaderno de actividades trabajada en la sesión.

Recursos: Materiales para la sesión.

Estructura de cada sesión:

- Inicio:** Fase preparatoria para introducir el tema, recuperar lenguaje previo y/o anticipar vocabulario.
- Desarrollo:** Foco en modelado y práctica guiada para introducir/usar lenguaje y resolver actividades del libro con mediación docente.
- Cierre:** Instancia para sintetizar aprendizajes con metacognición (preguntas abiertas) y consolidación lúdica.

Unit 1 - Going to school

Objetivo general: Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario básico relacionado con los útiles escolares y actividades cotidianas del contexto escolar, participando en interacciones simples y guiadas para identificar objetos, describir acciones y vincular el aprendizaje del inglés con experiencias cercanas y significativas del aula.

Duración: 2 - 3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario: pencil, book, crayons, paint, paintbrush, eraser
New words: backpack, pencil case

Gramática: Present Continuous
Elliot is drawing. Lisa is reading. Cowy is painting.

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation	Language skills	Exploring new words
Keywords	Sound and letters	Review
Objetivos específicos 1. Reconocer y comprender vocabulario básico relacionado con útiles escolares: pencil, book, crayons, paint, paintbrush, eraser mediante actividades guiadas con apoyo visual, audiolibro y gestos. 2. Producir palabras y frases simples con apoyo visual (pictogramas, gestos y demostraciones). 3. Ampliar el repertorio léxico de la unidad incorporando backpack y pencil case en contextos cercanos a la experiencia escolar del niño. 4. Comprender y usar acciones simples en presente continuo para describir acciones cotidianas en progreso. 5. Desarrollar la comprensión auditiva a partir de textos orales: may, brown, chair, crayons, instrucciones simples asociadas al vocabulario y a las acciones de la unidad. 6. Participar en interacciones orales simples y guiadas relacionadas con nombres escolares, identificación de objetos y descripción de acciones observadas en imágenes. 7. Describir comprensiones básicas relacionadas con actividades de asociación texto-imagen, seguimiento de instrucciones guiadas, emparejamiento y reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad. 8. Realizar la asociación fonológica y la correspondencia grafema-sonante mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras A-B, junto con trazados en modelado y modelado. 9. Realizar la asociación fonológica y la correspondencia grafema-sonante mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras A-B, junto con trazados en modelado y modelado. 10. Conocer el uso funcional del lenguaje de la unidad mediante actividades de repaso, identificación, identificación y producción guiadas en contextos significativos.		

Metodologías Activas

Cross-curricular learning	Arts and crafts	Project time
Social and emotional learning	Brain challenge	
Objetivos específicos 1. Desarrollar pensamiento lógico-matemático a través de actividades de asociación de palabras, colores, formas y descripción de acciones, vinculadas al trabajo con números del 1 al 20. 2. Reconocer la correspondencia temporal y comprensión de relaciones temporales mediante preguntas que conectan palabras antiguas y nuevas. 3. Producir habilidades comunicativas como: escuchar, escuchar activa, tomar de turnos, subsecuencial y seguir por reglas compartidas a través de juegos colaborativos, como domino y dominó gráfico. 4. Promover la autoconciencia emocional y la expresión personal mediante actividades de reflexión guiada sobre sentimientos y experiencias desde el trabajo escolar. 5. Estimular la creatividad y la imaginación libre mediante experiencias de arte y manualidad relacionadas con colores, formas, como producciones plásticas y proyectos creativos. 6. Desarrollar habilidades cognitivas como: atención selectiva, discriminación visual, memoria de trabajo, memoria visual y resolución de problemas simples por medio de desafíos cognitivos y juegos de lenguaje. 7. Integrar el aprendizaje del inglés con contenidos interdisciplinarios de matemáticas y ciencias escolares, buscando conexiones significativas entre lenguaje y conocimiento del entorno. 8. Promover la participación activa mediante recursos multimediales del ecosistema Lingokids, incluyendo flashcards, pizarra, audio, chat, video y actividades breves en la app. 9. Realizar la metacognición a través de actividades de reflexión y cierre que invita a observar, recordar, nombrar, elegir y expresar la apropiación de formas simples.		

Habilidades Lingüísticas

Listening:

- Reconocer vocabulario de útiles escolares al escuchar audios, instrucciones, cuentos y programas guiados en contexto.
- Comprender instrucciones simples en actividades guiadas y seguimiento de consignas simples.
- Comprender acciones simples en presentaciones orales como Elliot is drawing, Lisa is reading y Cowy is painting con apoyo visual y gestos.
- Identificar comprensiones básicas relacionadas con actividades de asociación texto-imagen, seguimiento de instrucciones guiadas, emparejamiento y reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad.

Speaking:

- Producir palabras y frases simples con apoyo visual (pictogramas, gestos y demostraciones).
- Participar en interacciones orales simples y guiadas relacionadas con nombres escolares, identificación de objetos y descripción de acciones observadas en imágenes.
- Responder de forma breve a preguntas sobre identificación de objetos, acciones, observaciones y preferencias personales, por ejemplo: ¿qué colores te gustan? ¿qué color te gusta más?
- Realizar producciones simples con apoyo del audio, del docente y de referentes visuales de la unidad.

Reading:

- Establecer asociación visual entre palabras y imágenes en el vocabulario de la unidad.
- Reconocer palabras frecuentes de la unidad y que sepan grafías para completar tareas de observación, matching, selección, coloreado, emparejamiento y discriminación visual.
- Identificar comprensiones básicas relacionadas con actividades de asociación texto-imagen, seguimiento de instrucciones guiadas, emparejamiento y reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad.
- Se invita a la comprensión de instrucciones simples y guiadas de apoyo visual.

Writing:

- Desarrollar escritura emergente mediante trazos, coloreado con instrucciones, dibujo guiado, completación simple, uso de alfabeto y palabras grafías asociadas al contexto escolar.
- Realizar el control grafomotor inicial mediante actividades de copia, trazado de líneas y letras, y reconocimiento de acciones observadas.

Habilidades del Pensamiento

Reconocimiento y asociación objeto-palabra-imagen	Clasificación y correspondencia visual	Secuenciación numérica y orden
Centros y correspondencia número-cantidad inicial <td>Observación guiada y comprensión visual <td>Atención selectiva </td></td>	Observación guiada y comprensión visual <td>Atención selectiva </td>	Atención selectiva
Memoria de trabajo <td>Discriminación visual <td>Escalas visual y lenguaje de palabras según clases </td></td>	Discriminación visual <td>Escalas visual y lenguaje de palabras según clases </td>	Escalas visual y lenguaje de palabras según clases
Comprensión de relaciones temporales básicas al comparar palabras antiguas y nuevas <td>Seguimiento de instrucciones <td>Flexibilidad cognitiva </td></td>	Seguimiento de instrucciones <td>Flexibilidad cognitiva </td>	Flexibilidad cognitiva
Tareas de asociación de palabras		Resolución de problemas simples

DUA

Compromiso	Representación	Acción y expresión
Crear múltiples formas de participación - activación, motivación y autorregulación	Crear múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión	Crear múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Página 10: Unit Presentation

Recursos: Pizarra virtual, cuaderno de actividades página 10, flashcards, unidad 1, post-its.

Acciones del docente

Momentos

Inicio:

- Presentar su modelo a los niños y niñas y luego a algunos niños escolares reales, por ejemplo: pencil, book, crayons, eraser. Nombrar cada objeto con apoyo gestual y una entonación relacionada con el contexto escolar: This is a pencil. This is a book. This is a crayon. This is an eraser.
- Asignar la comprensión mostrando cada objeto real junto con su flashcard correspondiente. Si es necesario, dibujar o apoyar simple en la pizarra o en los participantes.
- Invitar a los niños a participar de distintos maneras: mostrando sus propios útiles, señalándolos, levantándose, repitiendo la palabra o diciendo un resumo de una palabra.

Desarrollo:

- Luego pídales que abran su cuaderno en la página 10 y observen la imagen. Projete la imagen y muestre también el póster de la unidad. Recorre rápidamente ambos y presenta el vocabulario clave en contexto. Vape asociando cada palabra con el objeto real, la flashcard y la imagen del libro o del póster. Modela con frases simples: This is a pencil. This is a book.
- Transforma la observación en un juego guiado de búsqueda. Nombrar un útil y pída a los niños buscarlo en diferentes lugares. Find a pencil. Find a book. Find a crayon. Find a paintbrush. Find an eraser. Find a backpack. Find a pencil case. Find a backpack. Find a pencil case. Find a backpack. Find a pencil case.
- Pasa a los niños que señalen en la página 10 el objeto que se les nombra y luego que se lo muestren a un compañero o que levanten el 100 real si lo tienen. Asigna distintos roles de búsqueda: señalar, mostrar, repetir la palabra o decirlo con apoyo.

Cierre:

- Realiza un juego breve con los útiles disponibles de los niños. Da instrucciones simples y concretas: Show me your pencil. Show me your book. Show me your crayons. Si algún niño no tiene ese objeto o no lo tiene, invita a señalar o a señalar en la pizarra o en los participantes.
- Mantén visibles los apoyos de la clase: alfabetos reales, flashcards, póster y proyección, para reforzar la comprensión desde distintos canales.
- Cierre pidiendo que cada niño participe con un momento accesible según su nivel motor: dibujar, señalar en el libro, repetir la palabra o decirlo de forma autónoma. Felicita internamente cualquier uso del vocabulario trabajado.

Evaluación Formativa

1. Reconocer y señalar en la imagen el menor útil escolar de la unidad con apoyo visual.
2. Asociar objeto real, flashcard e imagen al participar en la búsqueda guiada del vocabulario.

DUA: Cada momento de la sesión integra principios DUA señalizados con círculos de colores, para asegurar un enfoque inclusivo:

- Compromiso:** Cómo despertamos interés y conectamos con sus experiencias: motivación, juego, anticipación, autorregulación y cooperación (p. ej., juegos de inferencia, turn-taking, mini-desafíos).
- Representación:** Cómo explicamos y mostramos el contenido: múltiples formas de presentar información (póster, fotos/ ilustración, audio QR, modelado y apoyos visuales).
- Acción y expresión:** Cómo permitimos que los estudiantes demuestren lo que saben: diversas maneras de demostrar aprendizaje (señalar, actuar, repetir en coro, unir/pegar, completar letras/palabras, presentar proyecto).

Unit 1 - Going to school

Objetivo general:

Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario temático básico relacionado con los útiles escolares y actividades cotidianas del contexto escolar, participando en interacciones orales simples y guiadas para identificar objetos, describir acciones y vincular el aprendizaje del inglés con experiencias cercanas y significativas del aula.

Duración:

2 - 3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario:

Keywords: *pencil, book, crayons, paint, paintbrush, eraser.*
New words: *backpack, pencil case.*

Gramática:

Present Continuous: *Lisa is reading.*
Elliot is drawing. *Cow is painting.*

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation
Keywords

Language skills
Sounds and letters

Exploring new words
Review

Objetivos específicos

1. Reconocer y comprender vocabulario temático básico relacionado con útiles escolares (*pencil, book, crayons, paint, paintbrush, eraser*) mediante actividades orales guiadas con apoyo visual, auditivo y gestual.
2. Producir oralmente vocabulario clave con apoyo visual (repetición guiada y denominación).
3. Ampliar el repertorio léxico de la unidad incorporando *backpack* y *pencil case* en contextos cercanos a la experiencia escolar del niño.
4. Comprender y usar oraciones simples en presente continuo para describir acciones cotidianas en progreso.
5. Desarrollar la comprensión auditiva a partir de textos orales muy breves, audios, *chants*, canciones e instrucciones simples asociadas al vocabulario y a las acciones de la unidad.
6. Participar en interacciones orales simples y guiadas relacionadas con rutinas escolares, identificación de útiles y descripción de acciones observadas en imágenes.
7. Desarrollar comprensión lectora inicial mediante actividades de asociación texto-imagen, seguimiento de lectura guiada, emparejamiento y reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad.
8. Fortalecer la conciencia fonológica y la correspondencia grafema-fonema mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras A-B, junto con trazado en mayúscula y minúscula.
9. Favorecer la escritura emergente a través de trazado, dibujo, coloreado, uso de *stickers*, completación y reconocimiento de palabras vinculadas al contexto escolar.
10. Consolidar el uso funcional del lenguaje de la unidad mediante actividades de repaso, clasificación, identificación y producción guiada en contextos significativos.

Metodologías Activas

Cross-curricular learning
Social and emotional learning

Arts and crafts
Brain challenge

Project time

Objetivos específicos

1. Desarrollar pensamiento lógico-matemático inicial mediante actividades de secuencias numéricas, conteo, orden y detección de errores, vinculadas al trabajo con números del 1 al 20.
2. Favorecer la observación, comparación visual y comprensión de relaciones temporales mediante propuestas que conectan pintura antigua y pintura actual.
3. Fortalecer habilidades socioemocionales como cooperación, escucha activa, toma de turnos, autorregulación y respeto por reglas compartidas a través de juegos colaborativos, como dominó y dinámicas grupales.
4. Promover la autoconciencia emocional y la expresión personal mediante actividades de reflexión guiada sobre sentimientos y experiencias dentro del trabajo escolar.
5. Estimular la creatividad y la motricidad fina mediante experiencias de arte y manualidad relacionadas con útiles escolares, como producciones plásticas y proyectos concretos.
6. Desarrollar habilidades cognitivas como atención selectiva, discriminación visual, memoria de trabajo, escaneo visual y resolución de problemas simples por medio de desafíos cognitivos y tareas de búsqueda.
7. Integrar el aprendizaje del inglés con contenidos interdisciplinarios de matemáticas y estudios sociales, favoreciendo conexiones significativas entre lenguaje y conocimiento del entorno.
8. Promover la participación activa mediante recursos multimodales del ecosistema Lingokids, incluyendo *flashcards*, póster, audio, *chant*, video y actividades breves en la app.
9. Favorecer la metacognición inicial mediante preguntas de apertura y cierre que inviten a observar, recordar, nombrar, elegir y expresar lo aprendido de forma simple.

Habilidades Lingüísticas



Listening:

- Reconoce vocabulario de útiles escolares al escuchar audios, canciones, instrucciones, *chants* y preguntas guiadas en contexto.
- Comprende instrucciones simples en actividades guiadas y seguimiento de consignas orales.
- Comprende oraciones simples en presente continuo, como *Elliot is drawing*, *Lisa is reading* y *Cowdy is painting*, con apoyo visual y situacional.
- Demuestra comprensión auditiva señalando, emparejando, coloreando, completando con *stickers* o respondiendo mediante acciones.



Reading:

- Establece asociación visual entre palabra e imagen en el vocabulario de la unidad.
- Reconoce palabras frecuentes de la unidad y sigue apoyos gráficos para completar tareas.
- Identifica visualmente palabras asociadas a acciones y objetos escolares en contextos temáticos y cotidianos.
- Identifica visualmente letras iniciales y palabras asociadas a los sonidos A /æ/ y B /b/, fortaleciendo la relación entre grafema, fonema e imagen.



Speaking:

- Nombra útiles escolares y se inicia en el uso oral de oraciones simples para describir acciones dentro del contexto escolar.
- Participa en interacciones orales guiadas durante juegos, canciones, actividades variadas y presentación de trabajos.
- Responde de forma breve a preguntas sobre identificación de objetos, acciones observadas y preferencias personales, por ejemplo en actividades como *What is your favorite activity?*
- Repite palabras y frases breves.



Writing:

- Desarrolla escritura emergente mediante trazos, coloreado con intención, dibujo guiado, completación simple, uso de *stickers* y registro gráfico vinculado al contexto escolar.
- Fortalece el control grafomotor inicial mediante actividades de unión, trazado de letras A-B, dibujo de objetos y representación de acciones observadas.

Habilidades del Pensamiento

Reconocimiento y asociación
objeto-palabra-imagen

Clasificación y
correspondencia visual

Secuenciación
numérica y orden

Conteo y correspondencia
número-cantidad inicial

Observación guiada y
comparación visual

Atención selectiva

Memoria de trabajo

Discriminación visual

Escaneo visual y
búsqueda de
elementos según clave

Comprensión
de relaciones temporales
básicas al comparar
pintura antigua y
pintura actual

Seguimiento
de instrucciones

Flexibilidad cognitiva

Toma de
decisiones simples

Resolución de
problemas simples

DUA



Compromiso

Diseñar múltiples
formas de implicación -
activación, motivación y autorregulación



Representación

Diseñar múltiples formas
de presentar la información -
acceso y comprensión



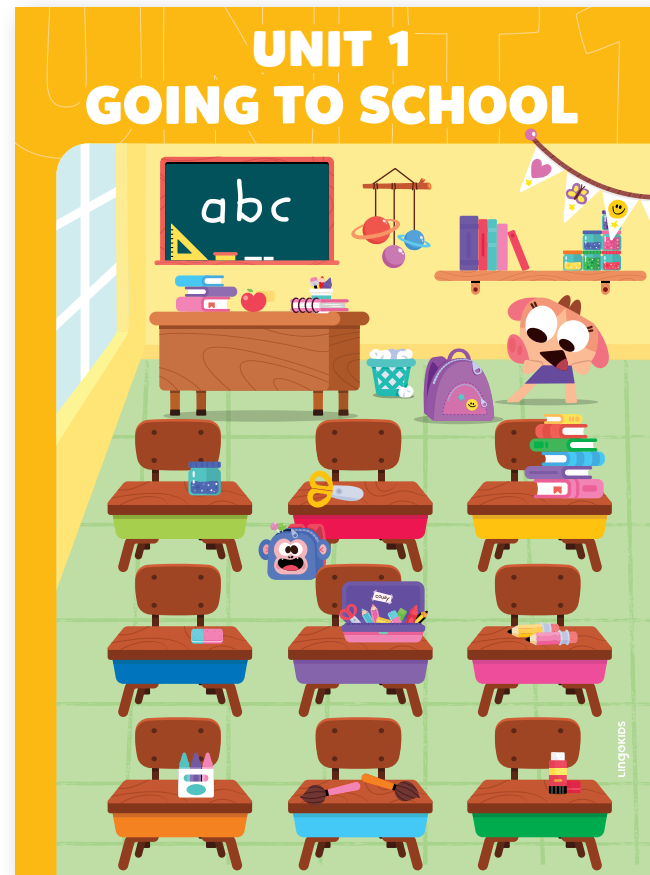
Acción y expresión

Diseñar múltiples formas
de demostrar el
aprendizaje - producción y comunicación

Página 10: Unit Presentation

Recursos: [Póster unidad 1](#), cuaderno de actividades página 10, [flashcards unidad 1](#), notas adhesivas.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente su mochila o estuche propio y saque de a uno algunos útiles escolares reales, por ejemplo: <i>pencil, book, crayons, eraser</i>. Nombre cada objeto con apoyo gestual y una entonación clara. Active conocimientos previos vinculando la experiencia de los niños con su contexto cotidiano de aula: <i>Look. A pencil. Do you have a pencil? Show me your pencil.</i> ● Apoye la comprensión mostrando cada objeto real junto con su <i>flashcard</i> correspondiente. Si lo necesita, dibuje un apoyo simple en la pizarra o use pictogramas. ● Invite a los niños a mostrar sus propios útiles, señalándolos, levantándolos o diciendo la palabra.
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno de actividades en la página 10 y pídale que observen la imagen. Proyecte la página y muestre también el póster de la unidad. Recorra visualmente ambos apoyos y presente el vocabulario clave en contexto. Vaya asociando cada palabra con el objeto real, la <i>flashcard</i> y la imagen del libro o del póster. Modele con frases simples como <i>This is a pencil. This is a book.</i> ● Transforme la observación en un juego guiado de búsqueda. Nombre un objeto y pida a los niños buscarlo en distintos soportes: <i>Find a pencil. Find a book. Find crayons. Find paint.</i> Primero en la proyección o en el póster, y luego entre sus propios materiales cuando corresponda. ● Pida a los niños que señalen en la página 10 el objeto que usted nombre y luego que se lo muestren a un compañero o que levanten el objeto real si lo tienen. Acepte distintas formas de respuesta, como señalar, mostrar, repetir la palabra o decirla con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego breve con los útiles disponibles de los niños. Dé instrucciones simples y concretas: <i>Show me your pencil. Show me your book. Show me your crayons.</i> Si algún niño no tiene ese objeto a mano, invítelo a señalarlo en su cuaderno. ● Mantenga visibles los apoyos de la clase, como objetos reales, <i>flashcards</i>, póster y proyección, para reforzar la comprensión desde distintos canales. ● Cierre pidiendo que cada niño participe con una respuesta accesible según su nivel: mostrar el objeto, señalarlo en el libro, repetir la palabra o decirla de forma autónoma. Finalice retomando coralmente el vocabulario trabajado.



Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala en la imagen al menos tres útiles escolares de la unidad con apoyo visual.
2. Asocia objeto real, *flashcard* e imagen al participar en la búsqueda guiada del vocabulario.

Página 11: Keywords

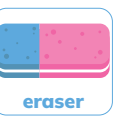
Recursos: cuaderno de actividades página 11, [QR de audio página 11](#), [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), útiles escolares reales, pizarra, proyector, lápices de colores, QR app Lingokids.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Retome el vocabulario de la unidad mostrando algunos útiles escolares reales. Presente uno a uno y nombre con claridad. Active la atención con preguntas simples y concretas como <i>What is it? A pencil or a book?</i> - Muestre cada objeto junto con su <i>flashcard</i> y señálelo también en el póster para reforzar la asociación entre objeto real, imagen y palabra. - Invite a los niños a participar señalando, mostrando un objeto similar, repitiendo la palabra o diciéndola de forma aislada.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Pídales abrir su cuaderno en la página 11 y observar las imágenes del vocabulario. Projete la página y reproduzca el audio. En la primera reproducción, pida a los niños que escuchen y señalen cada imagen en su cuaderno. Modele también el señalamiento en la proyección. Luego reproduzca el audio nuevamente e invite a repetir coralmente. - Mantenga una rutina clara y predecible reforzando la participación con instrucciones breves como <i>Point to the pencil. Show me the book. Find crayons.</i> - Permita señalar en el cuaderno, repetir la palabra, decirla de forma aislada, levantar la <i>flashcard</i> o mostrar el objeto real. Actividad 2: - Projete el recurso digital de Lingokids y anticipe la tarea mostrando nuevamente las <i>flashcards</i>. Acompañe la observación con preguntas simples como <i>What do you see? Book? Crayons? Paint?</i> - Indique que deben descubrir qué útiles escolares aparecen en el recurso digital. Refuerce cada hallazgo mostrando la <i>flashcard</i> correspondiente y nombrando el objeto. - Pida a los niños que señalen primero los útiles que reconocen y luego que colorean solo los que vieron. Acepte distintas formas de participación, como señalar, repetir, decir una palabra aislada o levantar una <i>flashcard</i> antes de colorear.
CIERRE (10 min)	- Realice un juego breve de memoria visual con objetos reales. Coloque frente al grupo entre cuatro y seis útiles escolares ya trabajados. Nómbralos una vez junto con los niños. Luego pida que cierren los ojos, esconda uno de los objetos y diga <i>Open your eyes. What is missing?</i> - Mantenga visibles también las <i>flashcards</i> unidad 1 como apoyo para que los niños comparen y recuerden el vocabulario. Si es necesario, vuelva a nombrar lentamente los objetos que siguen a la vista. - Invite a responder señalando la <i>flashcard</i> del objeto faltante, diciendo la palabra, repitiéndola con apoyo o mostrando en el cuaderno cuál falta. Repita el juego cambiando el objeto escondido para reforzar atención y fijación del vocabulario.

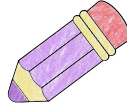
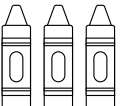
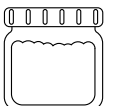
Keywords

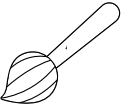
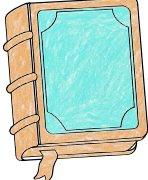
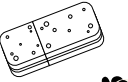
1

pencil
book
crayons

paint
paintbrush
eraser

2



1. Listen, point, and repeat the keywords.

2. Watch the video in the Lingokids app. Which school supplies did you see? Color them.

11

Evaluación Formativa

- Reconoce y señala en la página al menos cuatro palabras clave de la unidad con apoyo visual y auditivo.
- Identifica y colorea los útiles escolares observados en el recurso digital con apoyo del vocabulario trabajado.

Página 12: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 12, [QR de audio página 12](#), [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), útiles escolares reales, pizarra, proyector, [flashcards Let's learn \(personajes Lingokids\)](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Retome brevemente el vocabulario de la clase anterior mostrando algunos útiles escolares y vinculándolos con acciones concretas. Tome un lápiz y haga el gesto de dibujar; tome un libro y haga el gesto de leer; tome un pincel y haga el gesto de pintar. Modele oralmente sin exigir producción inmediata. - Muestre las <i>flashcards</i> de Elliot, Lisa y Cowy junto con los objetos reales, las <i>flashcards</i> de la unidad y el póster, para que los niños vean la relación entre personaje, objeto y acción. Use gestos amplios y señalamiento claro. - Invite a los niños a participar imitando la acción, señalando el objeto, repitiendo una palabra o mostrando con el cuerpo qué acción están viendo.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Proyecte la página 12 y reproduzca el audio. En la primera escucha, pida a los niños que observen y señalen al personaje correspondiente mientras escuchan cada oración. Luego reproduzca el audio nuevamente e invite a escuchar y repetir coralmente. - Mantenga la participación con una rutina breve y predecible. Después de cada oración, haga una pausa y acompañe con una pregunta simple como <i>Who is drawing? Who is reading? Who is painting?</i> - Refuerce la comprensión mostrando la <i>flashcard</i> del personaje y el objeto con el que realizan la acción. Si es necesario, representar corporalmente. - Permita señalar en el cuaderno, repetir la oración completa, decir solo el nombre del personaje, hacer la mímica o responder con una palabra clave. Actividad 2: - Lleve la atención a la parte inferior de la página. Nombre primero los personajes y luego los útiles escolares que aparecen a la derecha. Modele una correspondencia para que comprendan la tarea: <i>Lisa - book</i>. - Presente la actividad como un desafío de asociación. Guíe con preguntas concretas y breves como <i>Who has the book? Who has the paintbrush? Who has the crayons?</i> - Mantenga visibles los apoyos: proyección, <i>flashcards</i>, objetos reales y <i>flashcards</i> de personajes. Si algún niño lo necesita, ofrezca dos opciones en lugar de respuesta abierta <i>Lisa or Elliot? Book or crayons?</i> - Pida a los niños que señalen primero el recorrido correcto con el dedo y luego que realicen la unión. Acepte distintas formas de participación, como señalar, nombrar, repetir, unir con el dedo en el aire o trazar en el cuaderno.
CIERRE (10 min)	- Realice un juego breve. Haga la mímica de dibujar, leer o pintar e invite a los niños a adivinar con preguntas simples o respuestas breves: <i>Drawing? Reading? Painting?</i> - Si es necesario, apoye la adivinanza mostrando dos opciones con <i>flashcards</i> o señalando las imágenes de la página 12. - Finalice pidiendo que algunos niños hagan una mímica breve y que el grupo responda señalando, diciendo una palabra o repitiendo una oración modelo con apoyo. Cierre con repetición coral de las tres estructuras <i>Elliot is drawing. Lisa is reading. Cowy is painting.</i>

Language skills

1

Elliot is drawing.

Lisa is reading.

Cowy is painting.

2

1. Listen, point, and repeat the sentences.
2. Match each character to the correct school supply.

Evaluación Formativa

- Reconoce y señala al personaje correspondiente al escuchar las oraciones modelo con apoyo visual y auditivo.
- Asocia personaje y útil escolar.

Página 13: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 13, [QR de audio página 13](#), [stickers](#) página 193, [flashcards](#) unidad 1, [póster](#) unidad 1, pizarra, proyector, imágenes o tarjetas de distintos *girls* y *boys*, materiales de aula para modelar acciones (*book*, *paintbrush*, *pencil/crayons*), [stickers](#) página 193.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Organice al grupo en dos equipos de niñas y niños, ubicándolos uno frente al otro. Presente esta dinámica como un juego de mímica grupal. Entregue a un equipo una <i>flashcard</i> con una acción (<i>painting</i>, <i>drawing</i>, <i>reading</i>) para que la representen juntos con mímica, mientras el otro equipo observa y adivina. Luego invierta los roles. Haga preguntas simples y repetitivas <i>The girls or the boys? Painting? Drawing? Reading?</i> - Luego, muestre visualmente las palabras <i>girl</i> y <i>boy</i> con apoyo de tarjetas o imágenes, para que el grupo identifique si corresponde a <i>girl</i> or <i>boy</i>? Refuerce siempre con gesto, señalamiento y apoyo visual. - Invite a los niños a participar haciendo la mímica en grupo, señalando el equipo correcto, diciendo una palabra, repitiendo la respuesta o levantando la <i>flashcard</i> de la acción.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Proyecte la página 13 y pida a los niños observar los recuadros de <i>The girl</i> y <i>The boy</i>. Tenga también a la vista los <i>stickers</i> página 193 para que el grupo pueda observar con anticipación las opciones disponibles. Nombre cada <i>sticker</i> y represente la acción correspondiente con gesto y objeto real cuando sea necesario. - Reproduzca el audio una primera vez. Durante esta escucha, pida a los niños que miren los <i>stickers</i>, observen lo que hace cada personaje y muestren con la mano cuál <i>sticker</i> corresponde antes de pegar. Para los niños que requieran más apoyo, guíe la observación usando el color del recuadro y el color del <i>sticker</i>, ayudando a comparar visualmente <i>Look at the orange box. Look at the green box.</i> - Guíe la actividad con preguntas breves y cerradas: <i>The girl or the boy? Reading or painting? Who is drawing?</i> Valide cada intento y permita anticipar antes de ejecutar. - En una segunda reproducción, invite a los niños a tomar el <i>sticker</i> correcto y pegarlo en el lugar correspondiente. Antes de pegar, pídale que lo muestren para verificarlo. Acepte distintas formas de participación, como señalar, mostrar el <i>sticker</i>, decir una palabra, repetir con apoyo o pegar con ayuda. Actividad 2: - Lleve la atención a la parte inferior de la página y pregunte <i>What is your favorite activity?</i> Muestre las tres opciones y nómbrelas nuevamente. - Refuerce la comprensión señalando cada ícono, representando la acción y, si es necesario, mostrando el objeto asociado. Modele respuestas simples como <i>I like drawing. I like reading.</i> - Invite a los niños a encerrar su actividad favorita y luego a dibujarse realizando esa acción. Permita distintas formas de expresión como señalar primero, decir la palabra, repetir la frase modelo, dibujar con apoyo o mostrar su elección a un compañero.
CIERRE (10 min)	- Muestre un objeto o haga una mímica corta sin nombrarla. Por ejemplo, abra un libro, haga como que pinta o dibuja. Pregunte <i>Reading? Painting? Drawing?</i> - Mantenga visibles las <i>flashcards</i> de las acciones para ofrecer apoyo visual y permitir comparación. Si es necesario, entregue dos opciones: <i>Drawing or painting?</i> - Invite a los niños a responder levantando la <i>flashcard</i> correcta, señalando en su cuaderno, haciendo la misma mímica o diciendo la palabra. Cierre retomando coralmente las tres acciones.

Language skills

1

The girl

is reading.

The boy

is drawing.

2

Painting

Drawing

Reading

1. Listen to the audio. Find the stickers on page 193 and place them to complete the sentences.

2. What is your favorite activity? Circle it. Then, draw yourself doing the activity.

13

Evaluación Formativa

- Identifica y selecciona el *sticker* correcto para *The girl* y *The boy*, a partir de la escucha y del apoyo visual de la página.
- Expresa una preferencia personal sobre una actividad de la unidad mediante señalamiento, elección oral o dibujo.

Página 14: Cross-curricular learning

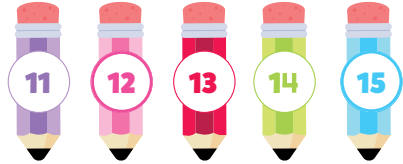
Recursos: cuaderno de actividades página 14, *stickers* página 193, [póster unidad 1](#), [flashcards unidad 1](#), pizarra, proyector, [tarjetas numéricas del 1 al 20](#), material concreto para contar (bloques, lápices o tapas), QR app Lingokids.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Inicie con el recurso digital de Lingokids app para practicar los números del 1 al 20. Invite a los niños a jugar mientras observan los números en pantalla. Modele con entusiasmo y claridad: <i>one, two, three...</i> ● Refuerce la comprensión mostrando al mismo tiempo algunas <i>flashcards</i> de números y señalando en la pizarra los números que van apareciendo. Si es necesario, acompañe con conteo usando dedos o material concreto. ● Invite a los niños a participar repitiendo coralmente, señalando el número correcto, mostrando con los dedos o levantando una tarjeta numérica.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 14 y presente la tarea como una búsqueda de números faltantes. Recorra cada fila con el dedo y modele una secuencia simple: <i>one, two, three... seven, eight, nine...</i> ● Guíe la actividad. Antes de usar los <i>stickers</i>, pida a los niños que observen y anticipen <i>What number is missing? Three? Four? Ten?</i> Valide la respuesta y repita la secuencia completa con el grupo. ● Tengo a la vista los <i>stickers</i> página 193 y las tarjetas numéricas para que los niños comparen visualmente el número que falta con la secuencia del cuaderno. Si algún niño requiere más apoyo, vuelva a contar desde el inicio de la fila y señale cada número. ● Primero pida que señalen el espacio vacío, luego que muestren el <i>sticker</i> correcto y finalmente que lo peguen. Después de completar cada fila, invite a decir la secuencia en voz alta con apoyo del grupo. Acepte respuestas por señalamiento, repetición, conteo con dedos o pegado del <i>sticker</i>.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego breve. Entregue a algunos niños tarjetas con números y pídale ubicarse en orden al frente del curso. El resto del grupo observa y ayuda. ● Mantenga visibles en la pizarra las tarjetas numéricas para apoyar la secuencia. Si es necesario, dé dos opciones: <i>Eleven or twelve? Seventeen or eighteen?</i> ● Invite a los niños a participar diciendo el número, mostrando con dedos, señalando quién va primero o corrigiendo la secuencia oralmente. Cierre contando en coro una de las secuencias completadas en el cuaderno.



Cross-curricular learning









14

• Practice the numbers from 1 to 20 with the Lingokids app.
 • Find the stickers on page 193 and place them to complete the number sequences.
 • Say each number sequence aloud.

lingokids

Evaluación Formativa

1. Identifica el número faltante en una secuencia del 1 al 20.
2. Completa una secuencia numérica simple del 1 al 20, señalando, diciendo o pegando el número correspondiente.

Página 15: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 15, pizarra, imágenes impresas o proyectadas de pinturas rupestres y pinturas actuales, imágenes de los materiales utilizados en ambos contextos, objetos reales para contrastar (pinceles modernos, témpera o pintura, hojas, vegetales con pigmentos naturales, piedra o roca pequeña, hoja blanca, tela), [flashcards unidad 1](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Proyecte o presente imágenes de pinturas rupestres y de pinturas actuales. Invite a los niños a observar y a iniciar una comparación guiada. Formule preguntas simples como <i>What do you see?</i> - Apoye la comprensión mostrando imágenes donde también se vean los materiales u objetos usados en cada caso. Señale, compare y acompañe con gesto y apoyo visual. Muestre también las <i>flashcards</i> de <i>paint</i> y <i>paintbrush</i> para conectar con el vocabulario de la unidad. - Invite a los niños a participar señalando, repitiendo una palabra, diciendo una respuesta breve o haciendo la mímica de <i>painting</i>.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 15 y modele la observación de las dos escenas superiores. Pregunte de forma guiada <i>What are they doing? Are they painting? Are the materials the same or different?</i> - Centre la atención en los objetos de la parte inferior y explique que deben unir cada objeto antiguo con su equivalente moderno. Modele una relación de ejemplo, señalando ambos elementos y explicando brevemente por qué van juntos. - Si algún niño requiere más apoyo, compare visualmente su forma, uso y materialidad. Mantenga visibles la proyección, las imágenes de apoyo y las <i>flashcards</i> unidad 1. - Primero pida que señalen con el dedo qué objetos creen que van juntos y luego que realicen la unión. Acepte distintas formas de participación, como señalamiento, gesto, palabra aislada, repetición o trazo en el cuaderno.
CIERRE (10 min)	- Presente objetos reales para contrastar materiales de pintura de distintos tiempos. Por ejemplo, un pincel moderno, pintura, una piedra o roca, hojas o vegetales para tintes, una hoja blanca y una tela. Invite a los niños a observar y comparar. Formule preguntas simples como <i>What is it? Is it for painting? Is it the same or different?</i> - Muestre los objetos uno junto a otro para facilitar la comparación y permita que los niños los observen de cerca. Si es necesario, vuelva a señalar la página 15 para relacionar los objetos reales con la imagen del cuaderno. - Invite a los niños a responder señalando, nombrando una palabra, repitiendo con apoyo o indicando cuál de los objetos se parece al de la página.

Cross-curricular learning

Painting in ancient times.

Painting in our time.

Caligrafix

- Look at the pictures. What are they doing?
- Match each ancient item with its modern counterpart.

15

Evaluación Formativa

1. Observa y compara los materiales de las dos escenas con apoyo visual y oral.
2. Relaciona al menos dos objetos antiguos con su equivalente moderno en la actividad de unión.

Página 16: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 16, *cutouts* página 181, [QR de audio SEL página 16](#), [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), pizarra, proyección página 16, [dominó descargable en formato grande](#) con imágenes de útiles escolares para modelar el juego, tijeras y pegamento.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Presente un dominó grande impreso con imágenes de útiles escolares y juegue una ronda breve con el grupo. Muestre una pieza y pregunte <i>What is it? Can you find the same picture? Is it a pencil? Is it a book?</i> - Modele cómo se conectan las piezas iguales usando el dominó grande, sin abrir aún el cuaderno. Acompañe con <i>flashcards</i> para reforzar la asociación entre imagen y palabra. - Invite a los niños a participar señalando la pieza correcta, nombrando una palabra, levantando una <i>flashcard</i> o acercándose a unir una pieza con ayuda. Luego explique que harán un juego parecido en su cuaderno para ayudar a Elliot.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 16 y modele una unión posible en el dominó, señalando con claridad las imágenes que deben ir juntas. Use preguntas simples: <i>What is it? Where is the pencil? Which picture is the same? Can you find the book?</i> - Organice el trabajo en parejas para favorecer la cooperación. Indique que primero observen, luego conversen y después completen el dominó ayudándose. Refuerce las reglas del juego con frases breves como <i>Wait for your turn. Help your friend. Let's do it together.</i> - Mantenga visibles el póster y las <i>flashcards</i> para apoyar a quienes necesiten más referencia visual. Si hace falta, ofrezca dos opciones: <i>Pencil or paintbrush? Book or crayons?</i> - Pida a los niños que señalen primero dónde creen que va cada pieza y luego completen el dominó con los <i>cutouts</i>. Acepte distintas formas de participación: señalar, nombrar, repetir, mostrar la pieza correcta o ubicarla con ayuda.
CIERRE (10 min)	- Reúna al grupo y presente el SEL <i>chant</i> como un cierre de trabajo en equipo. Reproduzca el <i>chant</i> y acompañe cada verso con la mímica indicada: <i>One, two, three (cuentan con los dedos).</i> <i>Hi-five with me (chocan los cinco con un compañero).</i> <i>You and me (se señalan a sí mismos y al compañero).</i> <i>We are a happy team (hacen gesto de equipo o sonrisa).</i> <i>I try again.</i> <i>I never stop.</i> <i>Hi-five my friend (chocan los cinco).</i> <i>Clap, clap, clap (aplauden tres veces)</i> - Modele primero cada gesto para que los niños comprendan el significado del <i>chant</i> y relacionen el cierre con la experiencia del trabajo colaborativo recién realizada. - Invite a los niños a repetir partes del <i>chant</i>, hacer la mímica, chocar palmas con un compañero o acompañar con palmas el ritmo final. Cierre reforzando oralmente la idea central: <i>We are a happy team.</i>

Social and emotional learning

16

- Let's help Elliot! Find the cutouts on page 181. Talk with your friends and help each other complete the domino.
- Scan the badge. Listen and repeat the chant.

Evaluación Formativa

- Relaciona imágenes iguales del vocabulario escolar al completar el dominó con apoyo visual.
- Participa respetando turnos y colaborando con un compañero durante la actividad.

Página 17: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 17, [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), proyección página 17, pizarra, hoja o cartulina para cubrir parcialmente imágenes, lápices de colores, [tarjetas de emociones](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una actividad breve de observación y discriminación visual. Pegue en la pizarra una de las <i>flashcards</i> y cúbrala casi por completo con una hoja, dejando visible solo una pequeña parte del útil escolar. Pregunte: <i>What is it? Is it a pencil? Is it a book?</i> Repita la dinámica con dos o tres imágenes para activar el vocabulario. ● Muestre cada <i>flashcard</i> de forma gradual para apoyar la anticipación y la comparación visual. Si es necesario, señale también el objeto completo después de que el grupo responda. ● Invite a los niños a participar señalando, diciendo una palabra, repitiendo con apoyo o haciendo una elección entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Proyecte la página 17 y centre la atención en los personajes. Guíe la observación de las sombras de los útiles escolares. Pregunte: <i>What does Cowy have? What does Lisa have? What does Elliot have? What does Billy have?</i> Luego entregue apoyo con preguntas cerradas: <i>Is it a crayon? Is it a book? Is it a paintbrush?</i> ● Explique que primero deben descubrir qué objeto muestra la sombra y luego dibujarlo en el recuadro. Modele una respuesta de ejemplo señalando la sombra y diciendo la palabra correspondiente. ● Pida que primero señalen la sombra, luego digan o repitan la palabra y finalmente dibujen el objeto en el recuadro. Acepte distintas formas de participación, como señalamiento, repetición, palabra aislada o dibujo con apoyo. Actividad 2: ● Lleve la atención a la parte inferior de la página, donde aparecen las emociones de Elliot. Explique que deben observar esas emociones y pensar cómo se sienten después de realizar la actividad. Pregunte con apoyo gestual: <i>How do you feel? Happy? Surprised? Sad?</i> ● Indique que en el círculo deben dibujar el emoji o la expresión que muestra cómo se sintieron al realizar la actividad: si les gustó, si se sintieron cómodos, sorprendidos o si les resultó difícil. ● Invite a los niños a señalar una emoción, imitar una expresión facial, decir una palabra o dibujar el emoji correspondiente en el círculo.
CIERRE (10 min)	● Invite a los niños a mostrar su dibujo emocional a un compañero o a un pequeño grupo. Genere un breve intercambio oral con preguntas simples: <i>How do you feel? Happy? Surprised? Did you like the activity?</i> ● Modele posibles respuestas breves con gesto y expresión facial para apoyar a quienes lo necesiten. Mantenga visibles las imágenes de emociones para facilitar la elección. ● Invite a los niños a mostrar su dibujo, señalar una emoción, decir una palabra o explicar brevemente por qué se sintieron así. Cierre valorando las distintas respuestas del grupo.

Social and emotional learning

1

2

Copyright

1. Which school supply does each Lingokids character have? Name it and draw it in the box.
2. Complete Elliot's feeling space. Draw your face to show how you feel after this activity.

17

Evaluación Formativa

1. Identifica y nombra el material escolar a partir de la sombra.
2. Representa una emoción personal mediante dibujo, gesto o palabra simple al completar el círculo de respuesta emocional.

Página 18: Arts and crafts

Recursos: cuaderno de actividades página 18, proyección página 18, envase vacío de papas fritas o similar, estambre de colores, pegamento, tijeras, decoraciones (stickers, pompones, ojos móviles u otros), útiles escolares reales para guardar en el portalápices, [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), delantal o protección para la mesa.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente el portalápices hecho por usted como modelo y motive al grupo a crear el suyo propio. Invite a observarlo con entusiasmo y formule preguntas breves centradas en lo que contiene: <i>What is it? What does it have? Pencils? Crayons? A paintbrush?</i> Explique que hoy cada niño hará su propio portalápices para guardar sus útiles escolares. ● Muestre el modelo junto con algunos útiles reales y relacione el producto con el vocabulario de la unidad usando las <i>flashcards</i> o los objetos concretos. ● Invite a los niños a participar señalando, repitiendo palabras, mostrando un objeto que podrá guardar dentro o diciendo una palabra aislada.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 18 durante toda la actividad. Primero muestre los materiales reales uno a uno y nómbralos. Luego recorra las imágenes de la página para anticipar el paso a paso. Formule preguntas breves como <i>What do we need? What do we do first?</i> ● Entregue los materiales y acompañe el procedimiento con lenguaje breve y claro. Guíe cada paso mirando nuevamente la proyección para que los niños puedan apoyarse en la secuencia visual mientras trabajan. ● Ofrezca apoyo visual constante con la página proyectada, el modelado directo y los materiales reales. Si algún niño requiere más apoyo, muestre nuevamente el paso y divida la tarea en una acción por vez. ● Estimule la expresión creativa durante la decoración para que cada niño imprima su sello personal en la manualidad. Permita manipular materiales, elegir colores, decorar libremente, pedir ayuda, señalar el paso que sigue o mostrar cómo quiere personalizar su trabajo.
CIERRE (10 min)	● Invite a todos los niños a colocar en su portalápices los útiles escolares que tienen a mano. Formule preguntas breves, como <i>What do you have? A pencil? Crayons? A paintbrush?</i> ● Pida que cada niño muestre su trabajo al grupo o a un compañero, favoreciendo la observación y el reconocimiento del trabajo realizado. ● Invite a los niños a mostrar su portalápices, nombrar algunos de los útiles escolares que guardaron, señalar sus decoraciones o decir una palabra de la unidad.

Arts and crafts!

Let's make a pencil holder!

Materials

- an empty can of chips
- colorful yarn
- decorations
- glue and scissors

1 Cover the empty can in glue and wrap the yarn around it.

2 Decorate it!

3 Use your craft or give it away!

18

- Gather the materials.
- Follow the steps.

lingokids

Evaluación Formativa

1. Sigue la secuencia básica de la manualidad con apoyo visual y modelado del docente.
2. Participa creativamente en la elaboración y decoración de su portalápices usando materiales y vocabulario de apoyo.

Página 19: Sounds and letters

Recursos: cuaderno de actividades página 19, [QR de audio 1 página 19](#), [QR de audio 2 página 19](#), [flashcards unidad 1](#) (letras A/a y B/b), proyección página 19, pizarra, lápices de colores, *masking tape* o cinta de color para formar letras grandes en el piso, [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales A y B](#).

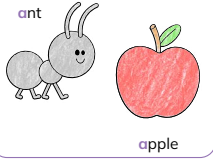
Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente las <i>flashcards</i> de las letras A/a y B/b e indague conocimientos previos con preguntas simples: <i>Do you know this letter? How does it sound?</i> Luego invite a los niños a mirar, escuchar e intentar repetir el sonido corto de A y el sonido de B. ● Forme en el piso una A y una B con <i>masking tape</i>. Pida a algunos niños caminar sobre cada letra mientras usted modela el sonido. ● Invite a los niños a participar caminando sobre la letra, trazándola con el dedo sobre la tarjeta, señalando la letra correcta, repitiendo el sonido o diciendo una palabra con apoyo.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 19 y centre la atención en la parte superior. Reproduzca el audio por primera vez. Mientras escuchan, pida a los niños que señalen con el dedo la letra A/a y las imágenes de <i>ant</i> y <i>apple</i> en su cuaderno. ● Reproduzca el audio por segunda vez e invite a los niños a escuchar y repetir el sonido y las palabras con apoyo del grupo. Refuerce el sonido /æ/ de manera clara. ● Luego guíe el trabajo paso a paso. Primero deben trazar la A mayúscula y la a minúscula, después colorear las imágenes que comienzan con ese sonido, y finalmente, en el recuadro de abajo, encerrar las letras A. Acompañe con preguntas breves, por ejemplo <i>What is it? Ant or apple? Does it start with /æ/</i> Actividad 2: ● Lleve la atención a la parte inferior. Reproduzca el audio por primera vez para el sonido /b/ y pida a los niños que señalen con el dedo la letra B/b y las imágenes de <i>ball</i> y <i>banana</i>. ● Reproduzca el audio por segunda vez e invite a los niños a escuchar y repetir el sonido y las palabras. ● Después, guíe nuevamente la secuencia paso a paso. Primero trazar la B mayúscula y la b minúscula, luego colorear las imágenes que comienzan con ese sonido y, por último, en el recuadro inferior, encerrar las letras B. Acepte señalar, repetir, trazar en el aire o completar la actividad con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego breve de movimiento. Diga una a una diferentes palabras con los sonidos iniciales que practicaron y pida a los niños ir hacia la letra correcta formada en el piso. ● Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para reforzar la relación entre sonido, letra e imagen. ● Invite a responder moviéndose, señalando la letra, repitiendo la palabra o diciendo solo el sonido inicial. Cierre retomando coralmente: /æ/ - <i>ant, apple</i> y /b/ - <i>ball, banana</i>.

Sounds and letters

1

Aa

is for



ant

apple

Aa

1

2

3

4

5

6

7

8

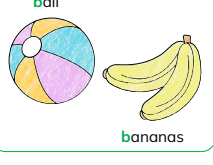
9

0

2

Bb

is for



ball

bananas

Bb

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

19

Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala las letras A/a y B/b y sus imágenes asociadas con apoyo visual y auditivo.
2. Trazo y discrimina visual y auditivamente las letras A/a y B/b.

Página 20: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 20, [QR de audio página 20](#), [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), mochila real, estuche real, pizarra, proyección página 20, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una mochila y un estuche real. Saque uno y otro lentamente para generar expectativa. Pregunte: <i>What is it? A backpack or a pencil case?</i> Motive al grupo diciendo que hoy conocerán dos palabras nuevas de la unidad. ● Muestre la mochila y el estuche junto con las <i>flashcards</i> correspondientes, para apoyar la asociación entre objeto real, imagen y palabra. Señale también estos elementos en el póster. ● Invite a los niños a participar señalando, mostrando su propia mochila o estuche, repitiendo la palabra o diciendo una respuesta breve.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 20 y centre la atención en la parte superior. Reproduzca el audio. Mientras escuchan, pida a los niños que señalen con el dedo las imágenes de <i>backpack</i> y <i>pencil case</i> en su cuaderno. ● Reproduzca el audio por segunda vez e invite a los niños a escuchar y repetir las palabras con apoyo del grupo. Modele la pronunciación con claridad y ritmo pausado. ● Invite a participar señalando, repitiendo o mostrando el objeto real correspondiente. Actividad 2: ● Lleve la atención a la parte inferior de la página. Explique que deben unir los números en orden para descubrir qué objeto escolar tiene Cowy. Modele el inicio de la secuencia señalando: <i>one, two, three...</i> ● Guíe la actividad paso a paso. Pida primero que sigan la secuencia con el dedo sobre la página, y luego que unan los puntos. Cuando aparezca la figura, pregunte: <i>What is it? Is it a backpack or a pencil case?</i> ● Invite a los niños a completar la unión y luego a colorear la figura descubierta. Acepte distintas formas de participación, tales como señalar números, contar con apoyo, unir con guía motriz, decir la palabra final o repetirla correctamente.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego con música. acuerde un movimiento para cada palabra. Por ejemplo, para <i>backpack</i>, los niños hacen como si se pusieran una mochila y caminan por la aula diciendo <i>backpack, backpack, backpack</i>. Para <i>pencil case</i>, hacen como si abrieran y cerraran un estuche, dando un paso adelante y un paso atrás, mientras repiten <i>pencil case, pencil case</i>. ● Modele primero ambos movimientos usando las <i>flashcards</i> para que asocien palabra, imagen y acción. ● Ponga música y, al detenerla, muestre una <i>flashcard</i>. Los niños realizan el movimiento correspondiente y repiten la palabra.

Exploring new words!

1

backpack

pencil case

2

20

1. Listen, point, and repeat the new words.

2. Connect the numbers in order. What school supply does Cowy have? Color it.

Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala las palabras nuevas con apoyo visual y auditivo.
2. Sigue la secuencia numérica y descubre el objeto.

Página 21: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 21, [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), estuches reales de los niños, útiles escolares reales, proyección página 21, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un estuche real y saque de su interior algunos útiles escolares para generar expectativa. Pregunte: <i>What is it? Is it a pencil case? What's inside?</i> Muestre uno o dos objetos y nómbralos. ● Apoye la comprensión mostrando el estuche y los útiles junto con las <i>flashcards</i> correspondientes. Si lo necesita, señale también estos elementos en el <i>póster unidad 1</i>. ● Invite a los niños a participar mostrando su propio estuche, señalando un objeto, repitiendo una palabra o diciendo una respuesta breve.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 21 y centre la atención en el <i>pencil case</i>. Explique primero que pueden colorearlo libremente. Presente esta parte como una oportunidad para personalizar su trabajo. ● Invite a los niños a elegir colores y decorar su estuche en el cuaderno. Refuerce con preguntas simples: <i>What color do you like? Blue? Pink? Green?</i> ● Luego lleve la atención a los útiles que aparecen fuera del estuche. Muestre un estuche real y pida a los niños mirar el suyo para comparar. Formule preguntas breves: <i>Do you have a pencil? Do you have an eraser?</i> ● Primero pida que observen su estuche real, luego que señalen en la página los útiles que sí tienen y finalmente que los unan con el estuche dibujado. Acepte distintas formas de participación, como señalar, mostrar el objeto real, repetir la palabra o hacer la unión con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Invite a los niños a levantar o abrir su estuche por un momento para una revisión grupal breve. Nombre un objeto y pida que lo muestren si lo tienen: <i>Show me your pencil. Show me your eraser.</i> ● Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para reforzar la asociación entre palabra e imagen. ● Invite a los niños a responder mostrando el objeto, señalándolo en el cuaderno o diciendo la palabra. Cierre retomando coralmente: <i>pencil case, pencil, eraser, crayons, paint.</i>

Exploring new words!

Caligrafix

- Color the pencil case as you like.
- Look in your pencil case. Which of these school supplies do you have? Match them with the pencil case.

21

Evaluación Formativa

1. Reconoce y relaciona útiles escolares con el *pencil case* a partir de la observación de su propio estuche.
2. Participa en la actividad personalizando su trabajo y uniendo al menos dos útiles escolares que identifica en su entorno cercano.

Página 22: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 22, proyección página 22, [flashcards unidad 1](#), pizarra, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice un juego de observación de acciones. Invite a tres participantes a seleccionar una <i>flashcard</i> de acción y a representarla con mímica frente al grupo. Guíe al resto con preguntas simples, por ejemplo <i>What's he doing?</i> o <i>What's she doing?</i>, según corresponda. Los niños responden diciendo la acción: <i>reading, drawing</i> o <i>painting</i>. ● Muestre las <i>flashcards</i> de acciones y modele una respuesta si es necesario. ● Invite a participar diciendo la acción, señalando la tarjeta correcta o haciendo la mímica junto al voluntario.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 22 y centre la atención en las imágenes superiores. Guíe la observación con preguntas breves: <i>What is she doing? What is he doing? Is she reading? Is he drawing? Is she painting?</i> ● Luego lleve la atención a los útiles escolares de la parte inferior. Nombre cada uno y relacione acción con objeto: <i>reading - book, drawing - crayons/pencil, painting - paintbrush</i>. Modele un ejemplo antes de que comiencen a trazar. ● Si algún niño necesita más apoyo, ofrezca dos opciones y compare visualmente: <i>Book or paintbrush? Crayons or book?</i> Mantenga visibles las <i>flashcards</i>. ● Primero pida que señalen el recorrido correcto con el dedo y luego que tracen el camino usando distintos colores. Permita que los niños señalen, repitan la acción, nombren el útil o tracen con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego breve. Muestre una <i>flashcard</i> de acción o haga una mímica y pida a los niños decir o señalar el objeto correcto: <i>Reading — what do we need? Drawing — what do we need? Painting — what do we need?</i> ● Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para reforzar la asociación. ● Invite a los niños a responder señalando, levantando la tarjeta correcta, diciendo una palabra o mostrando con gesto la acción. Cierre retomando coralmente: <i>reading - book, drawing - crayons, painting - paintbrush</i>.

Let's review

22

- Look at the pictures. What are the children doing?
- Trace the path from the action to the correct school supply, using different colors.

Evaluación Formativa

1. Reconoce la acción que realiza cada niño con apoyo visual y oral.
2. Relaciona correctamente la acción con el objeto escolar correspondiente al trazar los caminos.

Página 23: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 23, [QR de audio 1 página 23](#), [QR de audio 2 página 23](#), [flashcards unidad 1](#), proyección página 23, pizarra, lápices de colores, bolsa con [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales A y B](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Pegue en la pizarra las <i>flashcards</i> de las letras A y B. Presente un juego para descubrir el sonido inicial. Pase una bolsa con imágenes al ritmo de alguna música. Cuando la música se detenga, el niño que tiene la bolsa saca una tarjeta, la muestra al grupo y la docente dice la palabra. Luego el niño pega la imagen debajo de la letra que corresponde. ● Modele primero un ejemplo para que comprendan cómo relacionar imagen y sonido inicial. ● Invite a participar pasando la bolsa, mostrando la imagen, señalando la letra correcta o pegando la tarjeta en la pizarra.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 23 y centre la atención en la parte superior. Reproduzca el audio por primera vez. Mientras escuchan, pida a los niños que señalen con el dedo las imágenes de cada recuadro. ● Reproduzca el audio por segunda vez e invite a los niños a pensar qué imagen comienza con el sonido escuchado. Modele con preguntas breves: /æ/ or /b/? Which one is correct? ● Pida que primero señalen la imagen correcta y luego la encierren en el cuaderno. Acepte distintas formas de participación, como señalar, repetir el sonido o decir la palabra con apoyo. Actividad 2: ● Lleve la atención a la parte inferior de la página. Muestre los tres objetos: <i>pencil, backpack, pencil case</i>. Nombre cada uno con apoyo visual antes de escuchar el audio. ● Reproduzca el audio una primera vez y pida a los niños que escuchen las instrucciones de color. Si es necesario, pause entre una y otra para reforzar. Luego reproduzca el audio una segunda vez y pida a los niños que escuchen, repitan y levanten el lápiz del color correspondiente. ● Pida que señalen el objeto nombrado y luego que lo coloreen según la instrucción. Acepte respuestas por señalamiento, repetición de la palabra o coloreado con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego usando las <i>flashcards</i> y el póster de la unidad. Mencione una palabra del vocabulario y pida a los niños que se acerquen a tocar la <i>flashcard</i> o la imagen correspondiente en el póster. ● Mantenga visibles y accesibles las <i>flashcards</i> y el póster para reforzar la relación entre palabra e imagen. Repita algunos elementos para que el grupo se mantenga atento al juego. ● Invite a los niños a responder desplazándose, tocando la imagen correcta, repitiendo la palabra o señalándola desde su lugar si necesitan más apoyo. Cierre retomando coralmente algunas palabras de la unidad.

Let's review

1

Aa

Bb

2

The pencil is blue.

The backpack is orange.

The pencil case is pink.

1. Listen to the audio and circle the correct picture according to the first sound.

2. Listen to the audio and color.

23

Evaluación Formativa

1. Reconoce el sonido inicial y selecciona la imagen que corresponde con apoyo visual y auditivo.
2. Identifica y colorea los objetos de la unidad siguiendo instrucciones orales simples.

Rúbrica de evaluación **Review**

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende palabras, acciones e instrucciones orales de la unidad y las relaciona con imágenes u objetos.	Comprende lo que escucha y responde correctamente de manera autónoma.	Comprende la mayoría de las instrucciones y responde bien con poco apoyo.	Comprende solo algunas instrucciones y necesita apoyo frecuente para responder.	Presenta dificultad para comprender, aun con apoyo directo.	No logra mostrar comprensión de lo escuchado.
2. Reconoce visualmente vocabulario, acciones y relaciones básicas de la unidad.	Reconoce imágenes, acciones y objetos, y establece correctamente las relaciones entre ellos.	Reconoce la mayoría de los elementos visuales y establece relaciones correctas con leve apoyo.	Reconoce algunos elementos, pero necesita ayuda frecuente para relacionarlos.	Presenta dificultad para reconocer imágenes o relaciones básicas, incluso con apoyo.	No logra reconocer los elementos visuales trabajados.
3. Discrimina sonidos iniciales y los relaciona con la imagen o letra correspondiente.	Identifica correctamente los sonidos iniciales y selecciona la imagen o letra de manera correcta.	Identifica la mayoría de los sonidos iniciales con poco apoyo.	Identifica algunos sonidos iniciales, pero necesita modelado y apoyo constante.	Presenta dificultad para discriminar sonidos iniciales, incluso con apoyo.	No evidencia reconocimiento de sonidos iniciales.
4. Aplica vocabulario de la unidad en tareas gráficas simples, como unir, encerrar y colorear.	Completa correctamente las tareas gráficas aplicando el vocabulario con autonomía.	Completa la mayor parte de las tareas con poco apoyo.	Completa parcialmente las tareas y necesita ayuda frecuente.	Presenta dificultad para completar las tareas, incluso con modelado.	No logra completar las actividades propuestas.
5. Expresa oralmente palabras o respuestas breves relacionadas con el contenido de la unidad.	Nombra palabras o responde brevemente de forma clara, pertinente y autónoma.	Responde oralmente en varias ocasiones con apoyo leve.	Responde solo a veces y necesita bastante apoyo para producir lenguaje oral.	Presenta dificultad para responder oralmente, aun con ayuda.	No evidencia producción oral.

Página 24: Brain challenge

Recursos: cuaderno de actividades página 24, proyección página 24, [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#), [tarjetas de colores](#), lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente la actividad como un juego de detectives. Muestre una <i>flashcard</i> y una tarjeta de color, y pregunte: <i>What is it? What color is it?</i> Luego invite a buscar rápidamente ese objeto en el aula o en el póster. ● Apoye la comprensión mostrando el objeto, la imagen y el color al mismo tiempo. Modele uno o dos ejemplos antes de pasar al cuaderno de actividades. ● Invite a los niños a participar señalando, diciendo una palabra, nombrando un color o buscando el objeto con la mirada.
DESARROLLO (20 min)	● Proyecte la página 24 y centre la atención en el cuadro lateral derecho. Nombre cada objeto y su color correspondiente. Luego recorra la escena principal con el grupo. Formule preguntas breves como <i>Can you find the backpack? Where is the book? Can you see the paintbrush?</i> ● Presente la tarea paso a paso. Primero, los niños deben mirar el cuadro lateral. Después, buscar el objeto en la escena. Por último, encerrarlo con el color que corresponde. ● Si algún niño necesita más apoyo, modele un ejemplo completo señalando el objeto en el cuadro, buscándolo en la escena y mostrando con qué color debe encerrarlo. Mantenga visibles las <i>flashcards</i> y las tarjetas de colores. ● Pida primero que señalen el objeto en el cuadro, luego que lo busquen en la escena con el dedo y finalmente que lo encierran con el color indicado. Acepte distintas formas de participación: señalar, nombrar, repetir, buscar con la mirada o encerrar con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego breve. Saque al azar una tarjeta de color y pida a los niños buscar en el aula un objeto de la unidad que tenga ese color. ● Indique que pueden buscarlo en un objeto real o en el póster de la unidad. ● Invite a los niños a mostrar el objeto, señalarlo o decir su nombre y color. Repita con distintos colores para mantener la atención.

Brain challenge

24

- Look at the picture. Can you find the school supplies from the chart?
- Circle and say each item with the matching color.

Evaluación Formativa

1. Reconoce y localiza objetos de la unidad en una escena visual compleja.
2. Asocia objeto y color al completar la actividad de búsqueda.

Página 25: Project time

Recursos: cuaderno de actividades página 25, proyección página 25, marco de cartón o cartulina, útiles escolares antiguos o en desuso, pegamento, mesa o bandeja para organizar materiales, [flashcards unidad 1](#), [póster unidad 1](#).

Nota: Recuerde solicitar con anticipación los útiles escolares en desuso, a cada familia.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Presente el proyecto mostrando un <i>collage</i> hecho por usted o un ejemplo simple. Invite al grupo a observar y diga que hoy crearán su propio <i>school supplies collage</i>. Formule preguntas breves como <i>What is it? What do you see? A pencil? A book?</i> - Muestre los materiales reales y relacione algunos de ellos con las <i>flashcards</i> de la unidad y con imágenes del póster. - Invite a los niños a participar señalando, nombrando, mostrando un objeto o repitiendo una palabra.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 25 y recorra visualmente los pasos del proyecto. Muestre primero los materiales. Luego modele la secuencia: elegir los útiles, ponerlos dentro del marco, usar todo el espacio y pegarlos. - Entregue los materiales y acompañe paso a paso con lenguaje breve. Estimule la elección personal para que cada niño decida qué útiles quiere usar y cómo organizarlos. - Mantenga visible la proyección durante todo el proceso para apoyar la secuencia. Si algún niño necesita más apoyo, muestre nuevamente los pasos y ofrezca ayuda para organizar los objetos dentro del marco antes de pegar. - Permita elegir materiales, señalar dónde ubicarlos, nombrar un objeto, pedir ayuda, pegar con apoyo o mostrar cómo quiere ordenar su <i>collage</i>.
CIERRE (10 min)	- Invite a los niños a presentar su <i>collage</i> a un compañero o al grupo. Guíe con preguntas simples como <i>What do you have? A pencil? A book? Do you like it?</i> - Mantenga visibles algunos materiales y las <i>flashcards</i> para apoyar a quienes necesiten ayuda al nombrar los objetos de su trabajo. - Invite a compartir mostrando el <i>collage</i>, señalando un objeto, diciendo una palabra o repitiendo una frase breve con apoyo. Cierre promoviendo el reconocimiento y valoración del trabajo realizado.

Project time

School supplies collage

Materials

frame

old school supplies

glue

Step 1

Choose old school supplies.

Step 2

Place them in the frame, using all the space.

Step 3

Glue them in place.

Step 4

Present it to your friends.

Caligrafix

- Gather the materials.
- Follow the steps.

25

Evaluación Formativa

1. Sigue la secuencia básica del proyecto con apoyo visual y modelado del docente.
2. Selecciona y organiza útiles escolares para crear un *collage* personal.

Rúbrica de evaluación Project

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende instrucciones simples para seleccionar materiales, seguir pasos y participar en el proyecto.	Comprende las instrucciones y sigue los pasos con autonomía.	Comprende la mayoría de las instrucciones y sigue los pasos con apoyo mínimo.	Comprende parte de las instrucciones y necesita apoyo frecuente para avanzar.	Presenta dificultad para comprender las instrucciones, incluso con apoyo directo.	No logra seguir la actividad.
2. Reconoce y selecciona útiles escolares de la unidad para incorporarlos en su <i>collage</i> .	Reconoce y selecciona con autonomía los útiles escolares trabajados en la unidad.	Reconoce y selecciona la mayoría de los útiles escolares con apoyo mínimo.	Reconoce solo algunos útiles escolares y necesita apoyo frecuente para seleccionarlos.	Presenta dificultad para reconocer y seleccionar los útiles escolares, incluso con apoyo.	No evidencia reconocimiento de los útiles escolares trabajados.
3. Presenta y nombra útiles escolares usando expresiones breves de la unidad durante la presentación del proyecto.	Nombra útiles escolares o usa expresiones breves de la unidad de forma clara y con autonomía.	Nombra algunos útiles escolares o participa oralmente con apoyo mínimo.	Participa con palabras aisladas o repite fragmentos con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para participar oralmente, incluso con apoyo directo.	No evidencia participación oral.

Unit 2 - Safari animals

Objetivo general:

Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario temático básico relacionado con animales de safari, participando en interacciones orales simples y guiadas para identificar animales, describir características visibles y relacionar el aprendizaje del inglés con contenidos cercanos y significativos vinculados al mundo animal.

Duración:

2 - 3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario:

Keywords: lion, elephant, giraffe, cheetah, zebra, monkey.

New words: hippo, flamingo, snake.

Gramática:

Describing animals: The elephant is gray. It eats plants. It has a long trunk.

Body parts/adjectives: mouth, head, tail; big/small, long/short.

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation
Keywords

Language skills
Sounds and letters

Exploring new words
Review

Objetivos específicos

1. Reconocer y comprender vocabulario temático básico relacionado con animales de safari (lion, elephant, giraffe, cheetah, zebra, monkey) mediante actividades orales guiadas con apoyo visual, auditivo y gestual.
2. Producir oralmente vocabulario clave con apoyo visual, repetición guiada y denominación simple de animales y rasgos visibles.
3. Ampliar el repertorio léxico de la unidad incorporando hippo, flamingo y snake en contextos cercanos y significativos.
4. Comprender y usar estructuras simples para describir animales, por ejemplo: *The elephant is gray. It eats plants. It has a long trunk.*
5. Incorporar vocabulario inicial de partes del cuerpo y adjetivos descriptivos: *mouth, head, tail; big/small, long/short*, para ampliar la descripción oral guiada.
6. Desarrollar la comprensión auditiva a partir de canciones, audios, instrucciones, preguntas guiadas y descripciones breves relacionadas con animales y sus características.
7. Participar en interacciones orales simples y guiadas para identificar animales, responder preguntas cerradas y describir rasgos observables con apoyo visual.
8. Desarrollar comprensión lectora inicial mediante asociación texto-imagen, seguimiento de lectura guiada y reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad.
9. Fortalecer la conciencia fonológica y la correspondencia grafema-fonema mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras C-D, junto con trazado en mayúscula y minúscula.
10. Favorecer la escritura emergente mediante trazado, dibujo, coloreado, completación y reconocimiento de palabras vinculadas al campo semántico de los animales de safari.

Metodologías Activas

Cross-curricular learning
Social and emotional learning

Arts and crafts
Brain challenge

Project time

Objetivos específicos

1. Desarrollar comprensión del entorno natural mediante actividades de ciencias, promoviendo comparación, observación y discriminación visual.
2. Fortalecer el pensamiento lógico-matemático inicial mediante actividades de conteo, reconocimiento numérico y comparación de cantidades vinculadas a animales.
3. Favorecer habilidades de observación, asociación visual y atención al detalle.
4. Desarrollar comprensión oral e inferencia a través de actividades en las que los niños interpretan descripciones simples y las relacionan con imágenes.
5. Fortalecer habilidades socioemocionales como cooperación, escucha activa, toma de turnos, expresión emocional y respeto por los demás mediante juegos.
6. Promover creatividad, toma de decisiones conjunta y consideración de distintos puntos de vista mediante actividades en donde los estudiantes crean y comparten producciones personales.
7. Favorecer la autoconciencia emocional y la expresión personal mediante actividades integradas al cierre o reflexión sobre el aprendizaje.
8. Estimular habilidades cognitivas como figura-fondo, atención sostenida, aplicación de reglas y discriminación visual mediante desafíos cognitivos.
9. Promover la participación activa mediante recursos multimodales del ecosistema Lingokids, incluyendo flashcards, póster, audio, canción y app, para reforzar reconocimiento y uso del vocabulario en contexto.
10. Favorecer la metacognición inicial mediante preguntas de apertura y cierre que inviten a observar, recordar, nombrar, comparar, y expresar lo aprendido de forma simple.

Habilidades Lingüísticas



Listening:

- Reconoce vocabulario de animales de safari al escuchar audios, canciones, instrucciones, descripciones breves y preguntas guiadas en contexto.
- Comprende instrucciones simples en actividades guiadas de observación, clasificación, conteo, asociación, coloreado y seguimiento de instrucciones orales.
- Comprende descripciones breves de animales con apoyo visual.
- Demuestra comprensión auditiva señalando, emparejando, clasificando, dibujando, coloreando o respondiendo mediante acciones.



Speaking:

- Nombra animales de safari y se inicia en el uso oral de descripciones simples sobre características visibles y rasgos básicos.
- Participa en interacciones orales muy guiadas durante juegos, canciones, mímicas, observación de imágenes, actividades con *flashcards* y clasificación de animales.
- Responde de forma breve a preguntas sobre identificación, tamaño, partes del cuerpo y alimentación de los animales en actividades de aula.
- Repite palabras y frases breves con apoyo del audio, del docente y de referentes visuales de la unidad.



Reading:

- Establece asociación visual entre palabra e imagen en el vocabulario de la unidad.
- Reconoce palabras frecuentes de la unidad y sigue apoyos gráficos para completar tareas de observación, asociación, clasificación, repaso y discriminación visual.
- Identifica visualmente palabras asociadas a animales, partes del cuerpo y adjetivos descriptivos en contextos temáticos y cotidianos.
- Identifica visualmente letras iniciales y palabras asociadas a los sonidos C /k/ y D /d/, fortaleciendo la relación entre grafema, fonema e imagen.



Writing:

- Desarrolla escritura emergente mediante trazos, coloreado con intención, dibujo guiado, completación simple y registro gráfico vinculado a animales de safari.
- Fortalece el control grafomotor inicial mediante actividades de unión, trazado de letras C-D, dibujo de animales y representación de características observadas.

Habilidades del Pensamiento

Reconocimiento y asociación animal-imagen-palabra	Clasificación de animales según categorías simples	Comparación visual de características y rasgos corporales
Observación guiada y atención al detalle	Conteo y comparación de cantidades	Asociación parte-todo
Inferencia a partir de descripciones simples	Atención selectiva y memoria de trabajo	Discriminación visual de figura-fondo y escaneo visual
Flexibilidad cognitiva	Toma de decisiones simples	Resolución de problemas simples

DUA



Compromiso

Diseñar múltiples formas de implicación - activación, motivación y autorregulación



Representación

Diseñar múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión



Acción y expresión

Diseñar múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Página 26: Unit Presentation

Recursos: póster unidad 2, [flashcards unidad 2](#), proyección de la página 26, pizarra, notas adhesivas o tarjetas para tapar partes del póster, cuaderno de actividades página 26, animales safari de juguete, binoculares de juguete, lupa, sombrero de exploradora.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Preséntese como una exploradora y llegue con algunos elementos atractivos, por ejemplo, binoculares de juguete, lupa, sombrero de exploradora y varios animales de safari de juguete distribuidos sobre una mesa o en un sector del piso para recrear una pequeña escena de safari. Active la curiosidad del grupo diciendo con entusiasmo: <i>Look! A safari!</i> Invite a observar y conecte con conocimientos previos mediante preguntas simples y cercanas: <i>What do you see? Do you know this animal?</i> Acepte respuestas en inglés, en español, con gesto, señalamiento o sonido del animal. - Muestre uno a uno algunos animales de juguete, nómbralos oralmente con claridad y acompañe con gesto y señalamiento. Luego haga la conexión con el póster de la unidad, mostrando que esos mismos animales también aparecen allí. Modele la asociación visual tomando un animal, mostrándolo y luego señalándolo en el póster. - Invite a los niños a acercarse a mirar con los binoculares, señalar un animal de juguete, buscar el mismo animal en el póster, repetir la palabra, decir una palabra aislada o imitar al animal.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 26 y recorra visualmente la imagen junto al grupo. Presente el vocabulario clave en contexto usando los animales de juguete. Use entonación clara, pausada y expresiva para favorecer la comprensión. - Transforme la observación en un juego guiado de búsqueda y reconocimiento. Dé instrucciones simples y repetitivas alineadas con el objetivo de la unidad: <i>Find the lion. Show me the zebra. Where is the monkey?</i> Alterne entre póster, proyección, animales de juguete y cuaderno para mantener el interés y reforzar la asociación entre distintos soportes. - Pida que primero señalen el animal que usted nombre, luego que se lo muestren a un compañero y finalmente que algunos niños repitan con usted la frase modelo: <i>It's a lion.</i> Acepte distintas formas de respuesta como señalar, tocar la imagen, levantar el animal de juguete correcto, repetir coralmente, decir una palabra o responder en pareja. Si algún niño necesita más apoyo, ofrézcale dos opciones visibles con material concreto o <i>flashcards</i>: <i>Lion or zebra? Monkey or elephant?</i>
CIERRE (10 min)	- Cierre con un juego breve de regulación. Nombre un animal y pida que lo imiten moviéndose por unos segundos. Cuando diga <i>Freeze!</i>, quedan como estatua. Cambie el ritmo para mantener atención sin desordenar el aula. - Muestre nuevamente el póster o la proyección y haga preguntas de cierre como <i>What animal is it? Do you like the lion? Show me the giraffe.</i> Mantenga visibles los apoyos para reforzar la comprensión desde distintos canales. - Invite a cerrar con una participación accesible según el nivel de cada niño. Pueden señalar su animal favorito en el cuaderno, decir una palabra, repetir una frase modelo como <i>I like the lion</i>, o hacer una última mímica para que el grupo adivine.



Evaluación Formativa

- Participa en la activación inicial mediante señalamiento, imitación, sonido o producción oral breve.
- Responde a expresiones simples de identificación como *It's a lion* mediante palabra, gesto, señalamiento o repetición.

Página 27: Keywords

Recursos: cuaderno de actividades página 27, [QR de audio de la página 27](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), animales safari de juguete, lápices, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Retome la experiencia safari de la clase anterior usando algunos animales de juguete dentro de una "bolsa misteriosa". Saque uno sin mostrarlo completamente y pregunte: <i>Do you remember? What animal is it?</i> Permita respuestas variadas, como palabras, señalamiento o gesto. - Muestre el animal junto con su <i>flashcard</i> y señálelo también en el póster: <i>It's a lion. It's a zebra.</i> - Invite a los niños a responder señalando, imitando, diciendo una palabra o repitiendo el nombre del animal.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Solicite que abran el cuaderno en la página 27 y reproduzca el audio. Pida que escuchen y señalen cada animal en su cuaderno. Reproduzca nuevamente el audio e invite a escuchar y repetir. - Mantenga la motivación variando volumen (susurro, voz fuerte) o velocidad como un juego breve. Luego, refuerce con instrucciones breves: <i>Point to the lion. Show me the elephant. Find the monkey.</i> - Acepte respuestas mediante señalamiento, repetición coral, palabra aislada o elección entre dos opciones: <i>Lion or zebra?</i> Actividad 2: - Dirija la atención a la segunda parte de la página. Modele en la proyección la observación de detalles como cola, forma del cuerpo, manchas/rayas. Use preguntas guiadas: <i>Look! Is it the zebra? Where is the tail?</i> - Plantee la actividad como un desafío y acompañe individualmente a quienes lo necesiten. - Invite a resolver uniendo con el dedo primero y luego con lápiz en el cuaderno. Permita verbalizar o señalar la respuesta, o trabajar en pareja para decidir.
CIERRE (10 min)	- Realice un juego rápido de eco. Usted dice un animal con voz de exploradora, voz bajita, voz de robot; y los niños lo repiten como eco. - Acompañe cada palabra con la <i>flashcard</i> o el animal de juguete correspondiente. - Invite a cerrar mostrando en el cuaderno su animal favorito y diciendo <i>lion, zebra</i> o <i>I like the lion.</i>

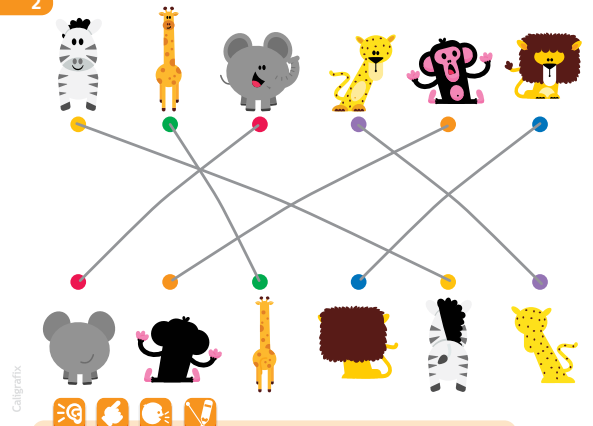
Keywords

1

lion
giraffe
zebra

elephant
cheetah
monkey

2



1. Listen, point, and repeat the keywords.
2. Match each animal with its back view.

27

Evaluación Formativa

- Reconoce y señala animales de safari al escucharlos en el audio o en instrucciones orales.
- Repite o nombra vocabulario clave de la unidad con apoyo visual y oral.

Página 28: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 28, [QR de audio 1 página 28](#), [QR de audio 2 página 28](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), animales de juguete de distintos tamaños, cuerda o cinta larga/corta, lápices de colores, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una caja mágica con objetos contrastantes: un animal de juguete grande y uno pequeño, una cuerda larga y otra corta. Sáquelos con sorpresa y pregunte: <i>Look! Big or small? Long or short?</i> Use brazos muy abiertos para <i>big</i>, manos juntas para <i>small</i>, brazos extendidos para <i>long</i>, manos cerca para <i>short</i>. ● Muestre las <i>flashcards big, small, long, short</i> y relacione cada palabra con un objeto concreto y un gesto. Luego conecte con el póster: <i>Look at the giraffe. Long neck! Look at the elephant. Big!</i> ● Invite a los niños a responder señalando, haciendo el gesto, repitiendo la palabra o eligiendo entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 28 y reproduzca el primer audio. En la primera escucha, pida que solo observen y señalen. En la segunda, invite a escuchar y repetir los adjetivos. Refuerce con gestos y <i>flashcards</i>. ● Mantenga una rutina breve y use preguntas cerradas: <i>Is it big or small? Is it long or short?</i> ● Pida que respondan señalando en el cuaderno, mostrando el gesto o repitiendo la palabra con apoyo. Actividad 2: ● Explique que también escucharán un segundo audio. Antes de reproducirlo, observe con ellos la imagen y anticipe preguntando <i>What do you see?</i> Reproduzca el audio para que escuchen y señalen. Luego, reproduzca el audio una segunda vez para que escuchen y repitan. Por último, pida que sigan la instrucción de la página, identificando y coloreando el animal. ● Guíe con preguntas simples como <i>Show me the big ears. What color is the elephant? Is the tail short or long?</i> ● Invite a completar la actividad en el cuaderno según la instrucción, permitiendo señalar, repetir y colorear.
CIERRE (10 min)	● Realice un juego de búsqueda. Explique que ahora serán exploradores dentro del aula y deberán buscar objetos que sean <i>big, small, short</i> o <i>long</i>. Dé instrucciones simples: <i>Find something big. Find something small. Find something long. Find something short.</i> ● Modele primero con objetos visibles del aula, por ejemplo: una mesa como <i>big</i>, un lápiz como <i>small</i>, una regla o cordón como <i>long</i>, una goma como <i>short</i>. Acompañe cada palabra con gesto corporal y con <i>flashcards</i> para reforzar comprensión. ● Invite a los niños a buscar un objeto, señalarlo o llevarlo al centro si es seguro. Luego pida que lo muestren y digan o repitan una palabra: <i>big, small, long, short</i>. Cierre con una revisión coral breve usando los objetos encontrados.

1

2

big

short

small

long

The elephant is gray.

big ears

small eyes

long trunk

short tail

1. Listen, point, and repeat each word.
2. Listen to the sentence and color the elephant. How would you describe its body? Trace the words.

28

Evaluación Formativa

1. Identifica adjetivos opuestos *big/small* y *long/short* al escucharlos en audios o instrucciones orales.
2. Responde a preguntas simples sobre características de animales mediante señalamiento, gesto, repetición o palabra aislada.

Recursos: cuaderno de actividades página 29, [QR de audio página 29](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), QR app Lingokids, *stickers* página 193, *cutouts* página 181, tijeras, pegamento, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Muestre nuevamente el póster de la unidad y realice un breve repaso con las <i>flashcards</i> de animales. Pregunte <i>What animal is it?</i> e invite a los niños a responder señalando, repitiendo o imitando al animal. Luego introduzca los verbos nuevos <i>run</i>, <i>eat</i> y <i>hunt</i> con apoyo corporal. ● Relacione cada acción con animales del póster y las <i>flashcards</i>. Por ejemplo, muestre la jirafa y pregunte <i>Do giraffes run very fast?</i> Luego muestre el guepardo y pregunte <i>Do cheetahs run very fast? Yes! Cheetahs run.</i> Para <i>hunt</i>, muestre el león o el guepardo y explique con mímica <i>They need to eat, so they hunt animals.</i> ● Invite a los niños a imitar cada acción y responder con gesto, palabra o elección entre opciones <i>Run or eat? Hunt or run?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Reproduzca la canción escaneando el QR de la app Lingokids para escuchar y mirar. Reproduzca la canción una segunda vez para escuchar y permitirles reconocer algunas palabras del vocabulario. Reproduzca la canción una tercera vez y anime a los niños a repetir palabras o cantar partes simples. Luego pida abrir el cuaderno en la página 29 y explique que escucharán oraciones para pegar los <i>stickers</i> de la página 193 donde corresponda. Reproduzca el audio para que escuchen cada oración y señalen en el cuaderno. Reproduzca el audio una segunda vez para que escuchen y peguen los <i>stickers</i>. ● Mantenga una secuencia clara: escuchar, mirar los <i>stickers</i>, mostrar el <i>sticker</i> correcto y pegarlo. Refuerce con preguntas simples como <i>What animal is it? Do cheetahs run very fast?</i> ● Permita señalar, mostrar el <i>sticker</i>, repetir una palabra, decir el animal o elegir entre dos opciones. Actividad 2: ● Dirija la atención al recuadro verde y explique que allí aparecen pistas para descubrir un animal. Lea cada pista lentamente, acompañando con gestos, <i>flashcards</i> y señalamiento. Modele cómo pensar la respuesta: <i>It is small. It's light brown. It has a long tail. What animal is it?</i> ● Presente la tarea como un desafío en donde deben leer las pistas, inferir el animal y pegar el <i>cutout</i> de la página 181 que corresponde. ● Pida que primero señalen o digan qué animal creen que es, luego que busquen el recortable y finalmente lo peguen. Acepte respuestas por señalamiento, palabra aislada, repetición o elección entre dos animales.
CIERRE (10 min)	● Elija una <i>flashcard</i> de animal sin mostrarla y dé una pista breve: <i>It is big. It has a long trunk.</i> Los niños adivinan señalando en el póster o nombrando el animal. ● Apoye cada pista con gestos, tarjetas de adjetivos y el póster visible. ● Invite a algunos niños a elegir una <i>flashcard</i> y dar una pista simple con apoyo.

Language skills

1

Lions hunt for food.

Cheetahs run very fast.

Zebras run with friends.

Giraffes eat from trees.

2

1. Listen to the song in the Lingokids app. Then, listen to the audio, find the stickers on page 193, and place them under the correct sentence.
2. What animal is it? Look at the clues and guess. Then, find the cutouts on page 181 and glue the answer in the box.

29

Evaluación Formativa

1. Comprende oraciones descriptivas simples y selecciona el *sticker* correspondiente con apoyo visual y auditivo.
2. Infiere el animal a partir de pistas descriptivas y pega el *cutout* correspondiente.

Página 30: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 30, proyección de la página, [QR de audio página 30](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), [tarjetas numéricas del 1 al 20](#), lápices de colores, algunos alimentos reales, lápices de colores, pizarra, [tarjetas de plants y meat](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Active conocimientos previos desde una pregunta cercana: <i>Do animals eat yogurt? Do animals drink milk like you? What do animals eat?</i> (puede mostrar algunos alimentos reales). Permita que los niños respondan en español, inglés, con gestos o ejemplos. Luego explique brevemente que algunos animales comen plantas y otros comen carne. ● Presente dos tarjetas: <i>plants</i> y <i>meat</i>. Pegue ambas en la pizarra. Use gestos de comer, imágenes claras y ejemplos simples. ● Invite a los niños a hacer predicciones clasificando <i>flashcards</i> de animales safari en la pizarra. Pregunte: <i>Do lions eat plants or meat? Do zebras eat plants or meat?</i> Acepte respuestas señalando, moviendo la <i>flashcard</i>, diciendo <i>plants/meat</i> o eligiendo entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página y dirija la atención a los animales y alimentos. Explique que escucharán el audio para conocer dos grupos de animales que se diferencian por su alimentación: los que comen plantas y los que comen carne. Reproduzca el audio y pida que escuchen y señalen cada imagen en la página. ● Reproduzca el audio una segunda vez e invite a repetir las oraciones. Luego guíe la identificación con preguntas simples como <i>What animals are herbivores?</i> Señale o invite a señalar zebras y giraffes. Después pregunte: <i>What animals are carnivores?</i> e invite a señalar lions y cheetahs. ● Permita responder mostrando en el cuaderno, repitiendo <i>plants/meat</i>, nombrando animales o clasificando con apoyo visual en la pizarra. Actividad 2: ● Explique que ahora harán una actividad de matemática y deberán contar los alimentos. Señale las imágenes y modele: <i>How many pieces of meat can you see? One, two...</i> Luego haga lo mismo con las plantas u hojas: <i>How many leaves can you see?</i> ● Guíe el conteo de manera lenta, señalando cada elemento con el dedo para evitar que cuenten dos veces el mismo. Use tarjetas numéricas o escriba los números en la pizarra como apoyo. ● Pida que los niños cuenten primero con el dedo en su cuaderno y luego coloreen el número correcto. Permita responder mostrando dedos, diciendo el número, señalando la opción o contando junto a un compañero.
CIERRE (10 min)	● Después de la actividad de conteo, escriba en la pizarra una recta o secuencia del 1 al 20 o utilice las <i>flashcards</i>, dejando espacios vacíos para algunos números que aparecieron en la página, por ejemplo: 11, 14, 15, 16. ● Muestre <i>flashcards</i> con esos números desordenados o dibújelos en la pizarra y léalos en voz alta con el grupo. Modele un ejemplo: <i>Where is number 11?</i> y ubíquelo en el lugar correcto. Luego pregunte: <i>What number comes next?</i> ● Invite a los niños a pasar por turnos a ubicar un número en la secuencia correcta, o a señalar dónde debería ir. Apoye con conteo coral desde el número anterior: 10, 11, 12. Para cerrar, ordenen juntos los números de menor a mayor y cuenten.

Cross-curricular learning

1

We eat plants.

herbivores

We eat meat.

carnivores

2

11

15

16

12

13

14

11

10

30

1. Listen, point, and repeat the sentences.
2. Count how many items are in each box, and color the correct number.

Evaluación Formativa

1. Reconoce que algunos animales se alimentan de plantas y otros de carne, clasificándolos como herbívoros o carnívoros con apoyo visual.
2. Cuenta los elementos de cada caja y colorea el número correcto con apoyo visual, oral o gestual.

Página 31: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 31, [QR de audio 1 página 31](#), [QR de audio 2 página 31](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), [stickers página 193](#), proyector, pizarra, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	🟢 Invite a un niño a sacar una <i>flashcard</i> y a decir el nombre del animal en voz baja. Comience a dibujar lentamente en la pizarra una parte del cuerpo, por ejemplo, cabeza o cuerpo, generando expectativa. 🟡 A medida que avanza el dibujo, invite a otros niños a salir a completar partes como <i>tail, ears, legs</i>. Haga preguntas simples: <i>What do you see?</i> 🟢 Cuando el dibujo esté completo, el grupo adivina respondiendo a la pregunta <i>What animal is it?</i> El niño muestra la <i>flashcard</i> y todos repiten coralmente: <i>It's a monkey/lion/elephant</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: 🟢 Proyecte la página 31 y pida observar antes de escuchar: <i>What do you see? What's missing?</i> Modele un ejemplo en la proyección mostrando cómo completar una parte del animal. Luego reproduzca el audio, haciendo pausas después de cada oración para guiar con preguntas como <i>What do we draw? Long neck? Small ears? Long tail?</i> 🟡 Refuerce la escucha atenta y avance de manera secuenciada, dando tiempo para que los niños observen, escuchen y completen. 🟢 Invite a dibujar en el cuaderno lo que indica cada oración, permitiendo apoyo mediante señalamiento, repetición o guía directa. Actividad 2: 🟢 Invite a observar los recuadros y los <i>stickers</i> antes de escuchar. Explique que deberán descubrir el animal a partir de pistas. Reproduzca el audio completo y luego vuelva a reproducirlo con pausas, acompañando cada pista con gestos. 🟡 Guíe con preguntas breves como <i>What do you hear? Big? Long? What animal is it?</i> 🟢 Pida que primero señalen o digan la respuesta, luego busquen el <i>sticker</i> correcto y lo peguen en el recuadro correspondiente.
CIERRE (10 min)	🟢 Organice un juego de movimiento. Distribuya 3 a 4 <i>flashcards</i> en distintos lugares del aula, incluyendo distractores. Dé una pista breve como <i>It's big. It has a long neck</i>. 🟡 Acompañe con gestos para apoyar la comprensión. Active un conteo regresivo dinámico: 10... 9... 8... 🟢 Al terminar, los niños corren y se ubican junto a la <i>flashcard</i> correcta. Revisen juntos: <i>Is it a giraffe? Yes!</i> Repita 2-3 veces con distintas pistas.

Cross-curricular learning

1

Draw a long neck.

Draw small ears.

Draw a long tail.

2

It's big and brown.
It has big teeth.
It eats meat.

It's yellow with brown spots.
It has a long neck.
It eats plants.

It's big and gray.
It has a long trunk.
It eats plants.

1. Listen to each sentence and complete the pictures.

2. Listen to the animal description. Then, find the stickers on page 193 and place them correctly.

31

Evaluación Formativa

1. Completa dibujos siguiendo instrucciones orales paso a paso.
2. Infiere el animal a partir de pistas auditivas y selecciona el *sticker* correcto.

Caligrafix

43

lingokids

Página 32: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 32, trozos de papel para dibujar, [flashcards unidad 2](#), lápices de colores, espacio libre para actuar, [QR de audio SEL página 32](#), proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Inicie con un juego. Ubique a los niños de pie y modele movimientos simples de animales: caminar como <i>elephant</i>, saltar como <i>monkey</i>, correr como <i>cheetah</i>. Invite a copiar sus movimientos como espejo. ● Apoye cada movimiento mostrando la <i>flashcard</i> correspondiente y nombrando el animal: <i>It's a monkey. It's an elephant.</i> ● Permita que los niños participen moviéndose, señalando la <i>flashcard</i>, repitiendo el nombre o eligiendo qué animal representar.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 32 y explique que crearán tres tarjetas de animales para jugar con un compañero. Modele los pasos siguiendo las instrucciones que aparecen en el libro. Use las <i>flashcards</i> como apoyo visual para quienes necesiten recordar los animales. ● Refuerce el foco socioemocional del juego al invitar a esperar turnos, mirar al compañero, respetar su actuación y adivinar con amabilidad. Use frases breves como <i>Wait your turn. Help your friend. Let's play together.</i> ● Invite a los niños a tomar turnos, de modo que un niño elija una tarjeta y actúe el animal mientras el compañero adivina señalando, diciendo la palabra o repitiendo con apoyo: <i>It's a lion/ zebra/monkey.</i>
CIERRE (10 min)	● Reproduzca el <i>chant</i> y acompañe cada verso con la mímica indicada: <i>One, two, three</i> (cuentan con los dedos). <i>Hi-five with me</i> (chocan los cinco con un compañero). <i>You and me</i> (se señalan a sí mismos y al compañero). <i>We are a happy team</i> (hacen gesto de equipo o sonrisa). <i>I try again.</i> <i>I never stop.</i> <i>Hi-five my friend</i> (chocan los cinco). <i>Clap, clap, clap</i> (aplauden tres veces). ● Refuerce el sentido del trabajo colaborativo destacando el esfuerzo y la participación: <i>Good job! You worked as a team.</i> ● Invite a repetir el <i>chant</i> una segunda vez, permitiendo que los niños lideren los gestos con su pareja. Acompañe el cierre con aplausos rítmicos para consolidar la experiencia positiva de cooperación.

Social and emotional learning

Step 1

Draw 3 animals on 3 different pieces of paper.

Step 2

Color the animals.

Step 3

Place the cards face down and play with a friend.

Step 4

Take turns picking a card and acting out the animal.

32

Follow the instructions.
Scan the badge. Listen and repeat the chant.

Evaluación Formativa

- Participa en el juego de actuación respetando turnos y siguiendo reglas simples.
- Representa o identifica animales de safari mediante gesto, señalamiento o palabra oral con apoyo visual.

Página 33: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 33, [flashcards unidad 2](#), [póster unidad 2](#), lápices de colores, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Ubique 4 o 5 <i>flashcards</i> de animales en distintos lugares del aula o del piso. Explique que escucharán el nombre de un animal y deberán buscarlo como exploradores. Diga con entusiasmo: <i>Find the lion! Find the zebra! Find the monkey!</i> - Mantenga visible el póster de la unidad para apoyar la asociación imagen-palabra y modele primero con un ejemplo, caminando hacia una <i>flashcard</i> y diciendo: <i>It's a lion.</i> - Invite a los niños a desplazarse hacia la <i>flashcard</i> correcta, señalarla, imitar el animal o repetir su nombre. Después de cada ronda, pida que el grupo diga coralmente: <i>It's a lion/zebra/monkey.</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno de actividades en la página 33. Dirija la atención a la ilustración e invite a observar. Pregunte: <i>What do you see?</i> Luego guíe la identificación de partes diciendo <i>Whose ears are these? Elephant? Monkey?</i> Modele explícitamente cómo unir, señalando primero con el dedo desde las orejas hacia el animal correspondiente y verbalizando el ejemplo <i>The ears are from the elephant.</i> Luego trace la línea en la proyección o pizarra para que vean el proceso completo antes de hacerlo en el cuaderno. - Acompañe con actitud motivadora, validando intentos y promoviendo la observación atenta. - Invite a los niños a completar uniendo en su cuaderno, permitiendo apoyo mediante señalamiento, repetición o trabajo en pareja. Actividad 2: - Explique que ahora cada niño creará su propio <i>fun animal</i> usando partes de distintos animales. Modele brevemente un ejemplo en la pizarra, dibujando un cuerpo de elefante, una cola de mono y un cuello de jirafa, verbalizando con frases simples como <i>elephant body, monkey tail, giraffe neck.</i> - Refuerce la creatividad y la aceptación de ideas diversas. - Invite a los niños a dibujar su propio animal en el cuaderno, usando las partes que quieran. Permita mirar las <i>flashcards</i>, señalar partes, copiar del póster, dibujar libremente o pedir apoyo para recordar un animal.
CIERRE (10 min)	- Invite a los niños a observar el <i>Elliot's feeling space</i> y pensar cómo se sintieron al crear su <i>fun animal</i>. Pregunte con calma: <i>How do you feel? Happy? Surprised? Sad?</i> Modele las emociones con gestos faciales. - Muestre apoyos visuales de emociones o dibuje tres caritas simples en la pizarra para facilitar la comprensión. Explique que deberán dibujar en el círculo la carita que representa cómo se sintieron después de la actividad. - Luego invite a algunos niños a mostrar su animal y su carita al grupo. Pueden expresar su emoción señalando, haciendo el gesto, diciendo una palabra o repitiendo: <i>I feel happy/surprised/sad.</i> Refuerce la escucha respetuosa y valore cada creación.

Social and emotional learning

1

2

My fun animal

1. Look at the fun animal. Match each part to the animal it belongs to.

2. Think of your favorite animals. Mix their parts to draw a fun animal. Then, complete Elliot's feeling space. Draw your face to show how you feel after this activity.

33

Evaluación Formativa

- Asocia correctamente partes del cuerpo con el animal correspondiente.
- Crea un animal combinando elementos a través del dibujo.

Página 34: Arts and crafts

Recursos: cuaderno de actividades página 34, proyección de la página 34, 2 tubos de papel higiénico por niño, papel de color, pegamento, lana/estambre, tijeras de uso docente, modelo terminado de binoculares, [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Preséntese como exploradora y muestre unos binoculares ya terminados. Mire a través de ellos hacia el póster y diga con entusiasmo: <i>I see a lion! I see a monkey!</i> Genere expectativa y curiosidad. ● Muestre los materiales reales sin abrir el libro, permitiendo que los niños los observen y anticipen lo que harán. ● Invite a algunos niños a mirar por los binoculares y señalar un animal en el póster diciendo o repitiendo: <i>I see a zebra/lion/elephant</i>. Motive la actividad diciendo que cada uno creará sus propios binoculares para convertirse en exploradores.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 34 y dirija la atención a la secuencia visual. Explique los pasos para construir sus binoculares. Modele claramente cada etapa con materiales reales. Señale cada paso en la proyección mientras lo realiza. ● Refuerce la secuencia con lenguaje simple y repetitivo, asegurando comprensión antes de avanzar al siguiente paso. Acompañe activamente, regulando tiempos y apoyando a quienes lo necesiten. ● Invite a los niños a realizar la manualidad siguiendo el mismo orden. Permita elegir materiales, pegar, sostener, decorar o seguir el paso con el dedo antes de hacerlo. Al finalizar, invítelos a probar sus binoculares mirando el entorno o el póster.
CIERRE (10 min)	● Realice una breve caminata por el aula. Ubique algunas <i>flashcards</i> en distintos lugares y permita que los niños caminen con sus binoculares para “descubrir” animales. ● Dé pistas simples mientras exploran: <i>Find the lion. Show me the elephant. Where is the zebra?</i> Mantenga el póster visible como apoyo. ● Invite a cerrar mostrando el animal que encontraron y respondiendo según su nivel, ya sea señalando, imitando, diciendo el nombre o repitiendo <i>I see a monkey/lion/zebra</i>.



Arts and crafts!

Let's make binoculars!

Materials



2 toilet paper rolls



glue stick



colored paper



yarn



1

Glue the colored paper to the paper rolls.



2

Glue the rolls together.



3

Tie the yarn to the toilet paper rolls.



4

Explore with your new binoculars!



34

- Gather the materials.
- Follow the steps.

Evaluación Formativa

1. Sigue pasos simples para elaborar binoculares con apoyo visual y verbal.
2. Usa su creación para identificar o nombrar animales de safari mediante señalamiento, palabra o frase breve.

Página 35: Sounds and letters

Recursos: cuaderno de actividades página 35, [QR de audio 1 página 35](#), [QR de audio 2 página 35](#), [flashcards unidad 2](#) (letras C/c y D/d), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales C y D](#), pizarra, lápices de colores, [flashcards unidad 1](#) (letras A y B), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales A y B](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice un juego de repaso de sonidos. Pegue en la pizarra las <i>flashcards</i> de los sonidos A y B y muestre imágenes o diga palabras conocidas de la unidad anterior que comiencen con esos sonidos. Pregunte: A /æ/ or B /b/? <i>What sound is it?</i> Invite a los niños a señalar, repetir el sonido inicial o ubicar la imagen bajo la letra correcta. - Luego mencione dos palabras nuevas, por ejemplo <i>cat</i> y <i>dog</i>, y pregunte: /æ/ or /b/? Permita que observen que no corresponden a esos sonidos. Exagere el sonido inicial /k/ <i>cat</i> y /d/ <i>dog</i>, y explique que hoy conocerán dos nuevos sonidos. - Invite a hacer predicciones como <i>What sound is it? Cat begins with...? Dog begins with...?</i> Acepte respuestas con gesto, señalamiento, repetición o aproximación oral. Finalmente, muestre las letras C y D como nuevos sonidos.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno en la página 35. Centre la atención en las letras C c. Reproduzca el audio y pida a los niños que solo escuchen y señalen con el dedo las letras C c y las imágenes de <i>cat</i> y <i>car</i> en su cuaderno. - Reproduzca el audio nuevamente e invite ahora a repetir el sonido y las palabras con apoyo del grupo: /k/, <i>cat</i>, <i>car</i>. Modele el trazo de C mayúscula y c minúscula en la pizarra. - Guíe la secuencia de trabajo indicando que primero trazan las letras, luego colorean las imágenes y finalmente buscan y encierran las letras C/c en el recuadro. Acepte apoyo mediante señalamiento, repetición, trazo en el aire o trazo con ayuda. Actividad 2: - Lleve la atención a la segunda actividad y centre el foco en las letras D d. Reproduzca el audio e invite a los niños a escuchar atentamente mientras señalan con el dedo la letra y las imágenes de <i>dog</i> y <i>doll</i> en su cuaderno. - Luego, reproduzca el audio nuevamente y motive a repetir el sonido y las palabras en conjunto: /d/, <i>dog</i>, <i>doll</i>, reforzando con entonación clara y ritmo pausado. Acompañe con gestos para mantener la atención y el compromiso. - Modele el trazo de la D mayúscula y la d minúscula en la pizarra y guíe la secuencia paso a paso, indicando que primero deben trazar, luego colorear las imágenes que comienzan con ese sonido y finalmente encerrar las letras D/d en el recuadro.
CIERRE (10 min)	- Realice un juego para cerrar. Coloque dos zonas en el aula, una para C y otra para D. Diga una palabra como <i>cat</i>, <i>dog</i>, <i>car</i>, <i>doll</i>. - Muestre apoyo visual con <i>flashcards</i> si es necesario. - Los niños saltan a la zona correcta según el sonido inicial. Repita 3 o 4 veces variando el ritmo para mantener la motivación.

Sounds and letters

1

is for

Cc

1 2 3 4 5 6

2

is for

Dd

1 2 3 4

1. Listen and repeat the sound for C. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.
2. Listen and repeat the sound for D. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.

35

Evaluación Formativa

- Reconoce y reproduce los sonidos iniciales /k/ y /d/ con apoyo auditivo, visual y gestual.
- Traza, colorea y discrimina visualmente las letras C/c y D/d en la actividad del cuaderno.

Página 36: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 36, [QR de audio página 36](#), [flashcards unidad 2](#), [stickers](#) página 195, [póster unidad 2](#), proyector, pizarra, lápices, hoja de papel.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Muestre las <i>flashcards</i>, pero cúbralas parcialmente con una hoja, dejando visible solo una pista como la boca del hipopótamo, la pata del flamenco, la cola de la serpiente. Pregunte con misterio: <i>What animal is it?</i> - Descubra la imagen poco a poco y nombre el animal con claridad: <i>It's a hippo. It's a flamingo. It's a snake.</i> Puede apoyar con gestos como el cuerpo grande para <i>hippo</i>, pararse en un pie para <i>flamingo</i>, movimiento ondulante para <i>snake</i>. - Invite a los niños a participar señalando, imitando el animal, repitiendo la palabra o eligiendo entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Proyecte la página 36 y reproduzca el audio. Pida que escuchen y señalen las nuevas palabras en su cuaderno. En una nueva reproducción, invite a repetir las y luego a trazar las palabras. - Refuerce con preguntas breves: <i>What is it? Is it a hippo? Is it a snake?</i> Mantenga visibles las tarjetas para apoyar memoria y comprensión. - Permita señalar, repetir, trazar con el dedo antes del lápiz o nombrar el animal con apoyo. Actividad 2: - Dirija la atención a las oraciones incompletas de la segunda actividad. Léalas en voz alta, una a una, modelando corporalmente cada respuesta: <i>The hippo has a big... (mouth)</i> abriendo mucho la boca; <i>The flamingo has a small... (head)</i> indicando con manos pequeñas; <i>The snake has a long... (tail)</i> extendiendo los brazos. - Repita nuevamente cada oración de forma pausada para que los niños observen los <i>stickers</i> y piensen cuál imagen completa la frase. Guíe con preguntas simples como <i>Big... what? Mouth or tail?</i> - Invite a los niños a señalar primero el <i>sticker</i> correcto, luego decir o repetir, <i>big mouth, small head, long tail</i>, y finalmente pegarlo en el lugar correspondiente. Permita apoyo mediante señalamiento, repetición o elección entre dos opciones.
CIERRE (10 min)	- Diga un animal y una parte del cuerpo: <i>snake – tail, hippo – mouth, flamingo – head.</i> Los niños hacen una pose rápida o señalan esa parte en su propio cuerpo o en la tarjeta. - Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para reforzar la asociación. - Invite a algunos niños a encontrar estos animales en el póster.

Exploring new words!

1

hippo

flamingo

snake

2

The hippo has a: big mouth

The flamingo has a: small head

The snake has a: long tail

36

1. Listen, point, and repeat the new words. Then, trace them.
2. Look at each animal. Find the stickers on page 195 and place them next to the correct word.

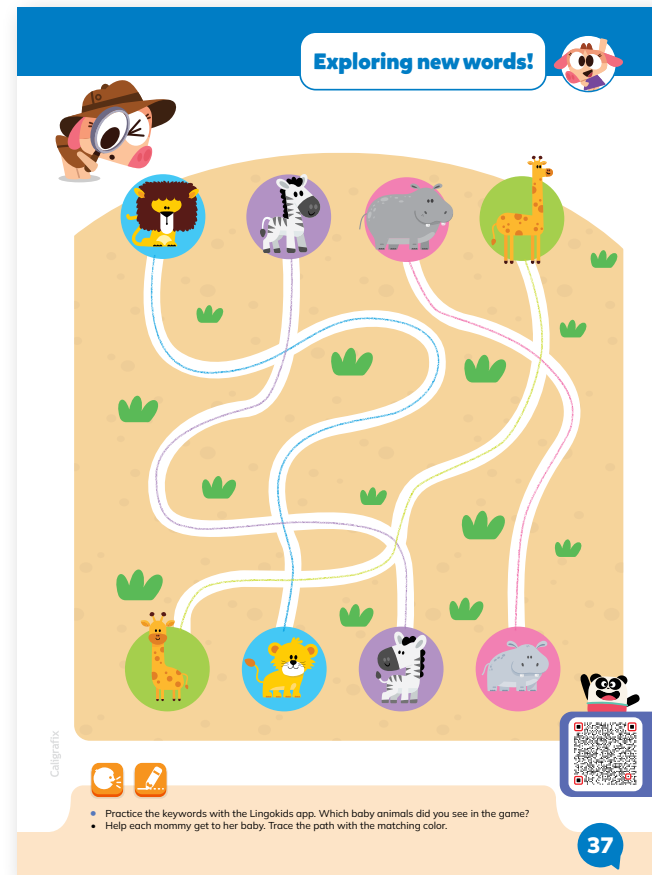
Evaluación Formativa

- Reconoce las nuevas palabras de vocabulario con apoyo visual y auditivo.
- Asocia correctamente animal, adjetivo y parte del cuerpo.

Página 37: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 37, QR app Lingokids, [flashcards unidad 2](#), proyector y pizarra, lápices.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Escanee el código QR de la app Lingokids, para que los niños participen del juego de asociación de <i>baby animals</i> con sus <i>mommy/daddy animals</i>. Explique que pueden aparecer distintos animales, no solo las nuevas palabras. Pregunte: <i>What animal do you see? Baby or mommy?</i> - Refuerce con el póster y <i>flashcards</i> cuando aparezcan animales conocidos. - Invite a responder señalando en la pantalla, repitiendo el nombre del animal, imitando al animal o eligiendo entre dos opciones: <i>Baby lion or mommy lion?</i>
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 37 y pida observar la escena antes de trazar. Señale las <i>mommy animals</i> y los <i>baby animals</i>. Pregunte: <i>What do you see? Where is the baby? Where is the mommy?</i> - Explique que deberán ayudar a cada <i>mommy</i> a llegar a su <i>baby</i> siguiendo el camino del color correspondiente. Modele un ejemplo con el dedo sobre la proyección antes de usar el lápiz. - Pida que primero sigan cada camino con el dedo y luego tracen con el color correspondiente en el cuaderno. Acepte señalar, nombrar el animal, trabajar en pareja o repetir: <i>mommy/baby</i>.
CIERRE (10 min)	- Muestre algunas <i>flashcards</i> o imágenes de animales y pregunte: <i>What animal is it?</i> Luego destaque las nuevas palabras reforzando especialmente el reconocimiento de <i>hippo</i> si aparece en la actividad. - Apoye con el póster, <i>flashcards</i> e imágenes para revisar características físicas como <i>big mouth</i>, <i>small head</i>, <i>long tail</i>, <i>long neck</i>. Modele frases breves: <i>The hippo has a big mouth</i>. - Invite a los niños a participar señalando, repitiendo el nombre del animal o diciendo una característica con apoyo.



Evaluación Formativa

- Asocia cada *baby animal* con su *mommy animal* usando apoyo visual.
- Traza el camino correspondiente siguiendo la clave de color y la relación animal adulto-cría.

Página 38: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 38, [QR de audio página 38](#), [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#), [tarjetas de plants y meat](#), lápices de colores, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Muestre 2 o 3 <i>flashcards</i> de animales trabajados en la unidad y luego invite a observar y recordar a través de preguntas como <i>What animal is it? What color is it? What does it have? What does it eat?</i> ● Apoye la descripción con el póster, gestos y tarjetas visuales de <i>plants/meat</i>, y <i>flashcards</i> de animales. Modele frases simples según el animal: <i>It's a zebra. It's black and white. It eats plants; It's a lion. It eats meat; It's an elephant. It's grey. It's big. It has big ears.</i> ● Invite a los niños a participar señalando, repitiendo una palabra, completando una frase o eligiendo entre dos opciones como <i>Plants or meat? Big or small? Black and white or gray?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página y pida observar los animales antes de escuchar. Reproduzca el audio completo para que identifiquen las pistas y señalen en el cuaderno. Luego vuelva a reproducirlo haciendo pausas después de cada descripción invitando a reconocer colores u otras descripciones. ● Acompañe con gestos y preguntas simples: <i>Black and white? Is it a zebra? Big and gray? Is it an elephant?</i> ● Pida que primero señalen el animal correcto y luego lo coloreen. Actividad 2: ● Dirija la atención a la tabla <i>Meat/Plants</i>. Modele el ejemplo. ● Guíe animal por animal con preguntas cerradas como <i>Do cheetahs eat meat or plants? Do giraffes eat meat or plants?</i> ● Pida que dibujen un ✓ en el recuadro correcto para cada animal. Permita responder señalando o diciendo <i>meat/plants</i>.
CIERRE (10 min)	● Invite a los niños a sentarse en círculo en la alfombra o en el piso. Entregue 2 o 3 <i>flashcards</i> de animales y ponga música breve mientras las tarjetas van pasando de mano en mano. Cuando la música se detenga, los niños que tengan una <i>flashcard</i> deben mostrarla al grupo. ● Apoye con preguntas simples para guiar la respuesta: <i>What animal is it? What color is it? Is it big or small? What does it eat: plants or meat?</i> Modele algunas respuestas como <i>It's a zebra. It's black and white. It eats plants.</i> ● Invite a decir el nombre del animal, repetir una frase, señalar una característica o elegir entre dos opciones. El grupo puede ayudar de forma coral: <i>It's a lion! It eats meat!</i> Repita 3 o 4 rondas para cerrar la revisión de manera activa y colaborativa.

Let's review

1

It's black and white.
It runs with friends.

It's big and gray.
It has a long trunk.

2

Meat 	✓		✓	
Plants 		✓		✓

38

1. Listen to the audio and color the correct animal.
2. Look at the chart and follow the example. Draw a ✓ in the correct box for each animal.

Evaluación Formativa

1. Identifica y colorea el animal correcto a partir de descripciones orales simples.
2. Clasifica animales safari según su alimentación: *meat* o *plants*.

Página 39: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 39, [QR de audio 1 página 39](#), [QR de audio 2 página 39](#), [flashcards unidad 2](#), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales C y D](#), [tarjetas de plants y meat](#), lápices de colores, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice un repaso rápido. Primero muestre tarjetas con imágenes asociadas a los sonidos /k/ y /d/. Presente las <i>flashcards</i> de las letras C y D, diga cada palabra enfatizando el sonido inicial y pregunte: <i>What sound does it begin with? /k/ or /d/?</i> - Luego haga un repaso de animales usando <i>flashcards</i> o el póster. Diga el nombre de un animal y represéntelo con el cuerpo para que los niños lo imiten. - Finalmente, modele oraciones con mímica como <i>Elephants have big ears</i>; <i>Lions eat meat</i>; <i>Giraffes eat plants</i>. Invite a los niños a repetir los gestos y, si pueden, algunas palabras clave como <i>long tail</i>, <i>big</i>, <i>meat</i>, <i>plants</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno en la página 39 y dirija la atención a las imágenes. Explique que deberán escuchar y descubrir qué palabras comienzan con /k/ y cuáles con /d/. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las imágenes en su cuaderno. - Reproduzca nuevamente el audio para que escuchen y repitan. Luego, guíe la identificación: /k/... which one? /d/... which one? - Invite a que primero señalen y luego colorean según la instrucción. Entregue apoyo mediante repetición, señalamiento o elección guiada. Actividad 2: - Dirija la atención a las imágenes de la segunda actividad y explique que deberán escuchar con mucha atención para elegir la palabra que completa cada frase. Lea visualmente las opciones antes del audio. - Reproduzca el audio para que los niños escuchen cada oración y señalen la opción que creen correcta, sin encerrar todavía. Luego vuelva a reproducir el audio, haciendo pausas después de cada oración incompleta para que escuchen e identifiquen la respuesta correcta. - Guíe la respuesta con gestos y apoyos visuales como brazos extendidos para <i>long</i>, cuerpo grande para <i>big</i>, tarjetas de <i>meat</i> y <i>plants</i> para alimentación. Pida que primero señalen, luego repitan coralmente la frase completa con la opción correcta y finalmente encierran la respuesta en el cuaderno.
CIERRE (10 min)	- Diga algunas oraciones con errores evidentes y otras correctas: <i>Hippos are small</i>. <i>Snakes have a short tail</i>. <i>Zebras eat meat</i>. <i>Hippos have a big mouth</i>. - Refuerce con gestos y apoyo visual. - Los niños muestran pulgar arriba o abajo. Luego pueden corregir a coro: <i>Hippos are big</i>. <i>Snakes have a long tail</i>. <i>Zebras eat plants</i>.

Let's review

1

Cc

Dd

2

Snakes have a long...

tail

legs

Hippos are...

small

big

Cheetahs eat...

plants

meat

Zebras eat...

plants

meat

1. Listen to the audio and color the correct pictures according to the first sound.

2. Listen to each sentence and circle the correct answer.

39

Evaluación Formativa

- Reconoce el sonido inicial y selecciona las imágenes que corresponden, con apoyo visual y auditivo.
- Comprende oraciones simples y selecciona la opción correcta con apoyo auditivo y visual.

Caligrafix

51

lingokids

Rúbrica de evaluación Review

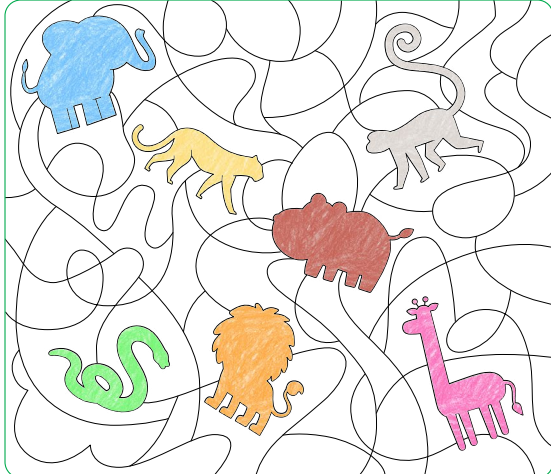
Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende información oral simple sobre animales safari y sus características.	Comprende las descripciones e instrucciones orales, y responde correctamente sin apoyo.	Comprende la mayoría de las descripciones y responde adecuadamente con poco apoyo.	Comprende algunas descripciones, pero requiere apoyo frecuente para identificar la respuesta.	Presenta dificultad para comprender la información oral, incluso con apoyo directo.	No evidencia comprensión de lo escuchado.
2. Reconoce el vocabulario visual de la unidad y lo relaciona con imágenes, categorías o características.	Reconoce y relaciona animales y sus características de manera autónoma.	Reconoce la mayoría de los elementos visuales y establece relaciones correctas con apoyo leve.	Reconoce algunos elementos, pero necesita ayuda frecuente para relacionarlos.	Presenta dificultad para reconocer o relacionar imágenes, incluso con apoyo.	No reconoce los elementos visuales trabajados.
3. Discrimina sonidos iniciales /k/ y /d/ y los asocia con la imagen correspondiente.	Identifica correctamente los sonidos iniciales y selecciona la imagen adecuada con autonomía.	Identifica la mayoría de los sonidos iniciales con poco apoyo.	Identifica algunos sonidos iniciales, pero requiere modelado y apoyo constante.	Presenta dificultad para discriminar sonidos iniciales, incluso con apoyo.	No evidencia reconocimiento de sonidos iniciales.
4. Aplica vocabulario y estructuras simples en tareas gráficas.	Completa correctamente las actividades aplicando el vocabulario de forma autónoma.	Completa la mayoría de las tareas con poco apoyo.	Completa parcialmente las tareas y necesita ayuda frecuente.	Presenta dificultad para completar las tareas, incluso con modelado.	No logra completar las actividades propuestas.

Página 40: Brain challenge

Recursos: cuaderno de actividades página 40, [póster unidad 2](#), [imagen de póster unidad 2 sin animales](#), [flashcards unidad 2](#), lápices de colores, proyector y pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Muestre el póster original de la unidad con los animales y pida que observen con atención por unos segundos y que los recuerden. Luego retire el póster y proyecte una versión del mismo paisaje sin animales, pero con espacios marcados donde estaban ubicados. - Guíe la observación con preguntas simples como <i>Where was the lion? Where was the monkey? What animal was here?</i> Señale los espacios vacíos para ayudar a recordar la ubicación. Puede volver a mostrar brevemente el póster original si el grupo necesita apoyo. - Invite a los niños a participar señalando el espacio, diciendo el nombre del animal, imitando la postura o acción que recuerdan, o eligiendo entre dos opciones: <i>Lion or zebra? Monkey or elephant?</i> Luego explique que harán un desafío parecido en el cuaderno que consiste en buscar, con mucha atención, animales escondidos.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 40 y explique que serán <i>safari detectives</i> y que deben encontrar animales escondidos usando la clave visual. Nombre los animales de la clave y pídales que identifiquen los colores. - Modele un ejemplo buscando un animal paso a paso y muestre cómo seguir con la mirada hasta encontrarlo. Refuerce que pueden tomarse su tiempo y observar con calma. - Invite a los niños a buscar primero con el dedo y luego colorear según la clave de color. Ofrezca flexibilidad indicando que, si un niño tiene dificultad o no desea completarlos todos, puede elegir algunos animales para buscar y colorear. Permita apoyo con <i>flashcards</i>, trabajo en pareja o elección guiada.
CIERRE (10 min)	- Invite a los niños a usar sus manos como binoculares y buscar en el pósteres el mismo animal que encontraron en su cuaderno. - Refuerce la asociación visual entre cuaderno y póster. - Invite a compartir señalando primero en el cuaderno y luego en el póster.


Brain challenge



 lion


 snake


 hippo


 monkey


 cheetah


 giraffe


 elephant




Look and find the hidden animals and color them using the color key.

40

Evaluación Formativa

1. Localiza animales ocultos utilizando pistas visuales.
2. Asocia animales con la clave de color y completa la actividad según su nivel.

Página 41: Project time

Recursos: cuaderno de actividades página 41, proyección de la página, cartulina, imágenes impresas de safari animals, pegamento, marcadores y lápices, [póster unidad 2](#), [flashcards unidad 2](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un póster modelo hecho por usted y diga con entusiasmo: <i>This is my safari animal!</i> Muestre la imagen y dé una descripción simple como <i>It's a giraffe. It has a long neck. It eats plants.</i> ● Apoye con <i>flashcards</i>, póster de la unidad y gestos para recordar vocabulario. ● Invite a los niños a elegir su animal favorito señalándolo en el póster o en las <i>flashcards</i>: <i>What animal do you like? Lion? Zebra? Snake?</i>
DESARROLLO (20 min)	● Proyecte la página 41 y modele el paso a paso mientras muestra los materiales reales antes de comenzar. ● Acompañe la creación del póster para que cada niño elija un animal de safari, pegue su imagen y lo complete con dibujos, palabras o marcas simples. Refuerce que todas las producciones son válidas y que pueden describir con apoyo visual. ● Guíe la descripción con opciones simples como <i>It's a lion. It's big. It eats meat.</i> Permita dibujar, pegar, copiar una palabra, señalar una <i>flashcard</i>, repetir una frase o presentar con apoyo de la docente.
CIERRE (10 min)	● Organice una breve galería. Ubique los pósteres en el aula y permita que los niños caminen como exploradores observando los trabajos de sus compañeros. ● Modele comentarios positivos: <i>Good job! I see a lion! I see a zebra!</i> ● Invite a cada niño a mostrar su póster y decir o repetir una frase breve: <i>It's a monkey. It's big. It has a long tail.</i> Quienes necesiten más apoyo pueden solo señalar su animal o mostrarlo al grupo.

Project time

Awesome animal poster

Materials

Step 1

Find a picture of your favorite safari animal.

Step 2

Glue the picture onto the poster board.

Step 3

Describe your animal with drawings and words.

Step 4

Share and describe your poster with your friends!

Caligrafix

41

Evaluación Formativa

1. Crea un póster sobre un animal de safari incorporando imagen, dibujo o palabra según sus posibilidades.
2. Presenta o describe su animal usando señalamiento, palabra aislada o frase simple con apoyo.

Rúbrica de evaluación Project

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende instrucciones simples para seleccionar materiales, seguir pasos y participar en el proyecto.	Sigue la secuencia del proyecto con autonomía.	Sigue la mayoría de los pasos con poca ayuda.	Sigue algunos pasos, pero requiere apoyo frecuente para avanzar.	Presenta dificultad para seguir la secuencia, incluso con apoyo directo.	No logra participar en la actividad propuesta.
2. Selecciona un animal safari y lo representa en su póster mediante imagen, dibujo o palabras.	Selecciona y representa claramente un animal safari, incorporando detalles o elementos relacionados con la unidad.	Selecciona y representa un animal safari de forma comprensible.	Representa parcialmente el animal, con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para seleccionar o representar un animal.	No evidencia selección ni representación del animal.
3. Aplica vocabulario de la unidad para describir características del animal.	Usa vocabulario pertinente de forma clara y autónoma.	Usa algunas palabras de la unidad con poco apoyo.	Usa palabras aisladas o repite vocabulario con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para usar vocabulario, incluso con modelado.	No evidencia uso de vocabulario de la unidad.
4. Participa en una presentación oral breve sobre su póster.	Presenta su póster usando una palabra o frase simple, por ejemplo: <i>It's a giraffe. It eats plants.</i>	Presenta con una palabra, frase breve o repetición guiada.	Participa mostrando o señalando, con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para compartir su trabajo, incluso con ayuda.	No participa en la presentación.

Unit 3 - Veggies



Objetivo general:

Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario temático básico relacionado con vegetales y alimentos saludables, participando en interacciones orales simples y guiadas para identificar vegetales, expresar gustos y preferencias, clasificar alimentos y vincular el aprendizaje del inglés con experiencias cercanas y significativas relacionadas con la alimentación, el autocuidado y la vida cotidiana.

Duración:

2–3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario:

Keywords: *potato, corn, lettuce, broccoli, mushroom, carrot.*

New words: *cucumber, spinach, tomato, salad.*

Gramática:

Likes/Dislikes:

I like...

I don't like...

Fruit and veggies.

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation
Keywords

Language skills
Sounds and letters

Exploring new words
Review

Objetivos específicos

1. Reconocer y comprender vocabulario temático básico relacionado con vegetales como *potato, corn, lettuce, broccoli, mushroom, carrot*, mediante actividades orales guiadas con apoyo visual, auditivo, gestual y manipulativo.
2. Producir oralmente vocabulario clave con apoyo visual, repetición guiada y denominación simple de vegetales en contextos cercanos y significativos.
3. Ampliar el repertorio léxico de la unidad incorporando *cucumber, spinach, tomato* y *salad* en actividades de reconocimiento, creación y expresión de preferencias.
4. Comprender y usar estructuras simples para expresar gustos y preferencias, por ejemplo: *I like carrots. I don't like mushrooms. I like corn and lettuce.*
5. Comprender preguntas orales breves relacionadas con preferencias alimentarias, especialmente *Do you like...?*, respondiendo mediante palabra aislada, gesto, *sticker*, señalamiento o frase modelo.
6. Desarrollar la comprensión auditiva a partir de canciones, audios, instrucciones, adivinanzas, preguntas guiadas y descripciones breves relacionadas con vegetales y alimentos.
7. Participar en interacciones orales simples y guiadas para nombrar vegetales, expresar preferencias, preguntar a un par y compartir respuestas con apoyo del docente.
8. Desarrollar comprensión lectora inicial mediante asociación texto-imagen, reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad, seguimiento de instrucciones breves y clasificación guiada.
9. Fortalecer la conciencia fonológica y la correspondencia grafema-fonema mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras E-F, junto con trazado en mayúscula y minúscula.
10. Favorecer la escritura emergente mediante trazado, coloreado, uso de *stickers*, dibujo, y reconocimiento de palabras vinculadas al campo semántico de la alimentación.

Metodologías Activas

Cross-curricular learning
Social and emotional learning

Arts and crafts
Brain challenge

Project time

Objetivos específicos

1. Desarrollar la comprensión del entorno natural y del autocuidado mediante actividades de ciencias vinculadas a frutas, vegetales y alimentación saludable, promoviendo observación, comparación y categorización.
2. Fortalecer el pensamiento lógico-matemático inicial mediante actividades de conteo de vegetales, reconocimiento numérico, correspondencia cantidad-número y razonamiento lógico.
3. Favorecer habilidades de clasificación y toma de decisiones mediante actividades de agrupación.
4. Promover comunicación asertiva, empatía y respeto por las preferencias de otros mediante encuestas simples entre pares usando la pregunta *Do you like...?*
5. Estimular habilidades socioemocionales como escucha activa, toma de turnos, expresión de opinión y validación de respuestas diferentes durante juegos, *chants* y actividades colaborativas.
6. Desarrollar pensamiento inferencial mediante adivinanzas y pistas descriptivas, favoreciendo predicción, escucha atenta y explicación simple de respuestas.
7. Estimular creatividad, motricidad fina y conciencia ambiental mediante la elaboración de un *seedbed*, integrando materiales concretos, cuidado de plantas y seguimiento de instrucciones.
8. Favorecer la autoconciencia emocional y la expresión personal mediante actividades en las que los niños identifican cómo se sienten después de realizar una actividad.
9. Estimular habilidades cognitivas como atención sostenida, discriminación visual, conteo estratégico y correspondencia cantidad-número.
10. Promover la participación activa mediante recursos multimodales del ecosistema Lingokids —*flashcards*, póster, audios, canciones, app, *stickers* y *cutouts*— para reforzar la comprensión, expresión oral y transferencia del vocabulario a contextos significativos.

Habilidades Lingüísticas



Listening:

- Reconoce vocabulario de vegetales al escuchar audios, canciones, instrucciones, *chants*, adivinanzas y preguntas guiadas en contexto: *potato, corn, lettuce, broccoli, mushroom, carrot, cucumber, spinach, tomato, salad*.
- Comprende instrucciones simples en actividades guiadas de observación, clasificación, conteo, uso de *stickers*, coloreado, trazado, dibujo y seguimiento de instrucciones orales.
- Comprende estructuras simples para expresar gustos y preferencias, como *I like...*, *I don't like...* y *Do you like...*, con apoyo visual, gestual y situacional.



Reading:

- Establece asociación visual entre palabra e imagen en el vocabulario de vegetales y alimentos saludables.
- Reconoce palabras frecuentes de la unidad y sigue apoyos gráficos para completar tareas de asociación, clasificación, repaso, adivinanzas, trazado, selección y conteo.
- Identifica visualmente letras iniciales y palabras asociadas a los sonidos E /e/ y F /f/, fortaleciendo la relación entre grafema, fonema e imagen.
- Se inicia en la comprensión de frases breves y pistas descriptivas acompañadas de imágenes, por ejemplo: *It's yellow and sweet, It looks like a tree, It's soft and small*.



Speaking:

- Nombra vegetales y alimentos de la unidad con apoyo visual, auditivo y repetición guiada.
- Se inicia en el uso oral de estructuras simples para expresar preferencias: *I like carrots, I don't like mushrooms, I like corn and lettuce*.
- Participa en interacciones orales muy guiadas durante juegos, canciones, *chants*, encuestas entre pares, actividades con *flashcards*, clasificación de alimentos y presentación de trabajos.
- Responde preguntas breves sobre preferencias alimentarias, especialmente *Do you like...*, mediante palabra aislada, frase modelo, repetición coral, gesto o señalamiento.



Writing:

- Desarrolla escritura emergente mediante trazos, coloreado con intención, dibujo guiado, uso de *stickers*, completación visual, creación de platos saludables y representación gráfica de preferencias.
- Fortalece el control grafomotor inicial mediante actividades de trazado de palabras, rutas, letras E-F, discriminación de grafemas y producción gráfica vinculada al vocabulario de la unidad.
- Representa preferencias personales mediante dibujo, recorte, pegado o selección de alimentos en actividades como *My veggie plate*.
- Se aproxima al registro escrito funcional mediante reconocimiento, trazado y asociación de palabras conocidas con imágenes.

Habilidades del Pensamiento

Reconocimiento y asociación imagen-palabra-objeto	Clasificación y categorización	Discriminación y comparación visual
Conteo y correspondencia cantidad-número	Razonamiento lógico inicial	Inferencia a partir de pista
Atención selectiva	Memoria de trabajo	Toma de decisiones simples
Predicción y anticipación	Flexibilidad cognitiva	Seguimiento de instrucciones
Creatividad y representación personal		Metacognición inicial

DUA

Compromiso

Diseñar múltiples formas de implicación - activación, motivación y autorregulación

Representación

Diseñar múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión

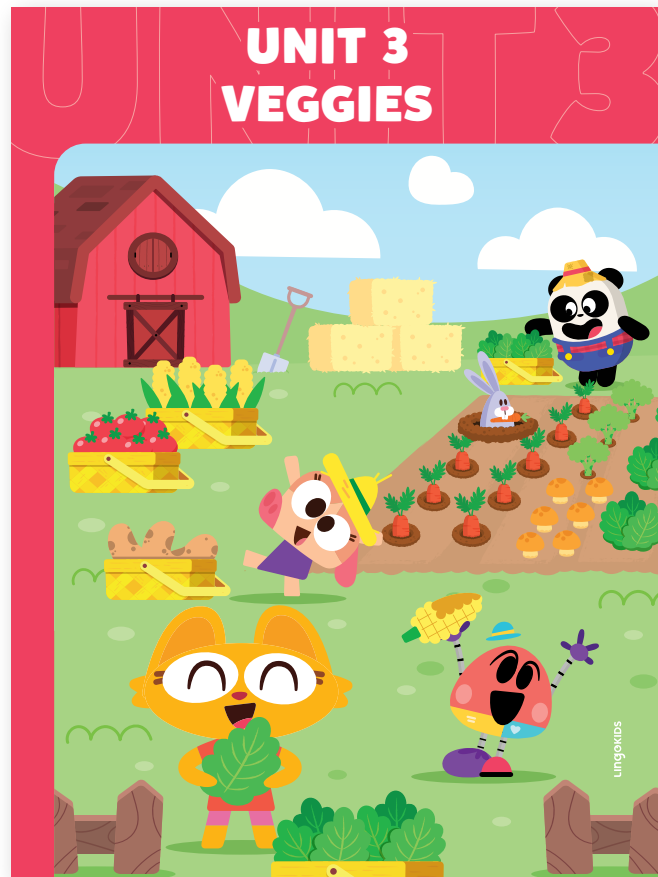
Acción y expresión

Diseñar múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Página 42: Unit Presentation

Recursos: cuaderno de actividades página 42, [póster unidad 3](#), [flashcards unidad 3](#), vegetales reales, canasta, proyector y pizarra, [tarjetas de colores](#).

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una canasta con vegetales reales. Active conocimientos previos preguntando: <i>What do you see? Do you know this food? Do you eat vegetables at home?</i> ● Muestre algunos vegetales y nómbralos con apoyo gestual. Modele la estructura con expresión corporal: <i>I like carrots!</i> ● Invite a observar, oler o tocar voluntariamente los vegetales reales. El grupo puede responder señalando, repitiendo, mostrando pulgar arriba o diciendo con apoyo: <i>I like...</i>
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 42 y pida que abran el cuaderno. Guíe la observación de la escena y de los personajes Lingokids con preguntas simples: <i>What do you see? What is Elliot looking at? What does Baby Bot have? What does Lisa have?</i> Acepte respuestas en español, gestos o señalamiento, y reformule brevemente en inglés cuando corresponda. ● Realice un juego de descubrimiento visual usando colores. Diga: <i>Point to a red veggie</i>. Cuando los niños señalen, confirme: <i>Very good! Tomato</i>. Luego continúe con instrucciones como: <i>Point to a green veggie; Point to an orange veggie; Point to a yellow veggie</i>. ● Invite a responder señalando en el cuaderno, mostrando en la proyección, diciendo el color, repitiendo el nombre que usted modela o usando una frase breve: <i>red tomato, green lettuce, orange carrot</i>. Luego relacione con el póster o <i>flashcards</i> como apoyo visual inicial.
CIERRE (10 min)	● Retome los vegetales reales. Invite voluntariamente a algunos niños a sacar un vegetal de la canasta y buscarla en el póster o en la página 42. ● Refuerce la asociación objeto-imagen-palabra mostrando el vegetal real, <i>flashcard</i> y póster: <i>This is a carrot. Find the carrot</i>. ● Pida que cada niño elija su vegetal favorito en el cuaderno. Puede señalarlo, encerrarlo repetir la palabra o decir con apoyo: <i>I like carrots; I like corn</i>.



Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala vegetales de la unidad en la página, póster o *flashcards* al escuchar instrucciones simples.
2. Participa en la observación de la escena mediante señalamiento, gesto, repetición, palabra aislada o frase modelo.

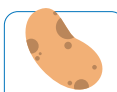
Página 43: Keywords

Recursos: cuaderno de actividades página 43, [QR de audio página 43](#), [póster unidad 3](#), [flashcards unidad 3](#), notas adhesivas para cubrir imágenes del póster, [cutouts](#) página 181, pegamento, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Muestre el póster completo de la unidad 3 y pida a los niños observar con atención los vegetales. Luego diga: <i>Close your eyes!</i> y cubra dos vegetales del póster con notas adhesivas. - Pida que abran los ojos y pregunte: <i>What is missing? Is it carrot? Is it corn?</i> Cuando adivinen, descubra las imágenes, nombre los vegetales y repita el juego ocultando otras dos. - Invite a responder señalando, diciendo la palabra, repitiendo con usted o eligiendo entre dos opciones: <i>Broccoli or lettuce?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Pida abrir el cuaderno en la página 43 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen. En una segunda reproducción, invite a escuchar y repetir. - Use <i>flashcards</i> para apoyar la pronunciación y la comprensión. - Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo coralmente, diciendo una palabra o levantando la <i>flashcard</i> correspondiente. Actividad 2: - Dirija la atención a los vegetales incompletos de la página. Muestre los <i>cutouts</i> de la página 181 y modele cómo observar la forma para completar cada vegetal. Pregunte: <i>What veggie is it? Potato or mushroom?</i> - Pida que primero ubiquen los <i>cutouts</i> sin pegarlos y una vez que comprueben la coincidencia entre forma y color, invite a pegar cada <i>cutout</i> en el lugar correspondiente. - Acepte respuestas mediante señalamiento, elección entre opciones, repetición de la palabra o muestra del recorte antes de pegar.
CIERRE (10 min)	- Muestre una <i>flashcard</i> o señale un vegetal del póster y diga la palabra con distintas voces (suave, fuerte, voz de robot) para que el grupo repita. - Refuerce la asociación mostrando <i>flashcard</i>, póster y página del cuaderno: <i>This is broccoli. Find broccoli.</i> - Invite a algunos niños a mostrar un vegetal completo en su cuaderno y decir o repetir la palabra. Quienes necesiten más apoyo pueden solo señalar o levantar la <i>flashcard</i> correspondiente.

Keywords

1



potato



lettuce



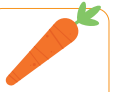
mushroom



corn

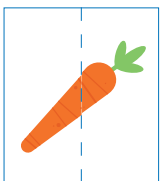
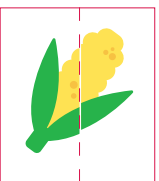
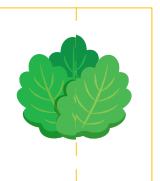


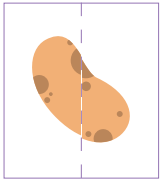
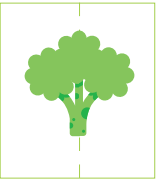
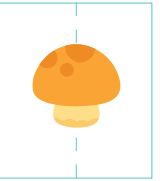
broccoli



carrot

2

1. Listen, point, and repeat the keywords.

2. Find the cutouts on page 181 and glue them to complete each veggie.

43

Evaluación Formativa

- Reconoce, señala y repite los nombres de vegetales al escucharlos en el audio o en instrucciones orales.
- Completa cada vegetal pegando el *cutout* correspondiente con apoyo visual, oral o gestual.

Página 44: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 44, [QR de audio página 44](#), [póster unidad 3](#), [flashcards unidad 3](#), palitos de madera, [imágenes like and dislike faces](#), crayones, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Pegue en la pizarra las <i>flashcards I like</i> y <i>I don't like</i> con caritas. Ubique debajo algunos vegetales según sus propias preferencias y modele con rostro y cuerpo: <i>I like carrots!</i>; <i>I don't like mushrooms!</i> ● Muestre <i>flashcards</i> de vegetales y refuerce el significado con gesto, entonación y expresión facial. Pregunte: <i>Do you like carrots?</i> <i>Do you like broccoli?</i> ● Entregue a cada niño un palito con <i>happy face</i> y <i>sad face</i> para responder levantando la carita correspondiente. También pueden señalar, repetir o decir con apoyo: <i>I like...;</i> <i>I don't like...</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Pida abrir el cuaderno en la página 44 y proyéctela. Reproduzca el audio una primera vez para que escuchen y señalen. Mientras escuchan, confirme asociando cada oración con las <i>flashcards</i> y el póster: <i>I like corn and lettuce.</i> <i>I don't like mushrooms.</i> ● En la segunda escucha, invite a repetir las oraciones y a imitar corporalmente las caras de los niños de la página, usando gestos de agrado o desagrado. ● Permita responder señalando, repitiendo coralmente, levantando <i>happy/sad face</i> o completando con apoyo: <i>I like...</i> Actividad 2: ● Dirija la atención a los niños de la página y explique que deben mirar cada imagen y colorear la respuesta correcta: <i>I like</i> o <i>I don't like</i>. Modele un ejemplo en la proyección. ● Guíe con preguntas: <i>Does he like carrots?</i> <i>I like or I don't like?</i> <i>Does she like corn?</i> ● Antes de colorear, pida que muestren su respuesta con el palito <i>happy/sad</i>, señalen la opción correcta o la digan con apoyo. Luego colorean en el cuaderno.
CIERRE (10 min)	● Retome los palitos <i>I like;</i> <i>I don't like</i> y realice una mini votación con <i>flashcards</i> o póster: <i>Do you like carrots?</i> <i>Do you like corn?</i> ● Refuerce cada respuesta mostrando el vegetal en <i>flashcard</i> o en el póster y modelando: <i>I like carrots;</i> <i>I don't like broccoli.</i> ● Invite a cada niño a expresar una preferencia levantando su palito, señalando un vegetal en el póster o <i>flashcard</i>, repitiendo o diciendo con apoyo: <i>I like...;</i> <i>I don't like...</i>

Language skills

1

2

44

1. Listen, point, and repeat the sentences.
2. Look at the children and color the correct answer.

Evaluación Formativa

1. Comprende y repite oraciones simples con *I like...;* *I don't like...* con apoyo visual, auditivo y gestual.
2. Identifica la preferencia de cada niño en la página y colorea la respuesta correcta con apoyo cuando lo requiere.

Página 45: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 45, QR app Lingokids, [QR de audio página 45](#), canastas o cajas etiquetadas *fruit* y *veggies*, vegetales y frutas reales, [tarjetas con imágenes reales de frutas y verduras](#), crayones, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente dos canastas etiquetadas <i>fruit</i> y <i>veggies</i>. Muestre vegetales reales de la unidad y pida a los niños reconocerlos y ponerlos en la canasta <i>veggies</i>. Pregunte: <i>What is it? Is it a veggie?</i> ● Luego saque sorpresivamente una fruta conocida, por ejemplo <i>apple</i>, <i>banana</i> o <i>pear</i>, y pregunte: <i>Fruit or veggie?</i> Modele la respuesta ubicándola en la canasta <i>fruit</i>. ● Invite a participar señalando la canasta correcta, llevando el alimento a su lugar, repitiendo <i>fruit/veggie</i> o eligiendo entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Pida abrir el cuaderno en la página 45 y proyéctela. Reproduzca la canción de Lingokids app para que escuchen y observen el video completo. En una segunda reproducción, pause en momentos clave y haga preguntas simples sobre la historia: <i>What do you see? What happened?</i> Puede reproducirla una tercera vez y dejar que los niños repitan ciertas frases o acompañen con movimiento. ● Luego reproduzca el audio de la primera pregunta. Promueva la comprensión antes de responder pidiendo que escuchen y señalen con el dedo la respuesta. Luego repita la primera pregunta y pida que escuchen y la encierren. Después, reproduzca el audio de la segunda pregunta, guíe la comprensión y pida que escuchen y señalen la respuesta. Luego reproduzca el audio una segunda vez y pida que escuchen y colorean la carita correspondiente. ● Permita responder señalando, mirando la imagen, diciendo una palabra, mostrando una emoción con el rostro o marcando en el cuaderno. Actividad 2: ● Retome la comprensión de la canción y explique que allí descubrieron que el tomate es una fruta. Señale en la página la categoría de arriba: <i>fruit</i>, y luego la categoría de abajo: <i>veggies</i>. ● Pregunte: <i>Where does tomato go? Fruit or veggies?</i> Modele primero el recorrido con el dedo en la proyección. ● Invite a los niños a trazar primero con el dedo desde tomato hacia <i>fruit</i> y luego realizar la línea con lápiz en su cuaderno.
CIERRE (10 min)	● Retome las canastas <i>fruit</i> y <i>veggies</i>. Muestre imágenes de frutas y verduras, luego pida decidir juntos dónde van. ● Refuerce las categorías con frases breves: <i>Carrot is a veggie. Apple is a fruit. Tomato is a fruit.</i> ● Invite a algunos niños a ubicar un alimento en la canasta correcta o a responder señalando, repitiendo <i>fruit/veggie</i> o mostrando la opción en su cuaderno.

Language skills

1

Which item was not on the list? Circle it.

How did it feel? Color it.

2

fruit

veggies

Caligrafix

1. Listen to the song in the Lingokids app and sing along. Then, listen to the audio and answer the questions.

2. Match the tomato to the correct group.

45

Evaluación Formativa

1. Comprende información de la canción y del audio de la página, respondiendo mediante señalamiento, marcado o coloreado.
2. Clasifica al tomate en la categoría de fruta, trazando la línea correspondiente con apoyo visual y oral.

Página 46: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 46, *cutouts* página 181, *masking tape* rojo y verde, [tarjetas con imágenes reales de frutas y verduras](#), cartel o imagen para señalar *fruit* y *veggies*, música, lápices de colores, pegamento, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Marque en el piso dos círculos grandes con <i>masking tape</i>: uno rojo para <i>fruit</i> con imagen de fruta, y otro verde para <i>veggies</i> con imagen de vegetales. Entregue a cada niño una tarjeta con imagen real de una fruta o vegetal. ● Antes de iniciar, nombre las categorías y modele con dos ejemplos: <i>Apple is fruit. Carrot is veggie.</i> ● Ponga música para que se desplacen por la sala. Al detenerla, pida que se ubiquen en el círculo correspondiente según su tarjeta. Luego pregunte: <i>Fruit or veggie?</i> y valide señalamiento, movimiento, palabra o repetición.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno en la página 46 y proyéctela. Dirija la atención a las cajas <i>Fruit</i> y <i>Veggies</i>. Muestre los <i>cutouts</i> de la página 181 y pregunte: <i>What is it?</i> para que intenten nombrarlos antes de pegar. ● Guíe la clasificación con preguntas breves: <i>Fruit or veggie? Where does it go?</i> Pida que primero ubiquen cada <i>cutout</i> en el recuadro correspondiente y, después de verificar, lo peguen. ● Permita responder señalando, nombrando, repitiendo <i>fruit/veggie</i> o eligiendo entre dos opciones antes de pegar. Actividad 2: ● Dirija la atención a los grupos de vegetales de la parte inferior. Modele el conteo uno a uno, señalando cada elemento con el dedo o haciendo una pequeña marca en cada vegetal para no contarla dos veces. ● Después de contar cada grupo, pida observar los números que aparecen abajo y marcar o encerrar el número que corresponde a la cantidad de vegetales de cada caja. ● Invite a contar directamente en el cuaderno, tocando, marcando o coloreando cada elemento, y luego encerrar el número correcto.
CIERRE (10 min)	● Realice una revisión guiada de la Actividad 1 en el cuaderno. Pida observar las cajas <i>Fruit</i> y <i>Veggies</i> y verificar si cada <i>cutout</i> quedó en el lugar correcto. ● Modele la revisión con frases breves como <i>Apple is fruit. Carrot is veggie. Tomato is fruit.</i> Señale cada categoría en la página para reforzar la comprensión. ● Invite a los niños a mostrar un <i>cutout</i> pegado y decir, repetir o señalar su categoría: <i>fruit/veggie</i>. Si detectan un error, guíe la corrección de manera tranquila y visual.

Cross-curricular learning

1

Fruit

Veggies

2

12

14

9

10

46

1. Find the cutouts on page 181 and glue them in the correct box.
2. Look at the veggies. Color and count how many there are. Then, circle the correct number.

Evaluación Formativa

1. Clasifica alimentos en *Fruit* o *Veggies* pegando los *cutouts* en el recuadro correspondiente con apoyo visual y oral.
2. Cuenta los vegetales uno a uno y encierra el número correspondiente a cada cantidad.

Página 47: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 47, *cutouts* página 181, *flashcards* unidad 3, *imágenes de alimentos saludables y no saludables*, *títulos para Healthy food y Unhealthy food*, pegamento, lápices de colores, proyector y pizarra.

Nota: Utilice el material descargable de frutas y verduras de la página 62.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Pegue en la pizarra un pulgar arriba verde para <i>Healthy food</i> y un pulgar abajo rojo para <i>Unhealthy food</i>. Presente dos gestos grandes con el cuerpo, para <i>healthy food</i>, póngase derecha, con energía, sonría y diga: <i>Healthy food gives me energy!</i> Para <i>unhealthy food</i>, haga gesto de cansancio y diga: <i>Unhealthy food makes me feel tired sometimes</i>. Ubique al centro imágenes de alimentos conocidos por los niños. Evite decir <i>bad food</i> para no asociar alimentos con culpa. ● Modele con una imagen y diga <i>Carrot is healthy food</i> y péguela bajo el pulgar verde. Luego ubique otra bajo el pulgar rojo, mientras dice <i>Candy is unhealthy food</i>. ● Invite a algunos niños a sacar una imagen, responder a la pregunta <i>Healthy food or unhealthy food?</i> y ubicarla debajo del pulgar correspondiente. Pueden responder señalando, repitiendo o eligiendo entre ambas opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno de actividades en la página 47 y proyecte la página. Dirija la atención a las cajas <i>Healthy food</i> y <i>Unhealthy food</i>. Muestre los <i>cutouts</i> de la página 181 y pregunte: <i>What is it? Healthy or unhealthy?</i> ● Guíe la clasificación paso a paso. Pida que primero ubiquen cada <i>cutout</i> en la caja correcta sin pegarlo; luego verifique con preguntas: <i>Where does it go? Healthy food or unhealthy food?</i> ● Invite a pegar los <i>cutouts</i> después de revisar. Pueden responder señalando, repitiendo la categoría, nombrando el alimento o eligiendo entre dos opciones. Actividad 2: ● Explique que crearán un <i>healthy plate</i> con alimentos saludables. Muestre <i>flashcards</i> e imágenes de la actividad inicial, y modele dibujando un plato saludable en la pizarra. ● Invite a observar las <i>flashcards</i> y los alimentos clasificados en el inicio para elegir qué incluirán en su plato. Refuerce con preguntas: <i>What healthy food do you like? Carrot? Broccoli? Apple?</i> ● Pida que dibujen y coloreen su propio <i>healthy plate</i> en el cuaderno. Pueden incluir vegetales de la unidad, frutas conocidas u otros alimentos saludables.
CIERRE (10 min)	● Realice una breve galería de platos saludables. Invite a algunos niños a mostrar su plato al grupo. ● Modele frases simples para acompañar la presentación: <i>I like carrots. I like broccoli.</i> ● Permita mostrar el plato, señalar un alimento, repetir una palabra, decir <i>healthy food</i> o nombrar un vegetal dibujado.

Cross-curricular learning

1

Healthy food

Unhealthy food

2

Caligrafix

1. Find the cutouts on page 181 and glue them in the correct boxes.
2. Draw and color a healthy plate.

47

Evaluación Formativa

1. Clasifica alimentos en *Healthy food* y *Unhealthy food* pegando los *cutouts* en el recuadro correspondiente.
2. Diseña y colorea un *healthy plate*, incorporando alimentos saludables de manera intencionada.

Página 48: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 48, *stickers* página 196, [QR de audio SEL página 48](#), [póster unidad 3](#), [flashcards unidad 3](#), palitos de madera, [imágenes like and dislike faces](#), pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Projete la página 48 del cuaderno y explique que harán una entrevista para conocer los gustos de un compañero. Señale directamente la tabla de la página para anticipar cómo registrarán las respuestas. ● Modele la entrevista con otra educadora o adulta del aula usando la proyección de la página y pregunte <i>Do you like carrots? Do you like corn?</i> La persona responde usando el palito de <i>happy face</i> o <i>sad face</i>, y usted muestra en la proyección dónde se registraría esa respuesta con el <i>sticker</i> correspondiente. ● Invite al grupo a practicar la pregunta coralmente y a responder con sus palitos <i>happy/sad</i> para representar las expresiones <i>I like...; I don't like...</i> Luego explique que harán lo mismo con un compañero durante el trabajo en parejas.
DESARROLLO (20 min)	● Recuerde el orden de las acciones: preguntar, escuchar, elegir <i>sticker</i> y pegar, antes de iniciar la entrevista. ● Organice las parejas. Un niño pregunta <i>Do you like carrots?</i> y el otro responde con palabra, gesto o el palito: <i>I like...; I don't like...</i> Luego intercambian roles para que ambos puedan preguntar y registrar. ● Indique que usen los <i>stickers</i> de la página 196 y los peguen según la respuesta del compañero. Antes de pegar, pueden confirmar señalando el <i>sticker</i>, mostrando <i>happy/sad face</i> o repitiendo la respuesta.
CIERRE (10 min)	● Reproduzca el audio del <i>chant</i> y acompañe cada verso con la mímica indicada: <i>One, two, three</i> (cuentan con los dedos). <i>Hi-five with me</i> (chocan los cinco con un compañero). <i>You and me</i> (se señalan a sí mismos y al compañero). <i>We are a happy team</i> (hacen gesto de equipo o sonrisa). <i>I try again</i> <i>I never stop</i> <i>Hi-five my friend</i> (chocan los cinco). <i>Clap, clap, clap</i> (aplauden tres veces). ● Refuerce el sentido del trabajo colaborativo destacando el esfuerzo y la participación: <i>Good job! You worked as a team.</i> ● Invite a repetir el <i>chant</i> una segunda vez, permitiendo que los niños lideren los gestos con su pareja.

Chant

Social and emotional learning

Do you like...?

Veggie	My friend's answer
	 No!
	 No!
	 Yes!
	 Yes!
	 Yes!
	 No!

48

Ask your friend: Do you like corn? Then, find the stickers on page 195 and place them according to your partner's answer.

Scan the badge. Listen and repeat the chant.

Evaluación Formativa

- Participa en un intercambio simple con un compañero con apoyo oral, visual o gestual.
- Registra la respuesta de su compañero pegando el *sticker* correspondiente en el cuaderno.

Página 49: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 49, [QR de audio página 49](#), [flashcards unidad 3](#), [tarjetas de colores](#), [flashcards unidad 2](#), crayones, pizarra y proyector.
Nota: Utilice el material descargable con tarjetas de colores de la página 33.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Pegue en la pizarra algunas <i>flashcards</i> de colores y las <i>flashcards</i> de adjetivos trabajados en la unidad. Explique que estas palabras ayudan a describir los vegetales. ● Muestre una <i>flashcard</i> de vegetales y modele cómo clasificarla según sus características: <i>Which veggie is orange? Which veggie is long? Carrot is orange and long.</i> Luego ubíquela debajo de <i>orange</i> y/o <i>long</i>. Repita con dos ejemplos más. ● Invite a los niños a observar distintas <i>flashcards</i> de vegetales y decidir dónde ubicarlas según color o característica. Pueden participar señalando, llevando la <i>flashcard</i> a la pizarra, repitiendo la palabra clave o eligiendo entre dos opciones: <i>Green or orange? Long or short?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno de actividades en la página 49 y proyecte la imagen. Antes de reproducir audio, observe con los niños las dos opciones de cada recuadro y guíe con preguntas como <i>What color is it? Is it big or small? Is it long? What veggie is it?</i> ● Trabaje cada recuadro por separado. Primero reproduzca el audio completo de la primera adivinanza y pida que señalen con el dedo el vegetal descrito. Luego reproduzca nuevamente la misma adivinanza, deteniéndose en cada pista para confirmar comprensión. Después, pida que encierren la respuesta correcta. Repita el mismo procedimiento con el segundo y tercer recuadro. ● Permita responder señalando, repitiendo una palabra, encerrando la imagen o eligiendo entre dos opciones cuando necesiten apoyo. Actividad 2: ● Dirija la atención al espacio de Elliot. Explique que ahora dibujarán cómo se sintieron después de resolver las adivinanzas. a través de preguntas como <i>How do you feel? Happy? Sad? Surprised? Was it easy? Was it difficult?</i> ● Modele algunas caritas simples en la pizarra y ayúdelos a conectar la experiencia personal con las emociones y sensación de logro. ● Invite a dibujar su carita en el espacio correspondiente. Pueden mostrarla, señalar una emoción o decir con apoyo frases simples como <i>I feel happy/I feel calm/It was difficult.</i>
CIERRE (10 min)	● Retome los vegetales que aparecieron en las adivinanzas y muestre sus <i>flashcards</i>: <i>corn, broccoli, mushroom</i>. Invite a compartir y expresar sus preferencias. ● Modele con apoyo visual y gestual sus preferencias, usando las tarjetas <i>I like/I don't like</i> o los palitos <i>happy/sad</i> si están disponibles. ● Invite a los niños a elegir un vegetal de entre las adivinanzas y expresar su preferencia. Pueden señalar la <i>flashcard</i>, levantar <i>happy/sad face</i>, repetir con usted o decir: <i>I like corn/I don't like broccoli</i>. Refuerce que pueden tener gustos diferentes y escuchar las preferencias de sus compañeros.

Social and emotional learning

1

It's yellow and sweet.




It looks like a tree.




It's soft and small.




2




1. Listen to the sentences and circle the correct veggie.

2. Complete Elliot's feeling space. Draw your face to show how you feel after this activity.

49

Evaluación Formativa

1. Comprende descripciones orales simples e identifica el vegetal correcto mediante dibujo, gesto, señalamiento o palabra.
2. Expresa cómo se sintió después de resolver las adivinanzas mediante dibujo, gesto, señalamiento o palabra.

Página 50: Arts and crafts

Recursos: cuaderno de actividades página 50, proyección de la página, modelo de *seedbed* elaborado previamente, mitad inferior de una botella plástica, algodón, semillas de vegetales, foto divertida de cada niño o dibujo de su rostro, agua en atomizador o gotero, pegamento, materiales para decorar, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un <i>seedbed</i> ya terminado y diga: <i>Look! A seedbed!</i> Conecte con la unidad preguntando: <i>Where do veggies come from? Seeds or supermarket?</i> ● Muestre y nombre los materiales uno a uno. Relacione con el cuidado de las plantas y diga <i>Seeds need water.</i> ● Invite a los niños a tocar u observar los materiales, señalar lo que usted nombra, repetir palabras clave o responder con gesto.
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno de actividades en la página 50 y proyecte los pasos. Mencione y muestre cada uno antes de comenzar. ● Modele cada paso con material concreto y luego pida que lo realicen. Finalmente, solicite que decoren la botella con su foto o dibujo. ● Acompañe mesa por mesa. Permita que participen pegando, llenando, colocando semillas, señalando el paso siguiente o repitiendo palabras clave. Recuerde mencionarles la siguiente indicación <i>Don't forget to water your plant!</i>
CIERRE (10 min)	● Organice una breve muestra de <i>seedbeds</i>. Invite a observar la diversidad entre un trabajo y otro, y a valorar el trabajo realizado. ● Modele frases simples mientras muestran sus trabajos: <i>My seedbed. Seeds. Water. Veggies grow.</i> ● Invite a algunos niños a presentar su <i>seedbed</i> señalando una parte, diciendo una palabra o repitiendo con apoyo. Cierre acordando una rutina breve para regar y observar el crecimiento durante los próximos días.

Arts and crafts!

Let's make a seedbed!

Materials

- bottom half of a plastic bottle
- cotton
- vegetable seeds
- a funny photo of you

1 Fill the bottle with cotton or soil.

2 Plant the seed gently.

3 Decorate the bottle with your photo.

Don't forget to water your plant!

50

- Gather the materials.
- Follow the steps.

Evaluación Formativa

1. Sigue los pasos modelados para crear su *seedbed* con apoyo visual, oral y manipulativo.
2. Usa su creación para identificar o nombrar vegetales mediante señalamiento, palabra o frase breve.

Página 51: Sounds and letters

Recursos: cuaderno de actividades página 51, [QR de audio 1 página 51](#), [QR de audio 2 página 51](#), [flashcards unidad 3](#) (letras E/e y F/f), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales E y F](#), pizarra, proyector, lápices de colores, notas adhesivas, [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales C y D](#), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales A y B](#).

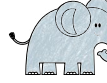
Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Inicie con un breve repaso de sonidos ya trabajados. Pegue en la pizarra las letras A/a, B/b, C/c, D/d y muestre 1 o 2 imágenes conocidas por sonido, y luego pregunte <i>What letter is it? What sound is it?</i> ● Mencione dos palabras nuevas, por ejemplo <i>elephant</i> y <i>flower</i>, y pregunte: <i>What sound is it? /k/ or /d/?</i> Exagere el sonido inicial /e/ <i>elephant</i> /f/ <i>flower</i>, y explique que hoy conocerán estos nuevos sonidos. ● Invite a hacer predicciones: <i>What sound is it? Elephant begins with...? Flower begins with...?</i> Acepte respuestas con gesto, señalamiento, repetición o aproximación oral. Finalmente, muestre las letras E y F como nuevos sonidos.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 51 y centre la atención en la parte superior. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen con el dedo las letras E/e y las imágenes de <i>elephant</i> y <i>egg</i>. ● Reproduzca el audio una segunda vez e invite a repetir el sonido y las palabras. Modele el trazo de E mayúscula y e minúscula en la pizarra. ● Guíe la secuencia de trabajo indicando que primero trazan E/e, luego colorean las imágenes que comienzan con ese sonido y finalmente encierran las letras E/e en el recuadro. Actividad 2: ● Lleve la atención a la segunda actividad. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las letras F/f y las imágenes de <i>fish</i> y <i>flower</i>. ● Reproduzca nuevamente el audio e invite a repetir /f/, <i>fish</i>, <i>flower</i>. Modele el trazo de F mayúscula y f minúscula en la pizarra. ● Guíe nuevamente la secuencia: trazar F/f, colorear las imágenes y encerrar las letras F/f. Acepte apoyo mediante señalamiento, repetición, trazo en el aire o trazo con ayuda.
CIERRE (10 min)	● Entregue a cada niño dos notas adhesivas o tarjetas pequeñas: una amarilla con las letras E/e y la otra rosada con las letras F/f. Explique que escucharán palabras y deberán levantar la letra correspondiente al sonido inicial. ● Nombre una palabra a la vez, enfatizando el primer sonido: /e/ <i>egg</i>, /f/ <i>fish</i>, /e/ <i>elephant</i>, /f/ <i>flower</i>. Muestre la imagen después de que respondan para confirmar la asociación sonido-letra. ● Invite a levantar la tarjeta correcta, repetir el sonido inicial o decir la palabra con apoyo. Cierre retomando coralmente: <i>E/e: elephant, egg y F/f: fish, flower</i>.

Sounds and letters

1

Ee

is for




Ee

5 @ s c u d

d (E) (E) e 3

2

Ff

is for




Ff

f 2 1 f c f

(F) T (F) b e

1. Listen and repeat the sound for E. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.

2. Listen and repeat the sound for F. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.

51

Evaluación Formativa

1. Reconoce y reproduce los sonidos iniciales /e/ y /f/ con apoyo auditivo, visual y gestual.
2. Traza, colorea y discrimina visualmente las letras E/e y F/f en actividades de búsqueda.

Página 52: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 52, [QR de audio página 52](#), [stickers](#) página 195, [flashcards](#) [unidad 3](#), alimentos reales (cucumber, spinach, tomato, bowl con salad), [póster](#) [unidad 3](#), pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Explique que conocerán nuevas palabras y presente los alimentos reales. ● Relacione cada alimento real con su <i>flashcard</i> y, cuando sea posible, con el póster de la unidad. Guíe la observación con preguntas simples como <i>What do you see? Is it green? Is it red? Is it big or small?</i> ● Invite a manipular u observar los alimentos, compararlos con los vegetales conocidos y responder señalando, tocando, agrupando por color o mostrando similitudes y diferencias.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno en la página 52 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada nueva palabra. ● En una segunda escucha, invite a repetir las palabras. Refuerce con <i>flashcards</i> y con gestos. ● Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo coralmente, diciendo una palabra o levantando la <i>flashcard</i> correspondiente. Actividad 2: ● Dirija la atención al plato de la página. Explique que crearán su ensalada favorita usando los <i>stickers</i> de la página 195. ● Antes de pegar, pida observar los <i>stickers</i> y elegir qué verduras quieren incluir. Pregunte: <i>Do you like cucumber? Do you like tomato?</i> ● Indique que primero ubiquen los <i>stickers</i> y luego los peguen para crear su ensalada. Pueden mostrar su elección, señalar, repetir la palabra o decir con apoyo: <i>I like tomato.</i>
CIERRE (10 min)	● Realice una breve ronda <i>My favorite salad</i>. Invite a algunos niños a mostrar su ensalada del cuaderno. ● Modele frases simples: <i>I like tomato. I like cucumber. My salad!</i> ● Permita que participen mostrando el cuaderno, señalando un ingrediente, repitiendo una palabra o diciendo con apoyo: <i>I like tomato; I like cucumber.</i>

Exploring new words!

1

2

52

1. Listen, point, and repeat the new words.
2. Find the stickers on page 195 and place them to create your favorite salad.

Evaluación Formativa

1. Reconoce y repite las nuevas palabras con apoyo visual, auditivo y gestual.
2. Crea una ensalada favorita usando *stickers* y expresa sus elecciones mediante señalamiento, palabra o frase modelo.

Página 53: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 53, proyección de la página, [flashcards unidad 3](#), lápices de colores, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice un pequeño repaso. Organice la pizarra en dos columnas. En un lado, pegue las <i>flashcards</i> de distintos vegetales. en el otro lado de la pizarra, escriba solo las palabras. - Invite a observar las palabras de manera global, comparando extensión, letras iniciales y forma visual: <i>Look at the word. Is it long or short? What letter do you see first?</i> - Con ayuda del grupo, una cada palabra escrita con la <i>flashcard</i> correspondiente. Los niños pueden participar señalando, diciendo la palabra, comparando letras, uniendo con una línea o confirmando con gesto si creen que corresponde.
DESARROLLO (20 min)	- Abra el cuaderno en la página 53 y proyecte la página. Señale cada palabra punteada y antes de trazar, pida que observen las dos imágenes que están al lado y pregunte: <i>Which one is cucumber? Which one is spinach? Which one is tomato?</i> - Modele la actividad indicando que primero trazan la palabra con el dedo en el aire o sobre el cuaderno; luego la trazan con lápiz; finalmente colorean solo la imagen correcta. - Acompañe permitiendo distintas respuestas: señalar la imagen correcta, repetir la palabra, trazar con apoyo, colorear o elegir entre dos opciones visuales.
CIERRE (10 min)	- Realice una revisión rápida. Muestre una <i>flashcard</i> y pida buscarla en la página: <i>Show me cucumber. Show me spinach. Show me tomato.</i> - Refuerce la asociación palabra-imagen-alimento real mostrando simultáneamente tarjeta escrita, <i>flashcard</i> y alimento o imagen. - Invite a algunos niños a señalar la imagen coloreada o decir/repetir la palabra correspondiente.

Exploring new words!

cucumber

spinach

tomato

Caligrafix

Trace the words and color the correct picture.

53

Evaluación Formativa

1. Reconoce las palabras nuevas asociándolas con la imagen correcta.
2. Traza las palabras y colorea la imagen correspondiente siguiendo la instrucción.

Página 54: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 54, QR app Lingokids, [QR de audio página 54](#), proyector, [flashcards unidad 3](#), [tarjetas con imágenes reales de frutas y vegetales](#), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales E y F](#), lápices de colores, *masking tape*.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Divida el piso en dos espacios utilizando <i>masking tape</i> de color, a la izquierda ubique una <i>flashcard</i> de frutas y a la derecha una de verduras. Los niños se ubican sobre la línea divisoria. - Relate una historia simple: <i>I go to the market. I buy...</i> y nombre alimentos de la unidad como: <i>apple, banana, pear, carrot, broccoli, cucumber, tomato, spinach</i>. - Cada vez que escuchen una fruta, saltan hacia <i>fruit</i>; si escuchan una verdura, saltan hacia <i>veggies</i>. También pueden señalar el lado correcto o responder en pareja si requieren más apoyo.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno en la página 54 y proyéctela. Reproduzca la canción de la app de Lingokids para que la escuchen completa. En una segunda reproducción, invite a cantar o repetir algunas partes. En una tercera, detenga la canción para identificar los alimentos mencionados. - Luego dirija la atención a la actividad y pregunte <i>What does Lisa have? What does the red cart mean? Guíe la asociación red cart= fruit</i>. Después pregunte: <i>What does Cowy have? What does the green cart mean? Guíe la asociación green cart= veggies</i>. Modele un ejemplo de unión. - Pida que unan cada alimento con el carrito correcto. Antes de trazar con lápiz, pueden señalar, decir <i>fruit/veggie</i>, trazar con el dedo o elegir entre las dos opciones. Actividad 2: - Dirija la atención a las letras E/e y F/f. Recuerde los sonidos iniciales con apoyo visual: /e/ <i>elephant</i>, /e/ <i>egg</i> y /f/ <i>fish</i>, /f/ <i>flower</i> y <i>fox</i>. - Reproduzca el audio por partes. Después de cada palabra, pida identificar el sonido inicial y trazar primero con el dedo el camino hacia E/e o F/f. Luego realizan el trazo con lápiz. - Acepte respuestas levantando la tarjeta E/e o F/f, señalando la letra, repitiendo el sonido inicial o trazando el camino con apoyo.
CIERRE (10 min)	- Realice una revisión a través de las indicaciones <i>Show me fruit. Show me veggies. Show me /e/. Show me /f/</i>. - Use las tarjetas de categorías y letras para reforzar visualmente las respuestas. Modele: <i>Fish begins with /f/. Elephant begins with /e/</i>. - Invite a algunos niños a mostrar una unión realizada en su cuaderno o a levantar la tarjeta correcta según la palabra que usted nombre.

Let's review

1

2

54

1. Listen to the song in the Lingokids app and sing along. Then, match the fruits and veggies to the correct cart.

2. Listen to the audio. Trace the path from each picture to the correct first letter.

Evaluación Formativa

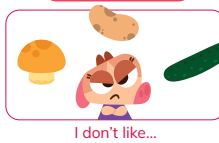
- Clasifica frutas y vegetales uniéndolas con el carrito correcto con apoyo visual y oral.
- Identifica sonidos iniciales /e/ y /f/ y traza el camino hacia la letra correspondiente.

Página 55: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 55, proyección de la página, [flashcards unidad 3](#), palitos de madera, [imágenes like and dislike faces](#), lápices de colores, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Pegue en la pizarra las tarjetas <i>I like</i> y <i>I don't like</i>. Muestre algunas <i>flashcards</i> de vegetales y pregunte al grupo: <i>Do you like carrots? Do you like mushrooms?</i> ● Use los palitos con "<i>I like</i>" y "<i>I don't like</i>" faces para que los niños respondan visualmente y refuerce con frases modelo: <i>I like carrots./I don't like mushrooms.</i> ● Invite a algunos niños a ubicar una <i>flashcard</i> debajo de <i>I like</i> o <i>I don't like</i> según su preferencia, señalando, repitiendo o diciendo la frase con apoyo.
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno en la página 55 y proyecte la página. Dirija la atención a Cowy y a los recuadros <i>I like.../I don't like....</i> Luego pregunte <i>Which veggies does Cowy like? Which veggies doesn't she like?</i> ● Revise con el grupo los vegetales de la página antes de trazar. Modele cómo elegir solo los vegetales que le gustan a Cowy para llegar a la cesta de pícnic. Dé un ejemplo siguiendo el camino con el dedo, sin usar aún el lápiz. ● Invite a los niños a trazar primero el camino con el dedo y luego con lápiz. Si necesitan apoyo, ofrezca dos opciones: <i>Does Cowy like corn? Yes or no?/Go this way or that way?</i>
CIERRE (10 min)	● Realice una revisión colectiva del camino correcto. Proyecte la página y pida que observen si el recorrido pasó solo por los vegetales que le gustan a Cowy. ● Refuerce con frases breves mientras revisan: <i>Cowy likes carrots. Cowy doesn't like mushrooms.</i> Use las <i>flashcards I like/I don't like</i> como apoyo visual. ● Invite a algunos niños a mostrar su camino en el cuaderno, señalar un vegetal correcto o repetir algunas frases como <i>Cowy likes.../Cowy doesn't like...</i>

Let's review



Caligrafix




- Which veggies does Cowy like? Which ones doesn't she like?
- Trace a path to reach the picnic basket using only the veggies she likes.

55

Evaluación Formativa

1. Identifica qué vegetales le gustan y no le gustan a Cowy usando apoyo visual, oral o gestual.
2. Traza el camino correcto hacia la cesta, usando solo los vegetales que a Cowy le gustan.

Rúbrica de evaluación **Review**

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende vocabulario, preguntas e instrucciones orales de la unidad.	Señala, une o traza correctamente según lo escuchado, sin requerir apoyo.	Señala, une o traza la mayoría de las respuestas correctas con apoyo ocasional.	Señala, une o traza algunas respuestas correctas con apoyo frecuente.	Responde de forma poco precisa, aun con repetición y modelado.	No evidencia comprensión de lo escuchado.
2. Reconoce y clasifica vocabulario de la unidad.	Identifica y diferencia las palabras/imágenes de <i>fruit</i> y <i>veggies</i> .	Identifica la mayoría de las palabras/imágenes con apoyo visual.	Identifica algunas palabras/imágenes, pero confunde categorías.	Reconoce pocos elementos, incluso con apoyo directo.	No identifica vocabulario visual de la unidad.
3. Identifica sonidos iniciales y los relaciona con las letras E/e y F/f.	Relaciona correctamente las imágenes o palabras escuchadas con E/e o F/f.	Relaciona la mayoría de los sonidos iniciales con la letra correspondiente con apoyo leve.	Relaciona algunos sonidos iniciales con apoyo del docente.	Intenta relacionar sonidos y letras, pero requiere modelado constante.	No relaciona sonidos iniciales con letras.
4. Usa vocabulario y estructuras simples de la unidad para expresar o reconocer preferencias.	Nombra vegetales y expresa preferencias usando <i>I like.../I don't like...</i> de forma clara.	Nombra algunos vegetales y usa frases de preferencia con apoyo leve.	Nombra palabras aisladas y repite parte de la frase modelo con apoyo del docente.	Nombra pocas palabras, aun con apoyo constante.	No produce respuestas orales relacionadas con la unidad.
5. Aplica vocabulario y estructuras simples en tareas gráficas.	Completa correctamente las tareas gráficas con autonomía o apoyo mínimo.	Completa la mayor parte de las tareas gráficas con poca ayuda.	Completa parcialmente las tareas y necesita apoyo frecuente para seguir la instrucción.	Presenta dificultad para completar las tareas, incluso con modelado paso a paso.	No logra completar las actividades propuestas.

Página 56: Brain challenge

Recursos: cuaderno de actividades página 56, proyección de la página, vegetales de juguete/goma o láminas en distintas cantidades, [flashcards unidad 3](#), [tarjetas de números del 1 al 20](#), lápices de colores, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente diferentes cantidades de vegetales de juguete, goma o láminas mezcladas sobre una mesa o en el piso. Invite a los niños a agrupar primero las que van juntas: <i>carrots with carrots, broccoli with broccoli, potatoes with potatoes</i>. ● Modele el conteo oral de un grupo, señalando cada elemento una sola vez y luego pregunte <i>How many carrots?</i> Ubique la tarjeta numérica correspondiente junto al grupo. ● Invite a algunos niños a agrupar, contar y elegir la tarjeta numérica que representa la cantidad. Pueden participar señalando, moviendo los vegetales, contando oralmente o mostrando el número.
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno en la página 56 y proyecte la imagen. Presente la actividad como un desafío de observación y conteo, retomando la estrategia usada con el material concreto: mirar, agrupar visualmente, contar y elegir el número. ● Modele con uno de los vegetales de la página, búsquelo en toda la imagen, cuente cada aparición señalándolo con el dedo o marcándolo suavemente y verbalice la cantidad. Luego dirija la atención a los números que aparecen en los recuadros y pregunte: <i>Which number is correct?</i> ● Invite a los niños a trabajar paso a paso con cada grupo de vegetales. Deben observar los números disponibles en cada caso, seleccionar el que corresponde a la cantidad contada y colorearlo. Acompañe con apoyo individual cuando sea necesario.
CIERRE (10 min)	● Realice una revisión colectiva proyectando la página. Revise un vegetal a la vez: <i>Let's count the carrots. How many carrots do you see?</i> ● Refuerce la correspondencia cantidad-número mostrando la <i>flashcard</i> de vegetales y la tarjeta numérica correcta. ● Invite a los niños a mostrar en su cuaderno el número que colorearon. Si hay diferencias, guíe el recuento tocando cada elemento para verificar la respuesta.


Brain challenge





3 6



7 11



8 9



8 10



- Look at the picture. Which veggies do you see?
- Count and color the correct number.

56

Evaluación Formativa

1. Agrupa o identifica visualmente los vegetales y los cuenta usando correspondencia uno a uno.
2. Selecciona y colorea el número que corresponde a la cantidad contada.

Página 57: Project time

Recursos: cuaderno de actividades página 57, proyección de la página, [flashcards unidad 3](#), imágenes o recortes de vegetales, revistas o láminas, tijeras, pegamento, lápices de colores, plato modelo elaborado por la docente, pizarra.

Nota: Solicite con anticipación imágenes o recortes del vocabulario de la unidad.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente su propio <i>veggie plate</i> siguiendo el modelo de la página. ● Señale cada lado del plato y modele con gestos y frases breves: <i>I don't like mushrooms; I like carrots</i>. Use las <i>flashcards</i> para reforzar vocabulario. ● Invite a los niños a observar, señalar un vegetal que reconocen y decir con apoyo: <i>I like...; I don't like...</i>
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno en la página 57 y proyéctela. Explique que crearán su propio <i>veggie plate</i> según sus preferencias. En el lado izquierdo, donde aparece la carita de <i>I don't like</i>, deben dibujar o pegar vegetales que no les gustan. En el lado derecho, donde aparece la carita de <i>I like</i>, deben dibujar o pegar vegetales que sí les gustan. ● Mantenga visibles las <i>flashcards</i> y recortes para apoyar la elección. Guíe con preguntas como <i>Do you like carrots? Do you like broccoli? I like or I don't like?</i> ● Permita dibujar, recortar, pegar imágenes, colorear, señalar una <i>flashcard</i> o pedir apoyo para nombrar un vegetal. Modele frases breves que hayan aprendido en la unidad.
CIERRE (10 min)	● Organice una breve presentación para que los niños compartan su <i>veggie plate</i> con el grupo o con un compañero. ● Apoye con frases modelo en la pizarra: <i>This is my veggie plate. I like...; I don't like...</i> Use <i>flashcards</i> si necesitan recordar el vocabulario. ● Invite a mostrar el cuaderno, señalar un vegetal, repetir una frase con usted o decir autónomamente: <i>I like carrots; I don't like broccoli</i>.



Evaluación Formativa

1. Representa sus preferencias clasificando vegetales en *I like* y *I don't like* mediante dibujo, recorte o pegado.
2. Expresa una preferencia usando señalamiento, palabra aislada o frase modelo: *I like...; I don't like...*

Rúbrica de evaluación **Project**

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende instrucciones simples para realizar el proyecto.	Sigue la instrucción y organiza su plato en <i>I like/I don't like</i> con autonomía.	Sigue la instrucción principal y organiza la mayoría de sus elecciones con poco apoyo.	Sigue parte de la instrucción y requiere apoyo frecuente para avanzar.	Realiza acciones aisladas, pero requiere acompañamiento permanente para comprender la tarea.	No logra seguir la instrucción ni participar en la actividad.
2. Clasifica vegetales según sus preferencias personales.	Ubica claramente vegetales que le gustan y que no le gustan en el lado correspondiente del plato con autonomía.	Ubica la mayoría de los vegetales en el lado correspondiente con apoyo ocasional.	Ubica algunos vegetales correctamente, pero necesita apoyo frecuente para diferenciar <i>I like/I don't like</i> .	Intenta clasificar, pero presenta dificultad para relacionar sus elecciones con cada lado del plato.	No clasifica vegetales según preferencias.
3. Usa vocabulario o frases simples de la unidad para expresar preferencias.	Nombra vegetales y expresa preferencias usando <i>I like.../I don't like...</i> con autonomía.	Nombra algunos vegetales o usa frases simples con poco apoyo.	Responde con palabras aisladas o repite parte de la frase modelo con apoyo frecuente.	Intenta responder mediante gesto, señalamiento o repetición muy guiada.	No evidencia uso oral, gestual ni visual del vocabulario o estructura trabajada.
4. Presenta o comparte su <i>veggie plate</i> respetando el trabajo propio y de sus compañeros.	Muestra su trabajo, señala o explica sus elecciones y escucha a sus compañeros con actitud positiva.	Muestra su trabajo y participa en la presentación con apoyo ocasional.	Participa parcialmente mostrando o señalando su plato con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para compartir su trabajo, incluso con ayuda directa.	No participa en la presentación ni en la instancia de cierre.

Unit 4 - Insects

Objetivo general:

Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario temático básico relacionado con insectos y pequeños animales del entorno, participando en interacciones orales simples y guiadas para identificar *minibeasts*, describir sus movimientos y habilidades, reconocer partes de su cuerpo y vincular el aprendizaje del inglés con experiencias de observación, clasificación, medición, secuenciación y cuidado del entorno natural.

Duración:

2-3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario:

Keywords: *ladybug, butterfly, bee, ant, caterpillar, beetle.*

New words: *dragonfly, worm, spider.*

Gramática:

Abilities with *can/can't*:

The butterfly can fly.

The ant can walk.

The caterpillar can't fly.

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation
Keywords

Language skills
Sounds and letters

Exploring new words
Review

Objetivos específicos

1. Reconocer y comprender vocabulario temático básico relacionado con insectos y *minibeasts* (*ladybug, butterfly, bee, ant, caterpillar, beetle*) mediante actividades orales guiadas con apoyo visual, auditivo, gestual y manipulativo.
2. Producir oralmente vocabulario clave de la unidad con apoyo visual, repetición guiada y denominación simple de insectos en contextos lúdicos, significativos y cercanos.
3. Ampliar el repertorio léxico de la unidad incorporando *dragonfly, worm* y *spider* en actividades de reconocimiento, asociación visual, conteo, trazado y descripción guiada.
4. Comprender y usar estructuras simples con *can/can't* para expresar habilidades o movimientos de los insectos, por ejemplo: *The butterfly can fly, The ant can walk, The caterpillar can't fly.*
5. Comprender preguntas, instrucciones y oraciones orales breves relacionadas con habilidades de los insectos, respondiendo mediante señalamiento, gesto, *sticker*, palabra aislada o frase modelo.
6. Desarrollar comprensión auditiva a partir de audios, *chants*, videos, consignas, preguntas guiadas y oraciones simples relacionadas con insectos, movimientos, partes del cuerpo y ciclo de vida.
7. Participar en interacciones orales simples y guiadas para identificar insectos, expresar qué pueden o no pueden hacer, responder preguntas cerradas y compartir observaciones con apoyo del docente.
8. Desarrollar comprensión lectora inicial mediante asociación texto-imagen, reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad y lectura guiada con apoyo visual.
9. Fortalecer la conciencia fonológica y la correspondencia grafema-fonema mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras G-H, junto con trazado en mayúscula y minúscula.
10. Favorecer la escritura emergente mediante trazado, coloreado con intención, uso de *stickers*, dibujo de insectos, registro del nombre de un *minibeast*.

Metodologías Activas

Cross-curricular learning
Social and emotional learning

Arts and crafts
Brain challenge

Project time

Objetivos específicos

1. Desarrollar la comprensión del entorno natural mediante actividades de observación, identificación y comparación de insectos y *minibeasts*.
2. Fortalecer el pensamiento lógico-matemático inicial mediante actividades de completación de patrones, secuenciación, discriminación visual, medición no convencional y comparación de tamaños.
3. Favorecer habilidades de secuenciación, pensamiento causa-efecto y comprensión de procesos cíclicos.
4. Estimular habilidades cognitivas como atención sostenida, memoria de trabajo, categorización e inferencia visual mediante juegos de memoria, búsqueda de insectos, *close-ups* y desafíos de identificación parcial.
5. Fortalecer habilidades socioemocionales como toma de turnos, cooperación, respeto por reglas compartidas, *fair play* y autorregulación mediante juegos y actividades colaborativas.
6. Promover autoconciencia emocional, etiquetado emocional y *perspective-taking* mediante actividades en las que los niños relacionan insectos con emociones como *curious, scared* y *happy*.
7. Estimular creatividad, motricidad fina y seguimiento de instrucciones mediante la elaboración de insectos con materiales concretos.
8. Promover la exploración activa del medio a través de experiencias de observación de *minibeasts* en el entorno, favoreciendo curiosidad, respeto por los seres vivos y transferencia del vocabulario a contextos reales.
9. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas mediante actividades de clasificación, identificación del elemento diferente, ruleta de habilidades con *can/can't* y desafíos visuales tipo *guess the minibeast*.
10. Promover la participación activa mediante recursos multimodales del ecosistema Lingokids, *flashcards*, póster, audios, *chants*, video, app, *stickers* y *cutouts*; para reforzar comprensión, expresión oral, metacognición inicial y transferencia del aprendizaje a experiencias significativas.

Habilidades Lingüísticas



Listening:

- Reconoce vocabulario de insectos y *minibeasts* al escuchar audios, *chants*, videos, consignas y preguntas guiadas en contexto.
- Comprende instrucciones simples en actividades guiadas que implican observar, buscar, colorear, usar *stickers*, medir, trazar, dibujar, recortar, pegar y seguir consignas orales.
- Comprende oraciones simples con *can/can't* para identificar habilidades o movimientos de los insectos.
- Demuestra comprensión auditiva señalando, coloreando, emparejando, pegando *stickers*, trazando, seleccionando respuestas, siguiendo secuencias o respondiendo mediante acciones.



Speaking:

- Nombra insectos y *minibeasts* de la unidad con apoyo visual, auditivo, gestual y repetición guiada.
- Se inicia en el uso oral de estructuras simples para expresar habilidades y movimientos de los insectos.
- Participa en interacciones orales guiadas durante juegos de memoria, actividades con *flashcards*, *chants*, observación de imágenes, juegos de ruleta y presentación de trabajos.
- Responde preguntas breves sobre identificación, movimiento, partes del cuerpo y características observables de los *minibeasts* mediante palabra aislada, frase modelo, gesto, señalamiento o repetición coral.
- Presenta oralmente su proyecto final, nombrándolo y comunicando información simple sobre sus partes y movimiento.



Reading:

- Establece asociación visual entre palabra e imagen en el vocabulario de la unidad.
- Reconoce palabras frecuentes de la unidad y sigue apoyos gráficos para completar tareas de observación, correspondencia, trazado, clasificación.
- Se inicia en la comprensión de oraciones simples apoyadas en imágenes, especialmente aquellas relacionadas con el uso de *can* y *can't* para describir las habilidades de los insectos.
- Identifica visualmente letras iniciales y palabras asociadas a los sonidos G y H, fortaleciendo la relación entre grafema, fonema e imagen.
- Interpreta apoyos visuales como tablas, *color keys*, pictogramas y *close-ups* para resolver tareas de lectura inicial y comprensión visual.



Writing:

- Desarrolla escritura emergente mediante trazos, coloreado con intención, uso de *stickers*, dibujo guiado, completación visual y registro gráfico vinculado al vocabulario de insectos.
- Fortalece el control grafomotor inicial mediante actividades de trazado de palabras, letras G-H, rutas numéricas, líneas de unión, dibujo de *minibeasts* y coloreado de partes del cuerpo.
- Se aproxima al registro escrito funcional al copiar o escribir el nombre de un *minibeast* en el proyecto final.
- Usa producciones gráficas para comunicar comprensión sobre el insecto observado, sus partes y su movimiento.

Habilidades del Pensamiento

Reconocimiento y asociación
insecto-imagen-palabra

Clasificación y asociación

Categorización por características simples

Observación guiada y atención al detalle

Comparación y discriminación visual de formas, tamaños y partes del cuerpo

Reconocimiento y completación de patrones

Medición no convencional y comparación de longitudes

Secuenciación temporal del ciclo de vida de la mariposa

Asociación parte-todo

Inferencia visual a partir de pistas parciales

Atención selectiva

Memoria de trabajo

Flexibilidad cognitiva

Toma de decisiones simples

Resolución de problemas simples

DUA

Compromiso

Diseñar múltiples formas de implicación - activación, motivación y autorregulación

Representación

Diseñar múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión

Acción y expresión

Diseñar múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Página 58: Unit Presentation

Recursos: cuaderno de actividades página 58, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), lupa de juguete, imágenes reales de insectos, insectos de juguete o impresos, bolsa o caja misteriosa, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una “<i>Explorer mystery box</i>” con imágenes o insectos de juguete y una lupa. Active conocimientos previos conectando con el entorno cercano como el patio, el jardín o el parque, y luego pregunte: <i>Have you seen insects? Where? In the garden? At home?</i> ● Saque un insecto o imagen de la caja mostrándolo de a poco para generar anticipación y pregunte: <i>What is it? Is it small? What color is it?</i> Luego muestre la imagen completa y modele solo el nombre. ● Invite a los niños a responder señalando, diciendo una palabra, repitiendo el nombre del insecto o moviéndose como creen que se mueve el insecto. Por ejemplo, pueden mover brazos como mariposa, caminar con los dedos como hormiga o desplazarse lentamente como oruga.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 58, y guíe la observación general de la escena a través de preguntas como <i>What do you see? Who can you see? Where is Elliot? What is Elliot wearing?</i> Destaque que Elliot está vestido como abeja y Cowy está usando la lupa para buscar insectos. ● Muestre el póster de la unidad y haga la asociación directa entre póster y cuaderno, <i>Look at the poster. Look at your book. Same insects!</i> Nombre cada insecto en inglés mientras lo señala. ● Pida que los niños vayan tocando y encontrando cada insecto en la página: <i>Touch the butterfly. Find the ant. Point to the ladybug. Show me the bee.</i> Luego pueden mostrarlo a un compañero o repetir la palabra con apoyo. Acepte respuestas mediante señalamiento, mirada, gesto, repetición coral, palabra aislada o elección entre dos opciones: <i>Bee or butterfly?</i>
CIERRE (10 min)	● Realice el juego “<i>Minibeast Moves</i>”. Muestre una <i>flashcard</i> y nombre el insecto para que los niños se muevan según cada caso: vuelen suavemente como mariposas, caminen con pasos pequeños como hormigas, zumben como las abejas o avancen lento como las orugas. ● Mantenga visibles el póster y las <i>flashcards</i> para reforzar la asociación palabra-imagen-movimiento. Modele cada movimiento antes de pedirlo al grupo. ● Para cerrar, pida que vuelvan a mirar la página 58 y elijan su insecto favorito. Pueden señalarlo, repetir su nombre, imitarlo o decir con apoyo una palabra.



Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala insectos de la unidad en la página, póster o *flashcards* al escuchar consignas simples.
2. Participa en la observación de la escena mediante señalamiento, gesto, movimiento, repetición, palabra aislada o elección entre dos opciones.

Página 59: Keywords

Recursos: cuaderno de actividades página 59, [QR de audio página 59](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas pequeñas de los insectos](#), lupas de juguete, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice un juego de exploradores. Ponga en distintos lugares del aula tarjetas pequeñas con imágenes reales de los insectos de la unidad y diga al grupo: <i>Let's go on an insect expedition!</i> y entregue lupas de juguete. - Explique que deberán buscar los insectos reales escondidos en la sala y llevar cada tarjeta al póster para ubicarla junto a la ilustración correspondiente. Cada vez que encuentren una tarjeta, modele oralmente: <i>Look, a butterfly! Find the butterfly on the poster.</i> Repita lo mismo con los demás insectos. - Invite a participar buscando, señalando, llevando la tarjeta, ubicándola en el póster, repitiendo la palabra o eligiendo entre dos opciones <i>Bee or butterfly? Ant or beetle?</i> Felicite la participación y el trabajo colectivo con frases simples, <i>Great teamwork! Good explorers!</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno en la página 59 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada <i>keyword</i> en su cuaderno. En la segunda escucha, invite a repetir coralmente. - Refuerce con el póster y las <i>flashcards</i>, alternando preguntas simples: <i>Where is the bee? Show me the ant. What color is the butterfly?</i> - Permita responder señalando en el cuaderno, tocando la imagen, repitiendo la palabra, diciendo una palabra aislada o levantando la <i>flashcard</i> correspondiente. Actividad 2: - Dirija la atención a la segunda actividad y explique la clave de color y modele con un ejemplo: <i>Find the ladybug. Color the ladybug.</i> Señale primero la clave y luego el insecto escondido en la actividad. - Presente la tarea como un desafío de observación: <i>Insect detectives!</i> Pida que primero encuentren cada insecto con el dedo antes de colorear. - Invite a completar la actividad coloreando los insectos según la clave. Acepte que los niños marquen, señalen o pidan ayuda antes de colorear. Quienes avancen más rápido pueden nombrar el insecto que encontraron o mostrarlo a un compañero: <i>I found the bee/ant.</i>
CIERRE (10 min)	- Realice el juego "Flashcard Peekaboo". Cubra parcialmente una <i>flashcard</i> con una hoja o cartulina y muestre solo una parte del insecto y luego pregunte: <i>What is it? Bee or beetle? Ant or caterpillar?</i> - Descubra la imagen completa, nombre el insecto y pida que lo busquen rápidamente en el póster o en la página: <i>It's a ladybug. Find the ladybug.</i> Mantenga visibles los apoyos para reforzar imagen-palabra-sonido. - Invite a los niños a mostrar con el dedo su insecto favorito de la página. Pueden señalar, repetir la palabra, decirla de forma aislada o imitar brevemente cómo se mueve ese insecto.

Keywords

1

 ladybug
 bee
 caterpillar

 butterfly
 ant
 beetle

2



 ladybug
 bee
 caterpillar

 butterfly
 ant
 beetle






1. Listen, point, and repeat the keywords.
2. Find and color the insects according to the color key.

59

Evaluación Formativa

- Reconoce y señala las *keywords* de insectos al escucharlas en el audio o al observar *flashcards*, póster y cuaderno.
- Encuentra y colorea los insectos de la página según la clave de color.

Página 60: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 60, [QR de audio página 60](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas Can ✓ y Can't ✗](#), [stickers página 195](#), pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente en la pizarra las tarjetas con las expresiones <i>Can</i> y <i>Can't</i>. Explique con gestos simples que <i>Can</i> indica que "sí puede" y <i>Can't</i> indica que "no puede". ● Muestre la <i>flashcard</i> de <i>butterfly</i> y modele corporalmente la acción de volar moviendo los brazos como alas. Diga la oración <i>The butterfly can fly</i>. Pegue la <i>flashcard</i> de <i>butterfly</i> bajo <i>Can</i>. Luego muestre la <i>flashcard</i> de <i>ant</i>, represente corporalmente que no vuela, por ejemplo, mueva los brazos como alas y luego haga gesto de "no" y diga: <i>The ant can't fly</i>. Pegue la <i>flashcard</i> de <i>ant</i> bajo <i>Can't</i>. ● Invite a los niños a hacer el gesto de volar, indicar con pulgar arriba o abajo, señalar o repetir <i>Can</i> o <i>Can't</i> o ayudar a ubicar una <i>flashcard</i> en la pizarra.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno en la página 60 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las imágenes. En la segunda escucha, invite a repetir por partes, con apoyo gestual: <i>The butterfly can fly; The ant can't fly, but it can walk</i>. ● Refuerce cada estructura usando los apoyos de la pizarra: señale <i>Can</i> con <i>check</i> ✓ cuando escuchen <i>can</i> y <i>Can't</i> con cruz ✗ cuando escuchen <i>can't</i>. Acompañe <i>fly</i> con movimiento de brazos y <i>walk</i> con dedos caminando sobre la mesa. ● Invite a responder de distintas formas. Algunos niños pueden señalar el insecto en el cuaderno, repetir solo <i>can</i> o <i>can't</i>, imitar la acción, levantar pulgar arriba/abajo o completar con apoyo oral. Actividad 2: ● Dirija la atención a la tabla de la página. Explique que deberán completar la tabla usando los <i>stickers</i>, según lo que cada insecto puede o no puede hacer. Pida que tengan los <i>stickers</i> de la página 195 a mano antes de comenzar. ● Proyecte la página y señale la fila de <i>butterfly</i>, muestre el <i>sticker</i> de <i>Can</i> y ubíquelo en la casilla de <i>fly</i>, mientras dice <i>Butterfly can fly</i>. Luego pida al grupo observar el siguiente insecto y decidir juntos dónde va el <i>sticker</i>, usando preguntas simples: <i>Can or can't? Fly or walk?</i> ● Antes de pegar cada <i>sticker</i>, pida que los niños señalen con el dedo la casilla que corresponde a la acción. Luego, invite a pegarlo. Permita apoyo entre pares, señalar, mostrar el <i>sticker</i>, decir <i>can/can't</i>, decir <i>fly/walk</i>, repetir la frase modelo o seguir el gesto de la docente.
CIERRE (10 min)	● Realice el juego <i>Can or Can't?</i> Muestre una <i>flashcard</i> de insecto y mencione una acción: <i>Butterfly fly</i>. Los niños responden ubicándose, señalando o mirando hacia <i>Can</i> o <i>Can't</i> en la pizarra. ● Mantenga visibles las tarjetas <i>Can</i> y <i>Can't</i>, las <i>flashcards</i> y la página del cuaderno para reforzar la asociación entre imagen, acción y estructura. Modele frases breves: <i>Butterfly can fly; Ant can't fly</i>. ● Para finalizar, invite a algunos niños a escoger una <i>flashcard</i>, mostrarla al grupo y responder con apoyo: <i>can</i> o <i>can't</i>. Quienes necesiten más apoyo pueden señalar, hacer el gesto o repetir después de la docente.

Language skills

The butterfly can fly.

The ant can't fly, but it can walk.

Insects	Walk	Fly

1. Listen, point, and repeat each sentence.
2. Find the stickers on page 195 and place them in the boxes according to each insect's abilities.

Evaluación Formativa

1. Comprende oraciones simples con *can/can't* asociando cada insecto con su habilidad.
2. Completa la tabla usando *stickers* según lo que cada insecto puede o no puede hacer.

Página 61: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 61, [QR de audio página 61](#), QR app Lingokids, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas Can ✓ y Can't x](#), lápiz, lápices de colores, hojas blancas, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Presente una <i>flashcard</i> y modele una oración breve: <i>The ladybug can fly</i>. Invite a los niños a imitar el movimiento del insecto; al escuchar <i>Freeze!</i>, deben detenerse. Repita la dinámica con <i>The ant can walk</i> y <i>The caterpillar can't fly</i>. - Mantenga visibles las tarjetas <i>Can ✓</i> y <i>Can't x</i> para reforzar comprensión. Modele con el cuerpo las oraciones. - Invite a participar moviéndose, señalando <i>Can</i> o <i>Can't</i>, repitiendo <i>fly</i> o <i>walk</i>, o completando con apoyo: <i>The ant can... walk</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Proyecte la página 61. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada oración. En la segunda reproducción, invite a repetir las oraciones. - Refuerce cada oración con gesto y apoyo visual en la pizarra. Luego pida que recorran las palabras punteadas con el dedo y después las tracen con el lápiz. - Permita responder señalando, repitiendo, haciendo el gesto, trazando con apoyo o trabajando junto a un par. Actividad 2: - Explique que verán un video de Lingokids y deberán observar qué insectos pintó Cowy. Reproduzca el video una primera vez para mirar y comprender la escena. - En una segunda reproducción, pause cuando sea necesario y pregunte: <i>What insect is it? Did Cowy paint the ladybug? Did Cowy paint the butterfly?</i> Apoye con póster y <i>flashcards</i>. - Pida que coloreen en el cuaderno solo los insectos que Cowy pintó. Antes de colorear, pueden señalar, nombrar el insecto, mostrar la <i>flashcard</i> o confirmar con un compañero.
CIERRE (10 min)	- Conecte con el video preguntando: <i>What insects are beautiful? What insect would you like to paint?</i> Muestre las <i>flashcards</i> y modele respuestas breves: <i>I like the ladybug</i>. - Entregue una hoja blanca a cada niño e invite a pintar o dibujar el insecto que les pareció más bonito, como hizo Cowy en el video. Mantenga visibles el póster y las <i>flashcards</i> como apoyo. - Invite a cerrar mostrando su dibujo. Pueden señalar, decir el nombre del insecto, repetir con apoyo: <i>I like the butterfly</i>, o simplemente mostrar su producción al grupo.

Language skills

1



The ladybug can fly.

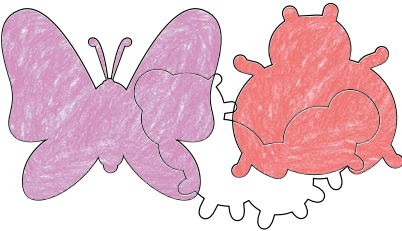


The ant can walk.



The caterpillar can't fly.

2







1. Listen, point, and repeat the sentences. Then, trace the words.
2. Watch the video in the Lingokids app. Then, color the insects that Cowy painted.

61

Evaluación Formativa

- Comprende y repite oraciones simples con *can* o *can't*, asociando cada insecto con su acción.
- Identifica y colorea los insectos que aparecen en el video de Lingokids.

Página 62: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 62, proyector, *stickers* página 195, clips, [flashcards unidad 4](#), pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>Classroom Measure</i>. Elija objetos del aula para medir con unidades no convencionales: cuántos pies mide la alfombra, cuántas manos mide la mesa, cuántos lápices mide una silla o cuántos bloques mide la altura de un niño. - Modele una medición breve, ubicando la unidad una junto a la otra, sin dejar espacios. Cuente en voz alta: <i>one, two, three...</i> y registre el número en la pizarra con un dibujo simple. - Invite a algunos niños a medir, contar, tocar cada unidad, mostrar la cantidad con dedos o decir el número con apoyo.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Proyecte la página 62 y dirija la atención a los patrones de insectos y modele cómo observar la secuencia antes de usar los <i>stickers</i>. Invite a repetir en voz alta el patrón, y pregunte: <i>What comes next?</i> - Indique que primero señalen con el dedo el insecto que falta y luego busquen los <i>stickers</i> de la página 195 para completar cada patrón. Guíe con preguntas simples: <i>What comes next? Bee or ant? Ladybug or butterfly?</i> - Permita responder señalando, diciendo el nombre del insecto, mostrando el <i>sticker</i> correcto, repitiendo la secuencia o decidiendo con un compañero antes de pegar. Actividad 2: - Conecte con la medición del inicio y presente los clips como nueva unidad de medida. Modele en la proyección cómo medir un insecto ubicando clips uno al lado del otro, sin dejar espacios y cuente en voz alta los clips. - Pida que midan cada insecto del cuaderno usando clips y luego busquen el <i>sticker</i> con el número correspondiente. Refuerce con preguntas breves: <i>How many clips? Three? Four?</i> - Invite a contar tocando cada clip, mostrar la cantidad con dedos, decir el número en inglés o pegar el <i>sticker</i> correspondiente con apoyo.
CIERRE (10 min)	- Realice el juego <i>We are the pattern!</i> Divida el curso en pequeños grupos y pida que cada grupo cree un patrón corporal simple, por ejemplo: niño de pie, niño agachado, niño de pie, niño agachado, o manos arriba, manos abajo, manos arriba, manos abajo. - Cada grupo presenta su patrón al resto del curso. Antes de completarlo, pida al grupo observador anticipar: <i>What comes next?</i> Modele la lectura del patrón con gestos y repetición. - Invite a los niños a participar creando, ubicándose en el patrón, señalando qué sigue, repitiendo la secuencia o completándola con su cuerpo.

Cross-curricular learning

1

2

1

3

2

1

62

1. Which insect comes next? Find the stickers on page 195 and place them to complete the pattern.
2. Look at the insects and measure them using paper clips. Then, find the stickers on page 195 and place them to match the number of paper clips. Follow the example.

Evaluación Formativa

- Completa patrones de insectos seleccionando y pegando el *sticker* correspondiente.
- Mide insectos usando clips y relaciona la longitud observada con el número correspondiente.

Página 63: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 63, [QR de audio página 63](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [ciclo de vida de la mariposa](#), cutout página 183, lápices de colores, tijeras, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice el juego <i>Butterfly Mystery</i>. Muestre una imagen de una mariposa y recoja conocimientos previos preguntando: <i>What do you know about butterflies? Was the butterfly always a butterfly?</i> Luego presente imágenes de su ciclo de vida. ● Nombre cada etapa con apoyo visual y gestual, usando gestos como huevitos pequeños con los dedos, oruga que avanza, crisálida quieta y mariposa que abre alas. ● Invite a los niños a ordenar las imágenes en la pizarra con apoyo. Pueden señalar, mover una imagen, repetir una palabra o imitar una etapa del ciclo.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Projete la página 63. Dirija la atención al ciclo de vida y reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada etapa. ● En una segunda escucha, pause para reforzar la secuencia y realice preguntas como <i>What comes first? What comes next?</i> Apoye con las imágenes reales. ● Invite a responder señalando en el cuaderno, repitiendo una palabra, mostrando la etapa con gesto o diciendo la secuencia con apoyo del grupo. Actividad 2: ● Muestre el <i>cutout</i> de la página 183 y explique que crearán el ciclo de vida de la mariposa. Primero pida colorear las imágenes con calma, observando cada etapa. ● Modele cómo doblar siguiendo la secuencia visual del libro. Refuerce el orden antes de armarlo: <i>eggs</i> → <i>caterpillar</i> → <i>chrysalis</i> → <i>butterfly</i>. ● Acompañe el trabajo individual. Permita que los niños colorean, señalen el paso siguiente, ordenen las etapas con apoyo o repitan las palabras clave mientras completan su ciclo.
CIERRE (10 min)	● Realice una breve dramatización llamada <i>From egg to butterfly</i>. Gué al grupo para representar corporalmente cada etapa: se hacen pequeños como <i>eggs</i>, avanzan lento como <i>caterpillar</i>, se quedan quietos como <i>chrysalis</i> y abren los brazos como <i>butterfly</i>. ● Muestre nuevamente las imágenes del ciclo mientras nombra cada etapa en inglés para reforzar palabra-imagen-movimiento. ● Invite a algunos niños a liderar una etapa o a ordenar oralmente con apoyo de las imágenes reales.

Cross-curricular learning

Let's make the butterfly life cycle!

1. Listen to the audio and point to the butterfly life cycle.
2. Find the cutout on page 183. Color the pictures and fold it.

63

Evaluación Formativa

1. Identifica y señala las etapas del ciclo de vida de la mariposa al escuchar el audio o al observar imágenes.
2. Colorea y arma el *cutout* del ciclo de vida siguiendo la secuencia con apoyo visual, oral o gestual.

Página 64: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 64, *cutouts* página 183, [QR de audio SEL página 64](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas modelo de memory game](#), [Cubo armable con fotos de insectos](#), tijeras, pegamento opcional, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>Insect Cube Match</i>. Ubique en la pizarra o en el piso las <i>flashcards</i> de insectos de la unidad. Prepare además un cubo con imágenes reales de esos insectos. - Lance el cubo y muestre al grupo la imagen que aparece. Nombre el insecto con claridad: <i>Look, a bee!</i> Luego invite a un niño a salir rápidamente a buscar la <i>flashcard</i> ilustrada correspondiente. - El niño puede tocar la <i>flashcard</i>, tomarla, ubicarla junto al cubo o verbalizar el nombre del insecto. Si requiere apoyo, ofrezca dos opciones: <i>Bee or butterfly? Ant or beetle?</i>
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 64 y muestre los pasos del juego. Modele brevemente con un set grande: recorte o separe una tarjeta, muestre cómo disponerlas boca abajo y realice una ronda de ejemplo. - Indique que cada niño debe preparar su material de juego usando los <i>cutouts</i> de la página 183. Acompañe el recorte o separación de tarjetas según el nivel de autonomía del grupo y recuerde el foco socioemocional: <i>Wait your turn. Look carefully. Help your friend.</i> - Invite a jugar en parejas con sus tarjetas. Pueden dar vuelta cartas, nombrar el insecto, señalar si son iguales, decir <i>match</i> o repetir la palabra con apoyo.
CIERRE (10 min)	- Reproduzca el <i>chant</i> y explique que lo usarán para celebrar el trabajo en equipo. - Modele los gestos verso a verso antes de repetirlo: One, two, three (contar con las manos) Hi-five with me (chocar palmas) You and me (apuntarse a sí mismo y al compañero) We are a happy team <i>I try again I never stop Hi-five my friend Clap, clap, clap</i> - Invite a repetir el <i>chant</i> una segunda vez, permitiendo que los niños lideren algunos gestos con su pareja. Cierre destacando el esfuerzo y la colaboración: <i>Good job! We are a happy team.</i>

Social and emotional learning

Step 1

Cut out each card.

Step 2

Match each card with the same insect.

Step 3

Play the memory game with your friend!

64

- Find the cutouts on page 183.
- Follow the steps.
- Scan the badge. Listen and repeat the chant.

Evaluación Formativa

- Prepara su material de juego recortando las tarjetas de insectos.
- Participa en el *memory game* respetando turnos y emparejando insectos iguales.

Página 65: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 65, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas de emociones](#), fotos de insectos, espejos pequeños opcionales, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente tres emojis grandes: <i>happy</i>, <i>scared</i> y <i>curious</i>. Modele cada emoción con rostro y cuerpo, y explique brevemente con ejemplos personales: <i>I feel happy with butterflies; I feel scared with spiders; I feel curious with ants.</i> ● Ubique los tres emojis en distintos sectores del aula y verifique comprensión preguntando: <i>Show me happy; Show me scared; Show me curious.</i> Luego explique que sacará insectos de una bolsa misteriosa y cada niño irá a la estación que representa cómo se siente. ● Saque una foto de insecto, nómbrela, <i>Look, a bee!</i> Luego pregunte: <i>How do you feel? Happy, scared or curious?</i> Invite a los niños a desplazarse hacia la estación elegida. Pueden responder moviéndose, señalando el emoji, haciendo la expresión facial o repitiendo con apoyo: <i>I feel happy/scared/curious.</i>
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 65. Observe con los niños los insectos y las emociones disponibles. Recuerde el juego anterior y nombre cada emoción con gesto. ● Explique que deben pensar qué emoción les provoca cada insecto y unirlo con el emoji que corresponde. Modele un ejemplo personal: <i>Butterfly makes me happy.</i> Luego pregunte: <i>What about you?</i> ● Invite a completar la actividad uniendo cada insecto con una emoción. Pueden responder señalando, diciendo la emoción, haciendo la expresión facial, eligiendo entre dos opciones o compartiendo con un compañero antes de trazar.
CIERRE (10 min)	● Invite a los niños a mostrar su trabajo. Organice una breve ronda para que compartan qué insecto unieron con cada emoción. ● Modele frases simples para apoyar la presentación: <i>I feel happy with butterflies; I feel scared with bees; I feel curious with ants.</i> Refuerce que cada niño puede sentir algo distinto frente al mismo insecto. ● Permita distintas formas de participación. Algunos niños pueden mostrar el cuaderno, señalar el insecto y la emoción, hacer la expresión facial o repetir una frase modelo. Cierre promoviendo respeto por las diferencias personales: <i>Different feelings are OK.</i>

Social and emotional learning

curious

scared

happy

Caligrafix

Which emotion does each insect make you feel? Match them.

65

Evaluación Formativa

1. Identifica emociones mediante gesto, señalamiento, palabra oral o elección visual.
2. Relaciona cada insecto con una emoción personal, respetando que pueden existir respuestas diferentes entre compañeros.

Página 66: Arts and crafts

Recursos: cuaderno de actividades página 66, proyección de la página, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), modelo terminado de insecto, vasos recortados de cartón de huevo, pintura, pinceles, pegamento, limpiapipas, ojos móviles, plástico o papel para cubrir mesas, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un insecto modelo hecho con cartón de huevo y diga: <i>Look! My insect!</i> Active conocimientos previos preguntando: <i>What insect is it? Is it a bee? A ladybug? What color is it?</i> Conecte con insectos que los niños han visto en jardines, plazas o patios. ● Muestre el póster y las <i>flashcards</i> para comparar el modelo con ilustraciones o fotos de insectos. Señale partes del cuerpo del insecto, como <i>eyes</i>, <i>legs</i>, <i>body</i>. ● Invite a responder señalando, repitiendo el nombre del insecto, eligiendo entre dos opciones o imitando cómo se mueve.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 66. Muestre los materiales y nómbralos, luego recorra los pasos antes de comenzar. ● Modele el procedimiento paso a paso. Primero tienen que pintar el cartón de huevo; luego pegar los ojos móviles; finalmente agregar limpiapipas como patas, antenas o alas. Use consignas breves: <i>Paint. Glue the eyes. Add legs.</i> ● Invite a cada niño a crear su insecto. Pueden elegir colores, señalar materiales, pedir ayuda, repetir palabras clave o decidir qué insecto van a crear.
CIERRE (10 min)	● Organice una breve <i>Insect Gallery</i>. Invite a los niños a ubicar sus insectos sobre una mesa y observar las creaciones de sus compañeros. ● Modele una presentación simple: <i>This is my insect. It's a ladybug. It's red.</i> Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para apoyar vocabulario. ● Invite a algunos niños a presentar su insecto. Pueden mostrarlo, señalar una parte, decir el nombre, repetir una frase modelo o responder: <i>What insect is it? What color is it?</i>

Arts and crafts!

Egg carton insects!

Materials

paintbrush
 paint
 cut-out egg carton cup
 pipe cleaners
 googly eyes
 glue

1 Paint the cut-out egg carton cups.

2 Attach the pipe cleaners and glue on googly eyes.

3 Present your insect to your friends!

66

- Gather the materials.
- Follow the steps.

Evaluación Formativa

1. Sigue pasos simples para elaborar un insecto con materiales concretos, usando apoyo visual, oral o modelado docente.
2. Identifica o nombra su insecto usando señalamiento, palabra aislada o frase modelo con apoyo.

Página 67: Sounds and letters

Recursos: cuaderno de actividades página 67, [QR de audio 1 página 67](#), [QR de audio 2 página 67](#), [flashcards unidad 4](#) (letras G/g y H/h), [tarjetas de imágenes con sonidos G y H](#), pizarra, proyector, lápices de colores, *masking tape* o tiza.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Invite a anticipar el contenido de la página y active sonidos iniciales trabajados en unidades previas. Pregunte: <i>What sound? A or B? C or D? E or F?</i> ● Presente las nuevas letras G y H marcadas en el piso con <i>masking tape</i> o tiza. Modele el recorrido corporal, caminando como gigante sobre la G repitiendo /g/ /g/ girl, goat; luego recorra la H con pasos pequeños de hormiga mientras repite /h/ /h/ hand, horse. Muestre las <i>flashcards</i> correspondientes para reforzar sonido-letra-imagen. ● Invite a algunos niños a recorrer una letra, repetir el sonido inicial, decir una palabra de apoyo o trazar la letra en el aire antes de abrir el cuaderno.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno en la página 67 y proyecte la página. Reproduzca el audio de G/g para que escuchen y señalen. En la segunda escucha, invite a repetir el sonido y las palabras: /g/ girl, /g/ goat. ● Modele el trazado de G/g en la pizarra y luego pida que recorran la letra con el dedo en el cuaderno antes de trazar con lápiz. Guíe la búsqueda visual: <i>Find G. Then, trace, circle and color.</i> ● Permita responder señalando, repitiendo el sonido, trazando en el aire, encerrando letras o coloreando las imágenes. Actividad 2: ● Repita la secuencia con H/h. Reproduzca el audio para escuchar, señalar y repetir: /h/ hand, /h/ horse. Refuerce la diferencia entre los sonidos usando las tarjetas de apoyo. ● Modele el trazado de H/h y pida que primero tracen con el dedo, luego con el lápiz. Guíe con consignas breves: <i>Find H. Then, trace, circle and color.</i> ● Invite a completar la actividad trazando, encerrando las letras correctas y coloreando las imágenes. Quienes necesiten apoyo pueden trabajar con una tarjeta modelo o repetir el sonido junto con la docente.
CIERRE (10 min)	● Realice el juego <i>Sound Sort Freeze</i>. Muestre rápidamente una tarjeta de sonido inicial y diga la palabra. Pida a los niños realizar un movimiento para cada sonido; si escuchan /g/ dan un paso adelante; si escuchan /h/ levantan una mano. ● Mantenga visibles las letras G/g y H/h en la pizarra para apoyar la asociación sonido-letra-imagen. Repita lentamente cuando sea necesario: /g/ girl; /h/ hand. ● Invite a algunos niños a elegir una tarjeta, mostrarla al grupo y ubicarla bajo la letra correspondiente. Pueden decir el sonido, repetir la palabra o señalar G o H.

Sounds and letters

1

girl

goat

Gg

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

2

hand

horse

Hh

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1. Listen and repeat the sound for G. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.

2. Listen and repeat the sound for H. Trace and circle the letters. Then, color the pictures.

Evaluación Formativa

1. Reconoce y reproduce los sonidos iniciales /g/ y /h/ con apoyo auditivo, visual y gestual.
2. Trazas, identificas y encierras las letras G/g y H/h.

Página 68: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 68, [QR de audio página 68](#), QR app Lingokids, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [fotos de minibeasts](#), [tarjetas numéricas del 1 al 15](#), lápices grafito, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>Minibeast Reveal</i>. Muestre fotos de <i>dragonfly</i>, <i>worm</i> y <i>spider</i> cubiertas parcialmente y pregunte: <i>What do you see? Is it long? Does it have wings?</i> - Descubra cada imagen poco a poco y presente el vocabulario nuevo. Compare con el póster y con insectos conocidos. <i>Look, a dragonfly. It has wings; A worm is long.</i> - Invite a responder señalando, repitiendo la palabra, imitando el movimiento del <i>minibeast</i> o eligiendo entre dos opciones: <i>Worm or spider? Dragonfly or bee?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Abra el cuaderno en la página 68 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen el nuevo vocabulario. En una segunda escucha, invite a repetir. - Refuerce con <i>flashcards</i> e imágenes reales. Guíe con preguntas breves: <i>Where is the dragonfly? Show me the worm. Point to the spider.</i> - Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo, levantando la <i>flashcard</i> o imitando el movimiento. Actividad 2: - Dirija la atención a los números de cada imagen. Modele en la proyección cómo unir en orden y explique que al conectar los números descubrirán y completarán cada <i>minibeast</i>. - Pida que primero sigan la secuencia con el dedo y luego tracen con el lápiz. Cuando terminen, invítelos a colorear los <i>minibeasts</i>. - Acompañe a quienes necesiten apoyo con tarjetas numéricas, conteo oral o señalamiento. Pueden contar con el dedo, repetir números, trazar con ayuda o trabajar junto a un par.
CIERRE (10 min)	- Escanee el QR de la app Lingokids y proyecte el juego de memoria para reforzar el vocabulario general de la unidad. - Explique que el desafío consiste en descubrir tríos de cartas iguales. Modele una ronda breve: toque una carta, nombre el insecto que aparece y pida al grupo recordar su ubicación para encontrar las otras dos cartas iguales. - Invite a los niños a participar señalando en la pantalla, nombrando el insecto, repitiendo con apoyo o indicando dónde creen que está el trío. Refuerce con frases breves: <i>It's a beetle!; Find three butterflies!; Good memory!</i>



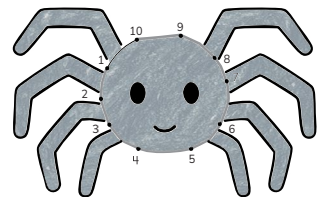
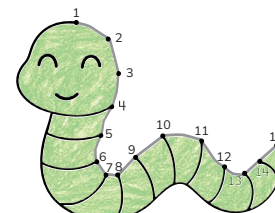
Exploring new words!

1





2



68

1. Listen, point, and repeat the new words.
2. Which minibeasts can you see? Connect the numbers in order to complete each one. Then, color them.
• Practice the keywords with the Lingokids app.

Evaluación Formativa

- Reconoce y repite las palabras nuevas mediante audio, *flashcards*, fotos o señalamiento.
- Conecta los números en orden para completar cada *minibeast* y los colorea.

Página 69: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 69, [QR de audio página 69](#), [póster unidad 4](#), [partes del cuerpo de insectos](#), [flashcards unidad 4](#), [imagen de abeja](#), lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice el juego <i>Build the minibeast</i>. Projete una abeja grande con partes incompletas. Pregunte: <i>What insect is it? What is missing?</i> ● Presente las partes con apoyo visual y gestual. Ubique las tarjetas de <i>antenna</i>, <i>head</i>, <i>leg</i>, <i>wing</i>, <i>body</i>, sobre la pizarra. Señale cada parte en la imagen, en una <i>flashcard</i> y, cuando sea posible, con el propio cuerpo. ● Invite a los niños a completar la imagen pegando o señalando partes. Pueden responder señalando, repitiendo la palabra, tocando una parte del cuerpo o eligiendo entre dos opciones: <i>wing or leg?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Abra el cuaderno en la página 69 y proyétela. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las partes del cuerpo de la abeja. En una segunda escucha, invite a repetir. ● Refuerce con preguntas breves: <i>Where is the head? Show me the wings. Point to the legs.</i> Mantenga visibles las tarjetas de partes del cuerpo como apoyo. ● Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo una palabra, tocando la parte en la imagen proyectada o mostrando una tarjeta. Actividad 2: ● Dirija la atención a la libélula y a la clave de color. Explique que deberán colorear cada parte del cuerpo según el color indicado en la clave. Modele un ejemplo en la proyección: señale y diga <i>wing, blue. Color the wings blue.</i> ● Antes de colorear, realice una lectura visual de la clave junto al grupo. Señale cada parte y su color para que anticipen la tarea: <i>head → purple, body → green, legs → brown, wings → blue, antenna → pink.</i> ● Invite a los niños a señalar y repetir oralmente parte + color; luego colorear. Pueden responder diciendo la palabra, mostrando el color correcto, señalando en la clave o repitiendo con apoyo antes de pintar.
CIERRE (10 min)	● Realice el juego <i>Touch and say: Minibeast parts</i>. Muestre una <i>flashcard</i> de insecto y nombre una a una diferentes partes del cuerpo para que los niños señalen en el póster, en la página o en la imagen proyectada. ● Modele frases simples: <i>It has wings. It has legs.</i> Use gestos y señalamiento para reforzar comprensión. ● Invite a algunos niños a pasar adelante, señalar una parte del insecto y repetir la palabra o completar con apoyo: <i>It has... wings/legs/antennae.</i>

Exploring new words!

1

2

1. Look at the bee. Listen, point, and repeat the new words.

2. Use the color key to color the body parts of the dragonfly.

69

Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala partes del cuerpo de *minibeasts* al escuchar el audio o consignas orales.
2. Colorea las partes de la libélula según la clave de color.

Página 70: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 70, [QR de audio página 70](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [flashcards de letras](#) (G/g y H/h), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales G y H](#), lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>Instant Action Phrase</i> para activar las habilidades <i>can fly</i> y <i>can walk</i>. Diga <i>You are bees! Fly!</i> para que los niños vuelen como abejas. Después diga <i>You are ants! Walk!</i> para que se desplacen como hormigas. Luego indique <i>Fly!</i>, los niños deben quedar congelados, porque las hormigas no vuelan. - Modele con <i>flashcards</i> y gestos las frases <i>The bee can fly</i>, <i>The ant can walk</i> y <i>The ant can't fly</i>. Mantenga visibles los apoyos de <i>can fly</i> y <i>can walk</i>. - Invite a participar moviéndose, congelándose, señalando la <i>flashcard</i> correcta o repitiendo con apoyo <i>can fly</i>, <i>can walk</i> o <i>can't fly</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 - Abra el cuaderno en la página 70 y proyecte la actividad. Explique que deben descubrir <i>the odd one out</i>, es decir, el insecto que no pertenece al grupo según su habilidad. La mayoría comparte una acción, como <i>can fly</i> o <i>can walk</i>, y uno no corresponde. - Modele un ejemplo comparando oral y corporalmente. Puede decir <i>Bee can fly. Butterfly can fly. Ant can't fly. Ant is the odd one out</i>. Luego pida que primero señalen el insecto diferente y después lo encierren. - Permita responder señalando, haciendo gesto de volar o caminar, encerrando la imagen o usando una frase breve con apoyo, como <i>It can fly</i>, <i>It can walk</i> o <i>It can't fly</i>. Actividad 2 - Retome las letras G/g y H/h con las tarjetas de sonido inicial. Recuerde los sonidos /g/ y /h/ con apoyo visual y gestual. - Reproduzca el audio para que escuchen y señalen la letra correcta. En la segunda escucha, pida que coloreen la letra que corresponde al sonido inicial. - Acepte respuestas mediante señalamiento, repetición del sonido, selección de tarjeta o coloreado con apoyo.
CIERRE (10 min)	- Realice el juego <i>Sound Pass</i>. Los niños pasan una pelota pequeña o insecto de juguete mientras usted dice palabras como <i>girl</i>, <i>goat</i>, <i>hand</i> y <i>horse</i>. Cuando detenga el pase, el niño que tiene el objeto señala si la palabra comienza con G o H. - Mantenga visibles las letras G/g y H/h junto con las tarjetas de apoyo y refuerce oralmente. - Permita responder señalando la letra, repitiendo el sonido inicial, ubicando una tarjeta bajo G o H, o repitiendo la palabra con apoyo del grupo.

Let's review

1

2

70

1. Look at the pictures. Circle the odd one out.
2. Listen to the audio and color the correct letter.

Evaluación Formativa

- Identifica el insecto que no pertenece al grupo según la habilidad *can fly* o *can walk*.
- Reconoce los sonidos iniciales /g/ y /h/, y colorea la letra correspondiente según el audio.

Recursos: cuaderno de actividades página 71, clip y lápiz para crear la ruleta, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), lápices, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice el juego <i>Mystery Minibeast Flip</i>. Pegue en la pizarra varias <i>flashcards</i> de insectos boca abajo. Invite a un niño a elegir una tarjeta misteriosa y voltearla frente al grupo. ● Al descubrir la imagen, pregunte <i>What insect is it?</i> y luego <i>Can it fly?</i> o <i>Can it walk?</i> Modele con gestos y frases breves como <i>It's a bee. It can fly</i> o <i>It's a worm. It can walk</i>. ● Invite a responder señalando, diciendo el nombre del insecto, haciendo la acción, usando <i>yes</i> o <i>no</i>, o repitiendo con apoyo <i>It can fly</i>, <i>It can walk</i> o <i>It can't fly</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Abra el cuaderno en la página 71 y proyecte la actividad. Muestre cómo usar el lápiz y el clip para hacer girar la ruleta. Cuando se detenga, indique que deben observar el <i>minibeast</i> y dibujarlo en la tabla. ● Modele un ejemplo con lenguaje simple. Si aparece <i>bee</i>, diga <i>The bee can fly</i> y marque el <i>check</i> en la columna correspondiente. Si aparece <i>worm</i>, diga <i>The worm can't fly</i> y marque la cruz. ● Invite a los niños a jugar por turnos, dibujar el insecto y marcar <i>check</i> o cruz según corresponda. Pueden responder señalando, imitando la acción, diciendo <i>can</i> o <i>can't</i>, o completando con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Realice una revisión rápida llamada <i>Show your move</i>. Invite a algunos niños a mostrar un insecto registrado en su tabla. El grupo debe representar su movimiento si puede hacerlo o quedarse congelado si no puede. ● Modele respuestas breves mientras observan los trabajos, como <i>The butterfly can fly</i>, <i>The ant can walk</i> o <i>The worm can't fly</i>. Mantenga visibles el póster y las tarjetas de apoyo. ● Permita cerrar mostrando el cuaderno, señalando <i>check</i> o cruz, haciendo la mímica o repitiendo una frase modelo con apoyo.

Let's review

Minibeast moves!

bee

worm

ant

beetle

butterfly

dragonfly

Minibeast	Can	Can
	✗	✗
	✓	✗

Caligrafix

Play and spin the wheel using a pencil and a paper clip.

Look at the minibeast where the paper clip stops and draw it in the chart.

Draw a ✓ if it can do it, or an ✗ if it can't.

71

Evaluación Formativa

1. Identifica el *minibeast* que aparece en la ruleta y lo registra en la tabla mediante dibujo o apoyo visual.
2. Marca si el *minibeast* puede o no realizar la acción, usando *check* o cruz según las habilidades *can fly* y *can walk*.

Rúbrica de evaluación Review

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende vocabulario, instrucciones orales y preguntas simples de la unidad.	Sigue instrucciones orales y responde a estímulos auditivos de la unidad, sin requerir apoyo.	Sigue instrucciones orales y responde a estímulos auditivos de la unidad, con apoyo ocasional.	Responde correctamente en algunas tareas, pero necesita repetición, modelado o apoyo frecuente.	Intenta responder, pero sus acciones no siempre corresponden a la instrucción oral, incluso con apoyo.	No realiza acciones que evidencien comprensión de lo escuchado.
2. Nombra insectos o <i>minibeasts</i> y responde oralmente sobre sus habilidades usando vocabulario o frases simples.	Nombra insectos y responde con claridad usando palabras o frases simples.	Nombra la mayoría de los insectos y responde con palabras o frases breves con apoyo leve.	Nombra algunos insectos o responde con palabras aisladas, repetición o apoyo frecuente.	Intenta verbalizar, pero requiere modelado constante para nombrar o responder.	No produce respuestas orales relacionadas con la unidad.
3. Reconoce visualmente vocabulario de la unidad y establece relaciones entre imagen, palabra y habilidad.	Relaciona correctamente cada insecto o <i>minibeast</i> con su habilidad y puede expresarlo con frase simple, gesto o marca gráfica.	Relaciona la mayoría de las habilidades con poco apoyo, usando señalamiento, gesto o frase breve.	Relaciona algunas habilidades, pero requiere modelado y apoyo constante.	Intenta asociar insecto y habilidad, pero responde de manera poco precisa.	No logra relacionar insectos con sus habilidades.
4. Discrimina los sonidos iniciales /g/ y /h/ y los relaciona con las letras G/g y H/h.	Identifica correctamente el sonido inicial y colorea la letra correspondiente con seguridad.	Identifica la mayoría de los sonidos iniciales y colorea la letra correcta con apoyo ocasional.	Identifica algunos sonidos, pero necesita repetición del audio, apoyo visual o modelado.	Presenta dificultad para diferenciar /g/ y /h/, aun con apoyo frecuente.	No evidencia reconocimiento de los sonidos iniciales trabajados.
5. Registra respuestas en tareas gráficas aplicando vocabulario y estructuras de la unidad.	Completa las tareas gráficas con autonomía y de manera coherente con la instrucción.	Completa la mayor parte de las tareas gráficas con poca ayuda.	Completa parcialmente las tareas, pero requiere apoyo frecuente para registrar sus respuestas.	Realiza marcas o dibujos poco relacionados con la consigna, aun con guía directa.	No completa la tarea gráfica ni registra respuestas observables.

Página 72: Brain challenge

Recursos: cuaderno de actividades página 72, *cutouts* página 185, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), lupa de juguete o marco de cartulina tipo “zoom”, pegamento, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice el juego <i>Act the Insect Clue</i>. Projete imágenes de diferentes partes del cuerpo de los insectos trabajados en la unidad, haciendo zoom en partes como <i>wings</i>, <i>legs</i>, <i>antennae</i> o <i>body</i>. Invite al grupo a observar en detalle. ● Pídale que representen corporalmente el insecto. Pueden mover brazos como alas, caminar con pasos pequeños o hacer antenas con los dedos. Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para apoyar la asociación. ● Invite al grupo a adivinar levantando o señalando la <i>flashcard</i> del insecto correspondiente. Pueden decir el nombre, repetirlo con apoyo o elegir entre dos opciones, como <i>bee or butterfly</i>?
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno en la página 72 y projete la actividad. Muestre uno a uno los <i>close-ups</i> de la página y guíe una predicción grupal antes de usar los recortables. Pregunte <i>What part is this? Wings? Legs? Antennae? What minibeast is it?</i> ● Luego muestre los <i>cutouts</i> de la página 185 y pida que primero los ubiquen sobre la página sin pegarlos. Modele un ejemplo comparando la imagen cercana con el insecto completo y verbalice una frase breve como <i>I see wings. It's a dragonfly.</i> ● Invite a completar la actividad pegando cada <i>cutout</i> en el lugar correcto. Permita responder señalando, nombrando el <i>minibeast</i>, usando una pista visual o trabajando con un compañero antes de pegar.
CIERRE (10 min)	● Invite a un niño a elegir en secreto un insecto o <i>minibeast</i> de la unidad y comenzar a dibujar solo una parte en la pizarra, por ejemplo <i>wings</i>, <i>legs</i>, <i>antennae</i> o <i>body</i>. ● Los demás observan e intentan adivinar. Si no lo logran, el niño continúa completando el dibujo con nuevas partes hasta que el grupo identifique el insecto. Mantenga visibles el póster y las <i>flashcards</i> como apoyo. ● Invite a responder señalando la <i>flashcard</i>, diciendo el nombre del insecto o repitiendo con apoyo <i>It's a bee, It's a spider o I see wings</i>. El niño que adivina puede pasar a dibujar el siguiente insecto.


Brain challenge

















72

- Look at the close-up pictures and guess the minibeasts.
- Find the cutouts on page 185 and glue them in the correct place.

Evaluación Formativa

1. Infiere el *minibeast* a partir de pistas visuales parciales, usando observación, comparación y apoyo visual cuando lo requiere.
2. Ubica y pega los *cutouts* correspondientes, relacionando cada *close-up* con la imagen completa del insecto o *minibeast*.

Página 73: Project time

Recursos: cuaderno de actividades página 73, [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 4](#), [tarjetas de partes del cuerpo](#), lupas de juguete, imágenes reales de insectos del entorno, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice una breve <i>Minibeast Observation Walk</i> en el patio, jardín o usando imágenes reales si no es posible salir. Invite a observar con lupa y pregunte <i>What minibeast can you see? Is it small? Does it have wings?</i> ● Use <i>flashcards</i>, póster e imágenes reales para comparar lo observado con el vocabulario de la unidad. Modele respuestas simples como <i>It's a bee</i>, <i>It has wings</i> o <i>It can walk</i>. ● Invite a los niños a señalar, nombrar, imitar el movimiento o elegir el <i>minibeast</i> que quieren registrar en su proyecto.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la actividad. Recorra visualmente cada sección para que identifiquen dónde dibujar el <i>minibeast</i>, escribir o copiar su nombre, colorear sus partes del cuerpo y registrar su movimiento. ● Modele un ejemplo completo con su propio insecto. Dibújelo en la pizarra, escriba su nombre y observe sus partes. Coloree solo las que correspondan, según si tiene alas, patas y antenas. Luego registre cómo se mueve, encerrando el o los íconos correspondientes, según si camina, vuela o ambas. ● Invite a cada niño a completar su proyecto. Pueden elegir un <i>minibeast</i> observado o uno de las <i>flashcards</i>, dibujarlo, copiar su nombre con apoyo, colorear las partes que tiene y encerrar cómo se mueve. Acompañe con preguntas: <i>Does it have wings?</i>; <i>Does it have legs?</i>; <i>Can it fly?</i> y <i>Can it walk?</i>
CIERRE (10 min)	● Organice una breve <i>Minibeast Show and Tell</i>. Invite a algunos niños a presentar su observación mostrando la página al grupo. ● Modele una presentación simple y repetible, por ejemplo <i>This is my minibeast. It's a butterfly. It has wings. It can fly</i>. Mantenga visibles las <i>flashcards</i> y tarjetas de apoyo. ● Permita distintas formas de participación. Pueden mostrar el dibujo, señalar partes del cuerpo, decir el nombre del <i>minibeast</i>, hacer su movimiento o repetir una frase modelo con apoyo.

Project time

My minibeast observations

1



Ant

Name: _____

2

Parts of the body



wings



legs



antennae

3

Movement







1. Go outside and look for a minibeast. Draw it and write its name.

2. Color only the body parts your minibeast has.

3. Circle the way it moves. Then, present it to your friends.

Evaluación Formativa

1. Completa la hoja de registro de su *minibeast*, incorporando información sobre nombre, partes del cuerpo y movimiento.
2. Presenta su *minibeast* usando recursos orales, visuales o gestuales para describir qué es, qué partes tiene y cómo se mueve.

Rúbrica de evaluación Project

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Sigue instrucciones simples para observar, registrar y presentar su <i>minibeast</i> .	Sigue la secuencia del proyecto con autonomía o apoyo mínimo, realizando las acciones solicitadas en la hoja de registro.	Sigue la mayoría de los pasos con poca ayuda.	Sigue algunos pasos, pero requiere apoyo frecuente para avanzar.	Presenta dificultad para seguir la secuencia, incluso con apoyo directo.	No logra participar en la actividad propuesta.
2. Completa la hoja de registro de su <i>minibeast</i> .	Completa el registro incorporando dibujo, nombre, partes del cuerpo y movimiento de forma clara y coherente con autonomía o apoyo mínimo.	Completa la mayor parte del registro con poca ayuda.	Completa parcialmente el registro y requiere apoyo frecuente para organizar la información.	Realiza marcas o dibujos poco relacionados con la consigna, aun con guía directa.	No completa la hoja de registro.
3. Presenta la descripción de su <i>minibeast</i> .	Presenta su <i>minibeast</i> usando palabra o frase simple, por ejemplo <i>It's a butterfly, It has wings</i> o <i>It can fly</i> , con autonomía o apoyo mínimo.	Presenta usando una palabra, frase breve o repetición guiada con poca ayuda.	Participa mostrando, señalando o repitiendo palabras aisladas con apoyo frecuente.	Presenta dificultad para compartir su trabajo, incluso con ayuda.	No participa en la presentación.
4. Participa con disposición, cuidado y respeto por el trabajo propio y el de sus compañeros.	Participa con entusiasmo, cuida su producción y valora las presentaciones de sus compañeros.	Participa adecuadamente y respeta la mayoría de las normas del trabajo compartido.	Participa parcialmente y requiere recordatorios para cuidar materiales, esperar turno o escuchar.	Participa de forma muy limitada y necesita acompañamiento permanente.	No evidencia disposición para participar en el proyecto.

Unit 5 - Mealtime

Objetivo general:

Que los estudiantes reconozcan, comprendan y usen vocabulario temático básico relacionado con la hora de comer, utensilios de mesa y comidas del día, participando en interacciones orales simples y guiadas para identificar objetos, expresar rutinas alimentarias, clasificar alimentos según atributos como *sweet* y *savory*, compartir preferencias personales y vincular el aprendizaje del inglés con experiencias cercanas y significativas de la vida cotidiana, el autocuidado, la autonomía y la convivencia durante las comidas.

Duración:

2-3 semanas (5 horas por semana)

Vocabulario:

Keywords: *spoon, fork, knife, plate, cup, bowl.*

New words: *glass, napkin, table.*

Meals: breakfast, lunch, dinner.

Gramática:

Routines:

I have breakfast.

I have lunch.

I have dinner.

Progresión en el Aprendizaje del Lenguaje

Unit presentation
Keywords

Language skills
Sounds and letters

Exploring new words
Review

Objetivos específicos

1. Reconocer y comprender vocabulario temático básico relacionado con utensilios de mesa como *spoon, fork, knife, plate, cup, bowl*.
2. Producir oralmente vocabulario clave de la unidad con apoyo visual, repetición guiada y denominación simple de objetos propios de la hora de comer.
3. Ampliar el repertorio léxico incorporando *glass, napkin, table* y las comidas del día como *breakfast, lunch, dinner*, en actividades de reconocimiento, clasificación, juego y expresión oral guiada.
4. Comprender y usar estructuras simples para expresar rutinas alimentarias, por ejemplo: *I have breakfast, I have lunch, I have dinner*.
5. Comprender preguntas, instrucciones y oraciones orales breves relacionadas con objetos de mesa, comidas del día y rutinas alimentarias, respondiendo mediante señalamiento, gesto, *sticker*, palabra aislada o frase modelo.
6. Desarrollar comprensión auditiva a partir de audios, canciones, consignas, preguntas guiadas y actividades de la app relacionadas con utensilios, alimentos, fórmulas sociales y rutinas de comida.
7. Participar en interacciones orales simples y guiadas para identificar objetos de mesa, nombrar comidas del día, expresar preferencias y compartir información personal relacionada con sus rutinas de alimentación.
8. Desarrollar comprensión lectora inicial mediante asociación texto-imagen, reconocimiento visual de palabras frecuentes de la unidad y seguimiento de instrucciones breves con apoyo gráfico.
9. Fortalecer la conciencia fonológica y la correspondencia grafema-fonema mediante el trabajo sistemático con los sonidos y letras I-J-K, junto con trazado en mayúscula y minúscula.
10. Favorecer la escritura emergente mediante trazado, coloreado con intención, uso de *stickers*, dibujo, registro gráfico de objetos de mesa, representación de comidas y reconocimiento de palabras vinculadas al campo semántico de *mealtime*.

Metodologías Activas

Cross-curricular learning
Social and emotional learning

Arts and crafts
Brain challenge

Project time

Objetivos específicos

1. Desarrollar habilidades de organización espacial y correspondencia uno a uno mediante actividades de matemática vinculadas a poner la mesa, ubicando utensilios y objetos en relación con un lugar determinado.
2. Favorecer la comprensión de rutinas de la vida cotidiana mediante experiencias situadas relacionadas con *breakfast, lunch* y *dinner*, conectando el aprendizaje del inglés con hábitos familiares y escolares.
3. Desarrollar habilidades de comparación y categorización mediante actividades de ciencias vinculadas a alimentos *sweet* y *savory*, promoviendo observación de atributos, extensión de categorías y expresión de preferencias.
4. Fortalecer habilidades socioemocionales como la toma de turnos, la participación colaborativa, la planificación estratégica y el juego respetuoso mediante actividades como *Tic-tac-toe!*.
5. Promover la expresión personal, la autonomía y la toma de decisiones mediante actividades como *My favorite meal*, donde los niños planifican, representan y comparten preferencias alimentarias.
6. Favorecer la autoconciencia emocional y la expresión personal mediante actividades de reflexión, en las que los niños identifican cómo se sienten después de participar en juegos, desafíos o producciones.
7. Estimular habilidades cognitivas como razonamiento paso a paso, decodificación de símbolos, búsqueda de rutas y control inhibitorio mediante desafíos cognitivos.
8. Desarrollar creatividad, motricidad fina y planificación mediante actividades artísticas y de proyecto vinculadas a la creación o representación de una comida favorita.
9. Promover la participación activa mediante recursos multimodales como *flashcards*, póster, audios, canciones, app, *stickers* y *cutouts*, para reforzar comprensión, expresión oral y transferencia del vocabulario a contextos significativos.
10. Favorecer la metacognición inicial mediante preguntas de apertura y cierre que inviten a observar, recordar, nombrar, elegir, explicar preferencias y expresar lo aprendido de forma simple.

Habilidades Lingüísticas



Listening:

- Reconoce vocabulario de utensilios de mesa, objetos asociados a la comida y comidas del día al escuchar audios, canciones, consignas y preguntas guiadas en contexto.
- Comprende instrucciones simples en actividades guiadas de observación, clasificación, uso de *stickers*, organización de la mesa, trazado, dibujo, selección y seguimiento de rutas.
- Comprende oraciones simples relacionadas con rutinas alimentarias, como *I have breakfast*, *I have lunch* y *I have dinner*, con apoyo visual, gestual y situacional.
- Demuestra comprensión auditiva señalando, emparejando, ubicando objetos, pegando *stickers*, coloreando, trazando caminos, eligiendo respuestas o participando mediante acciones.



Reading:

- Establece asociación visual entre palabra e imagen en el vocabulario de utensilios, objetos de mesa, comidas del día y alimentos.
- Reconoce palabras frecuentes de la unidad y sigue apoyos gráficos para completar tareas de observación, correspondencia, clasificación, repaso, trazado, selección y desafíos visuales.
- Se inicia en la comprensión de frases breves acompañadas de imágenes, especialmente aquellas vinculadas a rutinas alimentarias y preferencias personales.
- Identifica visualmente letras iniciales y palabras asociadas a los sonidos I, J, K, fortaleciendo la relación entre grafema, fonema e imagen.



Speaking:

- Nombra utensilios de mesa, objetos asociados a la hora de comer y comidas del día con apoyo visual, auditivo, gestual y repetición guiada.
- Se inicia en el uso oral de estructuras simples para expresar rutinas alimentarias: *I have breakfast*; *I have lunch*; *I have dinner*.
- Participa en interacciones orales guiadas durante juegos, canciones, actividades con *flashcards*, clasificación de alimentos, y presentación de trabajos.
- Responde preguntas breves sobre identificación de objetos, rutinas y preferencias alimentarias mediante palabra aislada, frase modelo, gesto, señalamiento o repetición coral.



Writing:

- Desarrolla escritura emergente mediante trazos, coloreado con intención, uso de *stickers*, dibujo guiado, completación visual y representación gráfica de comidas u objetos de mesa.
- Fortalece el control grafomotor inicial mediante actividades de trazado de letras I, J, K, líneas de unión, caminos, rotulación simple y reconocimiento de palabras de la unidad.
- Representa información personal mediante dibujo, selección o creación de una comida favorita en actividades como *My favorite meal*.
- Se aproxima al registro escrito funcional al copiar, trazar o reconocer palabras vinculadas a utensilios, comidas del día y rutinas alimentarias.

Habilidades del Pensamiento

Habilidades del Pensamiento			
Reconocimiento y asociación imagen-palabra-objeto	Clasificación y categorización	Organización espacial	
Correspondencia uno a uno	Comparación de atributos	Toma de decisiones simples	
Planificación inicial	Razonamiento paso a paso	Decodificación de símbolos	
Atención selectiva y sostenida	Memoria de trabajo	Control inhibitorio	
Pensamiento estratégico inicial	Flexibilidad cognitiva	Creatividad y representación personal	Metacognición inicial

DUA



Compromiso

Diseñar múltiples formas de implicación - activación, motivación y autorregulación



Representación

Diseñar múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión



Acción y expresión

Diseñar múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Página 74: Unit Presentation

Recursos: cuaderno de actividades página 74, [póster unidad 5](#), mesa preparada recreando la escena de la unidad, mantel, plato, vaso o taza, *bowl*, cuchara, tenedor, cuchillo de juguete o sin filo, servilleta, alimentos de juguete o imágenes, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente una mesa preparada como la escena de la unidad e invite a observar: <i>What do you see? Do you use this at home? What do you use to eat?</i> ● Muestre el póster de la unidad y compare con la mesa real. <i>Look at the table. Look at the poster. What is the same?</i> Señale elementos. ● Invite a algunos niños a poner la mesa ubicando plato, vaso, <i>bowl</i> o cubiertos. Pueden responder señalando, nombrando, repitiendo o realizando la acción.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 74 y pida abrir el cuaderno. Guíe la observación preguntando por personajes, acciones y objetos: <i>Who can you see? What are they doing? Are they eating? Who has a cup? Can you find a spoon?</i> ● Conecte la página con el póster y la mesa real mediante una búsqueda visual: <i>Find the plate. Point to the cup. Show me the bowl.</i> ● Pida que señalen los objetos en el cuaderno, los muestren a un compañero y repitan una palabra o frase modelo si están listos: <i>It's a cup. It's a plate.</i>
CIERRE (10 min)	● Retome el juego de poner la mesa con utensilios reales o de juguete. Entregue objetos y dé consignas breves: <i>Put the plate. Put the cup. Put the spoon, please.</i> ● Mantenga visible el póster y compare la mesa del curso con la escena: <i>Look at our table. Look at the poster.</i> ● Invite a cerrar mostrando un objeto que recuerden, señalándolo en el cuaderno o diciendo con apoyo: <i>I use a spoon; I use a cup.</i>



Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala utensilios de mesa en la página, póster u objetos reales al escuchar consignas simples.
2. Participa en la observación de la escena identificando personajes, acciones u objetos mediante señalamiento, gesto, repetición o palabra aislada.

Página 75: Keywords

Recursos: cuaderno de actividades página 75, [QR de audio página 75](#), [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#), utensilios reales o de juguete, mantel o bandeja, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>What's missing on the table?</i> Prepare una mesa con 4 o 5 utensilios reales. Pida observar, diga <i>close your eyes</i>, retire un objeto y pregunte: <i>What is missing? Spoon? Cup?</i> Permita respuestas en español. - Apoye mostrando el póster de la unidad y señalando el objeto cuando lo nombren. Incorpore las <i>flashcards</i> solo después de la primera ronda para confirmar palabra e imagen. - Invite a responder señalando, diciendo la palabra, repitiendo con usted o eligiendo entre dos opciones: <i>Fork or knife? Plate or bowl?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 - Pida abrir el cuaderno en la página 75 y proyecte la página. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada <i>keyword</i>. - En la segunda escucha, invite a repetir. Refuerce con <i>flashcards</i>, objetos reales y gestos de uso como comer con cuchara, beber de una taza, poner comida en el bowl. - Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo coralmente, levantando la <i>flashcard</i> correspondiente o mostrando el utensilio real. Actividad 2 - Dirija la atención a la segunda actividad y explique que deben colorear solo las palabras claves de la unidad. Modele un ejemplo y pregunte <i>Is it a spoon? Yes. Color it. Is it a table? No. Don't color it.</i> - Presente la tarea como un desafío. Nombre una palabra a la vez y pida que primero la busquen con el dedo antes de colorear: <i>Find the fork. Point to the cup. Show me the bowl.</i> - Invite a colorear solo los elementos que correspondan. Algunos niños pueden señalar, repetir la palabra, mirar las <i>flashcards</i> o comparar con utensilios reales.
CIERRE (10 min)	- Realice el juego <i>Table echo</i>. Muestre una <i>flashcard</i> o utensilio real y diga la palabra con distintas voces: voz suave, voz de robot, voz lenta y el grupo repite. - Refuerce la asociación mostrando objeto real, <i>flashcard</i> y póster: <i>This is a spoon. Find the spoon.</i> - Invite a algunos niños a elegir un utensilio, ponerlo en la mesa y decir o repetir la palabra. Quienes necesiten apoyo pueden solo señalar o imitar su uso.

Keywords

1

spoon

fork

knife

plate

cup

bowl

2

1. Listen, point, and repeat the keywords.

2. Color only the keywords.

75

Evaluación Formativa

1. Reconoce, señala y repite las palabras clave.
2. Identifica el vocabulario de la unidad siguiendo instrucción.

Página 76: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 76, [QR de audio página 76](#), [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#) (rutinas de alimentación), dibujos simples en la pizarra para mañana, mediodía y noche, imágenes o envases limpios de alimentos, utensilios reales o de juguete, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Dibuje en la pizarra tres momentos del día: mañana, mediodía y noche. Pregunte por experiencias cercanas: <i>What do you eat in the morning? What do you eat for lunch? What do you eat at night?</i> ● Presente las <i>flashcards</i> de rutinas y ubíquelas bajo el dibujo correspondiente. Modele cada frase con gestos de comer y apoyo visual. ● Invite a los niños a compartir ideas señalando, nombrando alimentos, repitiendo <i>breakfast</i>, <i>lunch</i>, <i>dinner</i> o ubicando imágenes o envases vacíos de alimentos, bajo el momento del día que corresponda.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Proyecte la página 76 y pida abrir el cuaderno. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen cada rutina. En la segunda escucha, invite a repetir. ● Refuerce con las <i>flashcards</i> y los dibujos de la pizarra, preguntando: <i>Is it breakfast? Is it lunch? Is it dinner?</i> ● Permita responder señalando en el cuaderno, repitiendo coralmente, levantando la <i>flashcard</i> o imitando la acción de comer. Actividad 2 ● Dirija la atención a las frases incompletas. Modele cómo trazar las palabras <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Lea cada frase lentamente y pida que recorran la palabra con el dedo antes de trazarla. ● Luego, invite a dibujar lo que comen en cada momento del día. Guíe con preguntas simples: <i>What do you eat for breakfast? What do you eat for lunch? What do you eat for dinner?</i> ● Acepte distintas formas de respuesta: trazar con apoyo, señalar una <i>flashcard</i>, nombrar un alimento, dibujar, mostrar su producción o completar oralmente con ayuda: <i>I have...</i>
CIERRE (10 min)	● Realice el juego <i>Guess the meal</i>. Invite a un voluntario a seleccionar en secreto una <i>flashcard</i> de rutina y hacer la mímica usando objetos reales, utensilios o envases de alimentos. ● Mantenga visibles los dibujos de mañana, mediodía y noche para apoyar la comprensión, mientras el grupo adivina la rutina que está representando. ● Quien adivina puede señalar la <i>flashcard</i>, repetir la rutina o decir con apoyo: <i>I have breakfast; I have lunch; I have dinner.</i>

Language skills

1

2

76
 1. Listen, point, and repeat the sentences.
 2. Trace the words and draw what you eat.

Evaluación Formativa

1. Comprende y repite oraciones simples relacionadas con rutinas alimentarias.
2. Completa frases trazando las palabras y representa mediante dibujo lo que come en cada momento del día.

Página 77: Language skills

Recursos: cuaderno de actividades página 77, QR app Lingokids, [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#), utensilios reales o de juguete, mantel o bandeja, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Inicie con la app Lingokids y proyecte el juego <i>Set the table</i>. Invite a los niños a observar y ayudar a poner la mesa. Pregunte: <i>What do you see? Is it a spoon? Is it a cup?</i> ● Refuerce la comprensión mostrando objetos reales o <i>flashcards</i> cuando aparezca cada utensilio en la app. Modele con claridad cada vez que aparezca una palabra clave. ● Invite a responder señalando en la pantalla, repitiendo la palabra, haciendo el gesto de uso o eligiendo entre dos opciones: <i>Plate or bowl? Cup or spoon?</i>
DESARROLLO (20 min)	● Pida abrir el cuaderno en la página 77 y proyecte la actividad. Explique que los utensilios están dibujados con líneas segmentadas, para que luego puedan trazarlos. Recorra la imagen con el grupo y pregunte: <i>What can you see? Is it a plate? Is it a cup? Can you find the spoon?</i> ● Modele el trazado en la proyección o pizarra, mostrando que deben seguir las líneas lentamente. Refuerce el vocabulario mientras observan cada elemento: <i>Trace the plate. Trace the cup. Trace the spoon</i>. Luego indique que, al terminar de trazar, podrán colorear. ● Invite a los niños a trazar primero con el dedo y luego con lápiz. Durante el trabajo, pueden señalar, repetir la palabra, elegir entre dos opciones o mostrar el utensilio que están trazando: <i>Fork or knife? Bowl or plate?</i> Finalice pidiendo que coloreen los elementos ya trazados.
CIERRE (10 min)	● Realice el juego <i>Table helper</i> con utensilios reales o de juguete. Invite a voluntarios a tomar un objeto y ponerlo en una mesa o bandeja según las indicaciones que dé: <i>Put the plate, please. Put the cup, please.</i> ● Mantenga visible el póster y compare la mesa real con la del cuaderno: <i>Look at our table. Look at your book.</i> ● Invite a algunos niños a mostrar un objeto y decir o repetir su nombre. Quienes necesiten apoyo pueden solo señalar, hacer el gesto de uso o elegir entre dos opciones.

Language skills

Caligrafix

Practice the keywords with the Lingokids app.
Trace the pictures and color them.

77

Evaluación Formativa

1. Reconoce y señala utensilios de mesa al escuchar instrucciones simples.
2. Trazo y colorea los utensilios del vocabulario clave.

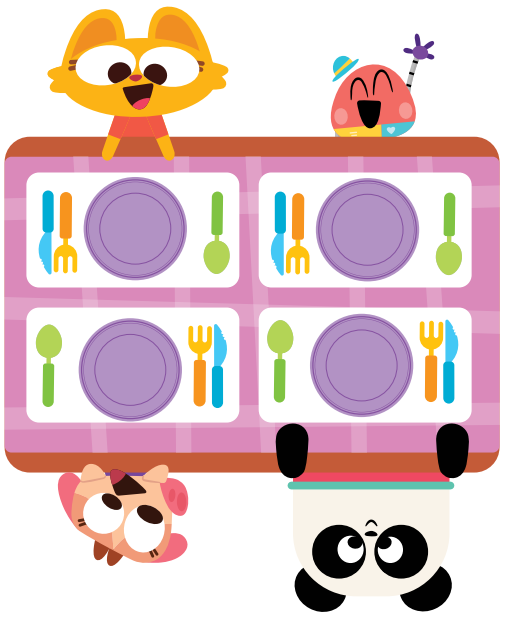
Página 78: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 78, [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#), utensilios reales o de juguete en cantidad suficiente para grupos de 4 (manteles o individuales, platos, vasos, cucharas, tenedores), alimentos simples para compartir o imágenes de alimentos, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Organice grupos de 4 niños y explique que cada grupo preparará una mesa para compartir un alimento. Asigne una tarea a cada niño: poner 4 individuales, poner 4 platos, poner 4 vasos y poner 4 cucharas o tenedores. Pregunte: <i>How many children? How many plates? How many cups?</i> - Modele con un grupo cómo contar uno a uno y verificar que cada niño tenga un lugar y un utensilio: <i>One child, one plate. One child, one cup.</i> Use gestos, conteo con dedos y objetos reales. - Invite a cada grupo a poner su mesa verificando la correspondencia. Los niños pueden contar, ubicar objetos, señalar lo que falta, repetir números o nombrar utensilios con apoyo.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 78 y pida abrir el cuaderno. Guíe la observación preguntando por los personajes Lingokids y la cantidad necesaria de elementos: <i>Who can you see? How many characters? How many plates do we need? How many cups?</i> Luego indique que usarán los <i>stickers</i> de la página 197 para completar la mesa. - Relacione la actividad con la experiencia inicial. Modele el conteo uno a uno en la página, señalando cada personaje y asociándolo con un objeto: <i>One character, one plate. One character, one cup.</i> Refuerce que deben verificar si cada personaje tiene lo necesario para sentarse a la mesa. - Invite a señalar y contar los personajes antes de pegar los <i>stickers</i> <i>Count the characters. Count the plates. Count the cups.</i> Pueden trabajar con apoyo oral, gestual o en pareja.
CIERRE (10 min)	- Invite a grupos de 2, 3 o 4 niños a sentarse. Luego ponga la mesa para esa cantidad de niños, incorporando algunos errores intencionales, por ejemplo, un plato de menos, dos vasos para un niño o una cuchara faltante. - Guíe la revisión contando uno a uno. Pregunte: <i>Is it correct? What is missing? What do we need?</i> Use gestos y señale cada puesto para apoyar la comprensión. - Invite al grupo a detectar y corregir los errores. Los niños pueden contar, señalar el puesto incompleto, agregar el utensilio que falta o nombrarlo con apoyo. Finalice diciendo <i>Now the table is ready.</i>



Cross-curricular learning






- Find the stickers on page 197 and place them to set the table for the Lingokids characters.
- Name each item you put on the table.

78

lingokids

Evaluación Formativa

1. Cuenta personajes y utensilios de la página para establecer correspondencia uno a uno.
2. Completa la actividad relacionando cada personaje con los elementos necesarios para poner la mesa.

Página 79: Cross-curricular learning

Recursos: cuaderno de actividades página 79, [QR de audio página 79](#), [cutouts](#) página 185, [póster unidad 5](#), [flashcards](#) unidad 5, dos canastas o cajas etiquetadas con las palabras *sweet* y *savory*, alimentos de consumo frecuente para degustación segura, envases limpios o imágenes de alimentos, palitos con expresiones *I like* y *I don't like*, pizarra y proyector.

Nota: antes de la clase, la docente debe informarse sobre alergias, restricciones alimentarias o impedimentos de consumo. La degustación debe ser voluntaria y segura.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente alimentos reales conocidos por los niños y explique que explorarán sabores. Verifique previamente alergias o restricciones, y ofrezca degustación solo de manera voluntaria. Pregunte: <i>What food is it? Do you eat this at home?</i> ● Presente las categorías <i>sweet</i> y <i>savory</i> en dos canastas etiquetadas con las <i>flashcards</i>. Modele ubicando una fruta o galleta en la canasta <i>sweet</i> ubicando una <i>savory</i>. Puede usar también <i>salty</i> como apoyo para explicar algunos alimentos salados conocidos. ● Invite a observar, oler o probar voluntariamente, y luego agrupar los alimentos en la canasta correspondiente. Los niños pueden responder señalando, ubicando el alimento, repitiendo <i>sweet</i> o <i>savory</i>, o eligiendo entre dos opciones.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Projete la página 79 y pida abrir el cuaderno. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las oraciones. En la segunda escucha, invite a repetir. ● Refuerce el significado con las categorías de la pizarra y ejemplos cercanos. Pregunte: <i>Is it sweet? Is it savory? Do you like sweet food?</i> ● Permita responder señalando, repitiendo la frase, levantando una imagen o completando con apoyo: <i>I like...</i> Actividad 2 ● Muestre los <i>cutouts</i> de la página 185 y explique que deberán pegarlos en la caja correcta: <i>sweet</i> o <i>savory</i>. Modele un ejemplo antes de pegar. ● Pida que primero observen cada <i>cutout</i>, lo clasifiquen oralmente o con señalamiento, y luego lo peguen en el recuadro correspondiente. Después, invite a dibujar un alimento dulce y uno salado más. ● Acepte distintas formas de respuesta: señalar, elegir entre <i>sweet</i> o <i>savory</i>, mostrar el <i>cutout</i>, pegar con apoyo, dibujar un alimento o decir una palabra conocida
CIERRE (10 min)	● Projete o muestre imágenes o envases limpios de alimentos conocidos. Entregue a cada niño palitos con <i>I like</i> y <i>I don't like</i> para expresar agrado o desagrado. Pregunte: <i>Do you like it?</i> ● Después de cada respuesta, pregunte por la categoría: <i>Is it sweet or savory?</i> Ubique la imagen o envase en la canasta correspondiente, usando las <i>flashcards</i> como apoyo visual. ● Invite a los niños a levantar su palito, señalar la categoría, repetir <i>sweet</i> o <i>savory</i> o decir con apoyo: <i>I like sweet food; I don't like savory food.</i>

Cross-curricular learning

1

I like **savory** food.

I like **sweet** food.

savory

sweet

2

savory

sweet

1. Listen, point, and repeat the sentences.

2. Find the cutouts on page 185 and glue them in the correct boxes. Then, draw one more savory food and one more sweet food.

79

Evaluación Formativa

1. Reconoce y distingue entre alimentos *sweet* y *savory*.
2. Clasifica alimentos en *sweet* o *savory* pegando los *cutouts* en las categorías correspondientes y dibujando un alimento adicional para cada grupo.

Página 80: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 80, [QR de audio SEL página 80](#), [póster unidad 5](#), tablero grande de *Tic-tac-toe!* en pizarra o piso, dibujos de vocabulario de la unidad para modelar el juego, lápices.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un tablero grande de <i>Tic-tac-toe!</i> en la pizarra o en el piso. Explique que cada jugador elige un símbolo y juega por turnos, dibujando el elemento en un espacio vacío. Modele con dos elementos del vocabulario distintos a los del libro, por ejemplo <i>spoon</i> y <i>cup</i>. ● Muestre que gana quien completa tres símbolos iguales en fila, columna o diagonal. Señale cada posibilidad en el tablero y use frases breves: <i>My turn. Your turn. Three in a row wins.</i> ● Invite a dos voluntarios a realizar una ronda modelada, eligiendo símbolo, esperando turno y ubicándolo en el tablero.
DESARROLLO (20 min)	● Pida abrir el cuaderno en la página 80 y proyecte la actividad. Explique que jugarán en parejas usando los símbolos <i>knife</i> o <i>plate</i>. ● Recuerde las reglas: elegir símbolo, jugar por turnos, dibujar solo en espacios vacíos y formar tres en fila, columna o diagonal. ● Organice parejas e invite a jugar. Acompañe con frases breves: <i>Choose knife or plate. My turn. Your turn. Good game.</i> Los niños pueden señalar, dibujar su símbolo, decir <i>knife</i> o <i>plate</i> o pedir apoyo para seguir la secuencia del juego.
CIERRE (10 min)	● Reproduzca el QR del <i>chant</i> y explique que lo usarán para cerrar el juego valorando el trabajo con un compañero. ● Modele el <i>chant</i> verso a verso con movimiento corporal: <i>One, two, three</i> (cuentan con los dedos). <i>Hi-five with me</i> (chocan los cinco con un compañero). <i>You and me</i> (se señalan a sí mismos y al compañero). <i>We are a happy team</i> (hacen un gesto de equipo o sonrisa). <i>I try again.</i> <i>I never stop.</i> <i>Hi-five my friend</i> (chocan los cinco nuevamente). <i>Clap, clap, clap</i> (aplauden tres veces). ● Invite a repetir el <i>chant</i> una segunda vez, permitiendo que los niños lideren algunos gestos con su pareja. Cierre destacando el respeto de turnos y la colaboración durante el juego.

Let's play! Chant

Social and emotional learning

Tic - tac - toe!

80

Play tic-tac-toe with a friend! Choose the knife or the plate and take turns drawing your symbol. The first to get three in a row wins!
 Scan the badge. Listen and repeat the chant.

Evaluación Formativa

1. Participa en el juego respetando turnos y reglas simples.
2. Usa o reconoce los símbolos *knife* y *plate* durante el juego mediante dibujo, señalamiento o palabra oral.

Página 81: Social and emotional learning

Recursos: cuaderno de actividades página 81, [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#) (rutinas de alimentación), imágenes o envases limpios de alimentos asociados a cada comida, [tarjetas de emociones](#), lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente imágenes o envases limpios de alimentos vinculados a <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Active experiencias previas preguntando: <i>What do you eat for breakfast? What do you eat for lunch? What do you eat for dinner?</i> ● Ubique en la pizarra las <i>flashcards breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>, y organice algunos alimentos bajo cada una. Modele una preferencia: <i>I like breakfast. I like eggs.</i> ● Invite a los niños a señalar una comida, ubicar una imagen, repetir <i>breakfast/lunch/dinner</i> o expresar una preferencia con apoyo: <i>I like...</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Pida abrir el cuaderno en la página 81 y proyecte la actividad. Gué la observación de las tres comidas del día y pregunte <i>What meal is this? What food can you see?</i> ● Explique que cada niño debe elegir su comida favorita y colorearla. Refuerce que pueden tener preferencias distintas: <i>Different answers are OK.</i> ● Invite a colorear la opción elegida. Pueden señalar primero, decir la palabra, repetir con apoyo o mostrar su elección a un compañero: <i>I like breakfast/lunch/dinner.</i> Actividad 2 ● Dirija la atención al espacio de Elliot. Explique que dibujarán cómo se sintieron al elegir y colorear su comida favorita. Muestre tarjetas de emociones y pregunte: <i>How do you feel? Happy? Calm? Excited?</i> ● Modele en la pizarra algunas caritas posibles y conecte la emoción con la experiencia: si les gustó elegir, si fue fácil, si dudaron o si disfrutaron compartir su preferencia. ● Invite a dibujar su carita en el espacio correspondiente. Pueden mostrarla, señalar una emoción, hacer el gesto facial o decir con apoyo: <i>I feel happy/calm/excited.</i>
CIERRE (10 min)	● Organice una breve ronda de preferencias. Invite a algunos niños a mostrar la comida que colorearon. ● Modele frases simples para apoyar la presentación: <i>I like breakfast; I like lunch; I like dinner.</i> Luego conecte con la emoción: <i>I feel happy.</i> ● Permita mostrar el cuaderno, señalar la opción coloreada, decir una palabra, repetir una frase modelo o mostrar la emoción dibujada.

Social and emotional learning

1

breakfast

lunch

dinner

2

1. Choose your favorite meal and color it.

2. Complete Elliot's feeling space. Draw your face to show how you feel after this activity.

81

Evaluación Formativa

1. Elige y colorea su comida favorita entre *breakfast*, *lunch* y *dinner*, expresando una preferencia con apoyo visual u oral.
2. Representa cómo se sintió después de la actividad mediante dibujo, gesto, señalamiento o palabra.

Página 82: Arts and crafts

Recursos: cuaderno de actividades página 82, proyección de la página, [póster unidad 5](#), modelo de *table mat* elaborado previamente, caja de cereal vacía o cartón reciclado, papeles de colores, pegamento, tijeras, lápices, utensilios reales o de juguete del vocabulario de la unidad, pizarra.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un <i>table mat</i> terminado y pregunte: <i>What do you see? What do we use to eat?</i> Invite a observar cómo cada utensilio tiene un lugar. ● Muestre utensilios reales y ubíquelos sobre el modelo: <i>plate, cup, spoon, fork, knife</i>. Refuerce con gestos y señalamiento. ● Invite a algunos niños a ubicar un utensilio sobre el modelo o señalar dónde iría. Pueden repetir la palabra, nombrarla o elegir entre dos opciones: <i>Spoon or fork? Cup or plate?</i>
DESARROLLO (20 min)	● Abra el cuaderno en la página 82 y proyecte la secuencia. Muestre los materiales y explique que crearán su propio <i>table mat</i>. ● Modele los pasos: cortar el cartón de la caja de cereal, pegar papel de color sobre el cartón y dibujar el contorno de cada utensilio en el lugar correcto. ● Invite a los niños a elaborar su individual. Pueden elegir color de papel, ubicar utensilios, trazar contornos, señalar el paso siguiente o nombrar el objeto que están usando.
CIERRE (10 min)	● Organice una breve muestra de <i>table mats</i>. Invite a los niños a poner un utensilio sobre el contorno correspondiente para revisar su trabajo. ● Modele una presentación simple: <i>This is my table mat; This is a plate; This is a cup</i>. Mantenga visibles el póster y los utensilios reales como apoyo. ● Invite a algunos niños a presentar su trabajo mostrando un objeto, señalando un contorno o repitiendo una frase modelo.

Arts and crafts!

My table mat

Materials

- an empty cereal box
- glue stick
- pieces of paper
- scissors

- Cut a cereal box.
- Glue the colored paper onto the cardboard.
- Draw the outline of each piece of tableware in the correct place.
- Present your table mat to your friends.

82

- Gather the materials.
- Follow the steps.

Evaluación Formativa

1. Sigue la secuencia básica para elaborar su *table mat* con apoyo visual, oral o modelado docente.
2. Ubica y traza utensilios en el lugar correspondiente, usando vocabulario de la unidad.

Página 83: Sounds and letters

Recursos: cuaderno de actividades página 83, [QR de audio página 83](#), [cutouts](#) página 185, [flashcards](#) unidad 5 (letras I/i, J/j, K/k), [tarjetas de imágenes con sonidos iniciales I, J y K](#), lápices de colores, pegamento, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente las letras I, J, K en la pizarra y active conocimientos previos preguntando: <i>Do you know this letter? What sound does it make?</i> ● Muestre las <i>flashcards</i>. Modele cada sonido inicial de forma clara: /i/ iguana, /dʒ/ juice, /k/ kite, acompañando con gestos y señalamiento de la letra. ● Invite a los niños a repetir el sonido, señalar la letra correcta, trazarla en el aire o ubicar cada imagen bajo I, J o K.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Proyecte la página 83 y pida abrir el cuaderno. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen las letras I, J, K y sus imágenes. En la segunda escucha, invite a repetir los sonidos y palabras. ● Modele el trazado de cada letra en la pizarra. Luego indique que tracen primero con el dedo y después con lápiz. Muestre los <i>cutouts</i> de la página 185 y pida pegarlos en el recuadro correspondiente según el sonido inicial. ● Permita responder señalando, repitiendo el sonido, mostrando el <i>cutout</i>, trazando con apoyo o eligiendo entre dos opciones: <i>I or J? J or K?</i> Actividad 2 ● Dirija la atención a la segunda actividad. Explique que deben observar las letras y colorear según la clave de color, porque al hacerlo descubrirán una figura cuyo nombre comienza con cada sonido inicial. ● Modele un ejemplo en la proyección: <i>Find and color /i/</i> Mientras avanzan, pregunte: <i>What picture is it? Is it an igloo?</i> Repita el mismo procedimiento con J y K, destacando las figuras que se forman. ● Invite a completar la actividad coloreando las letras indicadas. Al terminar, pida que muestren la figura descubierta y la relacionen con el sonido inicial. Pueden responder señalando, repitiendo el sonido, diciendo la palabra o mostrando su cuaderno.
CIERRE (10 min)	● Realice el juego breve <i>Sound corners</i>. Ubique las letras I, J y K en tres sectores de la sala. Nombre una palabra para cada sonido. ● Mantenga visibles las imágenes de apoyo y repita el sonido inicial antes de que respondan. ● Invite a los niños a desplazarse hacia la letra correspondiente, señalarla o levantar la tarjeta correcta. Cierre repitiendo juntos los tres sonidos y palabras.

Sounds and letters

1

I i

is for

iguana

J j

is for

juice

K k

is for

kite

2

1. Listen and repeat the sounds. Trace the letters. Then, find the cutouts on page 185 and glue them in the correct boxes.

2. Color according to the letters.

83

Evaluación Formativa

1. Reconoce y reproduce los sonidos iniciales /i/, /j/ y /k/ con apoyo auditivo, visual o gestual.
2. Traza las letras I, J, K, pega los *cutouts* en el recuadro correspondiente y colorea según la letra indicada.

Página 84: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 84, [QR de audio 1 página 84](#), [QR de audio 2 página 84](#), canción de Lingokids app, [póster unidad 5](#), [flashcards](#) [unidad 5](#), objetos reales o imágenes de *glass*, *napkin*, *table*, lápices, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Prepare una mesa con los utensilios trabajados en la unidad. Agregue los nuevos elementos <i>glass</i>, <i>napkin</i> y destaque la <i>table</i>. Invite a observar como “detectives de mesa” y pregunte <i>What do you know? What is new?</i> ● Guíe la comparación entre objetos conocidos y nuevos. Nombre los elementos nuevos con apoyo gestual: <i>This is a glass; This is a napkin; This is the table.</i> ● Invite a los niños a señalar, tocar o repetir las palabras nuevas. También pueden elegir entre dos opciones: <i>Glass or cup? Napkin or plate?</i>
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 ● Proyecte la página 84 y pida abrir el cuaderno. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen. En la segunda escucha, invite a repetir. ● Modele el trazado de las palabras en la proyección o pizarra. Luego pida que recorran cada palabra con el dedo antes de trazar con el lápiz. ● Permita responder señalando, repitiendo, trazando con apoyo o mostrando el objeto real correspondiente. Actividad 2 ● Explique que escucharán el audio para descubrir qué objeto corresponde a cada personaje. Antes de unir, pida observar personajes y objetos: <i>Who can you see? What object is it?</i> ● Reproduzca el audio por partes. Después de cada oración, pause y pregunte: <i>What does Lisa need? A glass or a napkin?</i> Pida que primero unan con el dedo y luego tracen la línea. ● Acepte respuestas mediante señalamiento, repetición de la palabra, elección entre dos opciones o unión con apoyo.
CIERRE (10 min)	● Reproduzca la canción de Lingokids app para reforzar el vocabulario de la unidad en un contexto lúdico y musical. Invite a acompañar con gestos y movimientos. ● Mantenga visibles las <i>flashcards</i> <i>glass</i>, <i>napkin</i> y <i>table</i>, junto con los objetos reales, para reforzar la asociación palabra-imagen-acción. ● Invite a los niños a levantar o señalar el objeto cuando lo escuchen o cuando usted lo nombre. Quienes estén listos pueden repetir la palabra o usar una frase modelo: <i>It's a glass; It's a napkin; It's a table.</i>

Exploring new words!

1

glass

napkin

table

2

84

1. Listen, point, and repeat the new words. Then, trace them.
2. Listen to the audio and match each character with the correct object.
• Listen to the song in the Lingokids app and sing along.

Evaluación Formativa

1. Reconoce, señala, repite y traza las nuevas palabras *glass*, *napkin* y *table* con apoyo visual, auditivo o gestual.
2. Asocia cada personaje con el objeto correspondiente mediante escucha atenta, señalamiento o unión en el cuaderno.

Página 85: Exploring new words

Recursos: cuaderno de actividades página 85, *cutouts* página 185, [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#), [puzzles de seis piezas](#), sobres o bolsas para guardar las piezas de cada grupo, pegamento, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Divida al curso en cuatro grupos y entregue a cada grupo un <i>puzzle</i> de uno de los elementos del vocabulario de la unidad mezclando <i>keywords</i> y <i>new words</i>. - Indique que deben colaborar para armar, en equipo, la figura completa. Acompañe con preguntas breves: <i>What is it? Is it a glass? Is it a spoon?</i> - Cuando completen el <i>puzzle</i>, cada grupo muestra su objeto y dice o repite su nombre en inglés. Quienes necesiten apoyo pueden señalar la <i>flashcard</i> correspondiente o repetir después de la docente.
DESARROLLO (20 min)	- Pida abrir el cuaderno en la página 85 y proyecte la actividad. Explique que deberán completar los <i>puzzles</i> usando los <i>cutouts</i> de la página 185. Observe con el grupo las imágenes incompletas y pregunte: <i>What is missing? What object is it?</i> - Modele cómo buscar el <i>cutout</i>, probarlo primero sin pegar y verificar si completa correctamente la imagen. Dé instrucciones simples como <i>Find the piece. Match it. Glue it.</i> - Invite a completar los <i>puzzles</i> y luego nombrar los objetos formados. Pueden señalar, mostrar el <i>cutout</i>, repetir la palabra o decir con apoyo: <i>It's a glass; It's a napkin; It's a spoon.</i>
CIERRE (10 min)	- Organice una breve revisión tipo <i>Puzzle gallery</i>. Invite a algunos niños a mostrar uno de los objetos completados en su cuaderno. - Mantenga visibles las <i>flashcards</i> para apoyar la asociación imagen-palabra. Modele: <i>This is a glass. This is a napkin. This is a spoon.</i> - Invite a los niños a señalar el objeto en su cuaderno, repetir la palabra o buscar el objeto real correspondiente en la mesa.

Exploring new words!

Caligrafix

- Find the cutouts on page 185 and glue them to complete the puzzles.
- Name the items you made.

85

Evaluación Formativa

- Completa los *puzzles* pegando los *cutouts* en el lugar correspondiente.
- Nombra o reconoce los objetos formados mediante señalamiento, repetición o palabra oral.

Página 86: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 86, [flashcards unidad 5](#), objetos reales o imágenes de *napkin*, *bowl*, *plate*, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>What do I need?</i> Invite a voluntarios a representar con mímica distintas situaciones de comida usando objetos reales, comida de juguete o envases limpios. Por ejemplo, simular que comen sopa sin <i>bowl</i>, que beben jugo sin vaso o que se ensucian la boca y necesitan una servilleta. - Mantenga visibles las <i>flashcards</i> de apoyo y algunos objetos reales. Después de cada mímica, pregunte: <i>What does he/she need? A napkin? A bowl? A plate?</i> - Invite al grupo a responder mostrando la <i>flashcard</i> correcta, señalando el objeto real, diciendo la palabra o repitiendo con apoyo: <i>napkin</i>, <i>bowl</i>, <i>plate</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 - Proyecte la página 86 y pida abrir el cuaderno. Guíe la observación de Lisa y Elliot con las siguientes preguntas: <i>Who can you see? What does Lisa need? What does Elliot need?</i> - Pida que miren las opciones y señalen la respuesta correcta. Indique que cuando estén seguros de la respuesta pueden colorearla. Si es necesario, puede apoyar preguntando: <i>Plate or bowl? Napkin or plate?</i> - Acepte respuestas mediante señalamiento, repetición, elección entre dos opciones o coloreado con apoyo. Actividad 2 - Dirija la atención a la imagen inferior y a las palabras <i>napkin</i>, <i>bowl</i>, <i>plate</i>. Explique que deben encontrar esos objetos, encerrarlos y unir cada uno con su palabra. - Modele un ejemplo en la proyección: <i>Find the bowl. Circle the bowl. Match bowl.</i> Luego guíe la búsqueda de los demás objetos. - Invite a completar la actividad señalando primero, encerrando después y trazando la línea hacia la palabra correspondiente.
CIERRE (10 min)	- Realice una revisión breve con objetos reales. Muestre <i>napkin</i>, <i>bowl</i> o <i>plate</i> y pregunte: <i>What is it? Who needs it?</i> - Mantenga visibles las palabras de la página o las <i>flashcards</i> para reforzar la asociación palabra-imagen-objeto. - Invite a algunos niños a mostrar en su cuaderno un objeto encontrado, repetir su nombre o usar una frase modelo: <i>It's a napkin; It's a bowl; It's a plate.</i>

Let's review

1

2

86

1. Look at the pictures. What do Lisa and Elliot need? Color the answer.
2. Look at the picture. Find the objects, circle them, and match them to the correct word above.

Evaluación Formativa

- Identifica qué objeto necesitan Lisa y Elliot y colorea la respuesta correcta.
- Encuentra, encierra y une cada imagen con la palabra correspondiente.

Página 87: Let's review

Recursos: cuaderno de actividades página 87, *cutouts* página 187, [QR de audio página 87](#), *flashcards* unidad 5 (rutinas de alimentación), imágenes o envases limpios de alimentos asociados a cada comida, pegamento, lápices de colores, pizarra y proyector.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Realice el juego <i>Meal sorting bag</i>. Prepare una bolsa con imágenes o envases limpios de alimentos asociados a <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Invite a sacar un elemento y preguntar: <i>Breakfast, lunch or dinner?</i> - Mantenga en la pizarra tres espacios con las <i>flashcards breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Modele ubicando un alimento en la categoría correspondiente. - Invite a los niños a clasificar, señalar, repetir la palabra o expresar una idea con apoyo: <i>I have breakfast/lunch/dinner</i>.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1 - Proyecte la página 87 y pida abrir el cuaderno. Muestre los <i>cutouts</i> de la página 187 y explique que deberán pegarlos en los recuadros correspondientes a <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Antes de pegar, dirija la atención a las pistas visuales: el color de la palabra, el color del marco y el color del recortable. - Modele un ejemplo comparando los colores: <i>Look at the word. Look at the frame. Look at the cutout</i>. Luego pídale señalar si corresponde a <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> or <i>dinner</i>. Pida que primero ubiquen cada recorte sin pegar, verifiquen la coincidencia visual y después lo peguen. - Permita responder señalando, mostrando el <i>cutout</i>, comparando colores, repitiendo la palabra o eligiendo entre dos opciones. Actividad 2 - Explique que escucharán un audio para identificar sonidos iniciales. Observe con el grupo las imágenes de <i>koala</i>, <i>iguana</i> y <i>jacket</i>, y las opciones de letras dentro de los círculos. - Reproduzca el audio haciendo pausas. Después de cada palabra, enfatice el sonido inicial y guíe la elección: /k/ <i>koala</i>, /i/ <i>iguana</i>, /dʒ/ <i>jacket</i>. Pida que observen también las pistas visuales antes de colorear el círculo con la letra correcta. - Invite a colorear el círculo correcto. Pueden señalar la imagen, repetir el sonido inicial, mostrar la letra, elegir entre dos opciones o colorear con apoyo.
CIERRE (10 min)	- Realice el juego de movimiento <i>Mealtime corners</i>. Ubique en tres sectores las tarjetas <i>breakfast</i>, <i>lunch</i> y <i>dinner</i>. Nombre una estructura y un alimento u objeto: <i>I have breakfast. I use a cup</i>. - Mantenga visibles <i>flashcards</i> de comidas y utensilios para apoyar la comprensión. Modele una ronda caminando hacia la tarjeta correcta y nombrando o mostrando un objeto asociado. - Invite a los niños a desplazarse al sector correspondiente, señalar una <i>flashcard</i>, repetir la rutina o nombrar un objeto de la unidad.

Let's review

1

breakfast

lunch

dinner

2

j i k

i k j

k j i

Caligrafix

✂

🔊

👂

🖍

1. Find the cutouts on page 187 and glue them in the correct boxes.

2. Listen and repeat the words. Color the first letter of each word.

87

Evaluación Formativa

- Reconoce las rutinas *breakfast*, *lunch* y *dinner*, asociando cada imagen con el recuadro correspondiente.
- Identifica sonidos iniciales en *koala*, *iguana* y *jacket*, coloreando la letra correspondiente con apoyo auditivo y visual.

Caligrafix

111

lingokids

Rúbrica de evaluación Review

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende vocabulario, estructuras e instrucciones orales de la unidad.	Comprende instrucciones orales, vocabulario y estructuras de la unidad, respondiendo de manera pertinente y autónoma.	Comprende la mayoría de las instrucciones, vocabulario y estructuras de la unidad, respondiendo adecuadamente con apoyo ocasional.	Comprende algunos elementos orales de la unidad, pero requiere repetición, modelado o apoyo visual frecuente.	Responde a algunos estímulos orales con apoyo directo y constante.	No evidencia comprensión de instrucciones, vocabulario o estructuras orales de la unidad.
2. Usa vocabulario y frases simples para nombrar, responder o expresar ideas.	Nombra palabras claves de la unidad y usa frases simples con claridad y apoyo mínimo.	Nombra varias palabras de la unidad y usa algunas frases simples con apoyo visual u oral ocasional.	Produce palabras aisladas o repite frases modelo con apoyo frecuente.	Intenta verbalizar vocabulario de la unidad, pero requiere modelado constante.	No produce respuestas orales relacionadas con la unidad.
3. Reconoce visualmente palabras, imágenes y letras asociadas al vocabulario trabajado.	Asocia con seguridad palabras, imágenes y letras o sonidos iniciales en actividades guiadas.	Asocia la mayoría de palabras e imágenes, y reconoce algunas letras o sonidos iniciales con apoyo ocasional.	Reconoce algunos elementos visuales de la unidad, pero necesita apoyo frecuente para relacionar palabra, imagen, objeto o letra.	Reconoce pocos elementos visuales, incluso con apoyo directo.	No evidencia reconocimiento visual de palabras, imágenes o letras trabajadas.
4. Aplica el aprendizaje en tareas gráficas de registro, trazado, selección y completación.	Completa con autonomía tareas gráficas de repaso o marcar respuestas relacionadas con vocabulario, rutinas y sonidos iniciales.	Completa la mayoría de las tareas gráficas de la unidad con apoyo ocasional.	Completa parcialmente las tareas, requiriendo apoyo frecuente para seguir la consigna o registrar su respuesta.	Realiza intentos gráficos poco precisos y necesita acompañamiento directo para completar la tarea.	No completa tareas gráficas ni evidencia aplicación del aprendizaje de la unidad.

Página 88: Brain challenge

Recursos: cuaderno de actividades página 88, proyector, pizarra, [tarjetas numéricas del 1 al 10](#), [flashcards unidad 5](#), imagen o tarjeta de Lisa, cinta adhesiva o flechas para armar un camino breve en el piso, lápices grafito y lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Realice el juego <i>Classroom clues</i>. Ubique en distintos puntos de la sala las <i>flashcards breakfast, lunch y dinner</i>. Establezca un punto de partida claro, por ejemplo la puerta, la mesa de la docente o un mueble visible, y explique que el grupo deberá seguir pistas para descubrir a qué rutina de comida llegará. ● Escriba o dibuje las pistas en la pizarra usando cantidad y dirección, por ejemplo: <i>3 steps forward, 2 steps right, 1 step left</i>. Modele cada dirección con el cuerpo antes de iniciar y avance junto al grupo, contando los pasos en voz alta. ● Invite a todo el grupo a realizar el recorrido siguiendo las pistas de manera conjunta. Al llegar a una <i>flashcard</i>, pregunte: <i>Where are we? Breakfast, lunch or dinner?</i> Los niños pueden responder señalando, repitiendo la palabra o diciendo con apoyo: <i>I have breakfast/lunch/dinner</i>.
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 88 y pida abrir el cuaderno. Guíe la observación del tablero preguntando: <i>Who can you see? Where is Lisa? What meals can you see?</i> Explique que la flecha roja junto a Lisa indica el punto de partida. ● Lea las pistas junto al grupo como una secuencia de cantidad, objeto y dirección. Modele solo el inicio del recorrido: avanzar <i>2 cups</i>, luego seguir la flecha hacia abajo por <i>3 tables</i>, después avanzar hacia la derecha por <i>5 bowls</i> y finalmente bajar por <i>3 forks</i>. Refuerce que deben mirar el objeto, contar y seguir la dirección antes de trazar. ● Invite a completar la actividad. Primero siguen la ruta con el dedo desde Lisa, luego trazan el camino con lápiz y finalmente colorean la comida ubicada en la salida correcta. Pueden apoyarse en conteo oral, señalamiento, lectura de íconos, repetición de objetos o trabajo con un par.
CIERRE (10 min)	● Realice una revisión grupal. Invite a los niños a mostrar la rutina de comida que colorearon y a señalar hasta dónde los llevaron las pistas. ● Projete nuevamente la página y recorra el camino con el grupo, verbalizando cada pista: <i>2 cups, 3 tables, 5 bowls, 3 forks</i>. Relacione la salida con la rutina correcta: <i>Lisa has dinner</i>. ● Invite a los niños a comparar sus respuestas, corregir si es necesario y participar señalando el camino, nombrando un objeto, contando una parte del recorrido o repitiendo la frase modelo.


Brain challenge

Clues
→ 2 
↓ 3 
→ 5 
↓ 3 



 breakfast
  lunch
  dinner

88

- Follow the clues and trace the path on the board to help Lisa get to her favorite meal.
- Color the picture at the correct exit!

Evaluación Formativa

1. Sigue pistas visuales de cantidad, dirección y vocabulario para trazar el camino desde Lisa hasta la salida correcta.
2. Identifica la rutina de comida a la que llega el recorrido y colorea la respuesta correcta.

Página 89: Project time

Recursos: cuaderno de actividades página 89, [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 5](#), objetos reales de utensilios (*spoon, fork, knife, plate, cup, bowl, glass, napkin, table*), imágenes o envases limpios de alimentos, marcadores y/o lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Presente un <i>favorite menu</i> elaborado previamente por usted, con una comida favorita dibujada y los utensilios necesarios marcados. Muestre el modelo al grupo y active conocimientos previos preguntando: <i>What food can you see? Is it breakfast, lunch or dinner? Do you like it?</i> ● Explique brevemente cómo organizó su menú: primero eligió y dibujó su comida favorita; luego pensó qué elementos necesitaba para comerla. Señale cada utensilio marcado y modele usando frases como <i>I need a plate. I need a spoon. I need a cup.</i> ● Invite a los niños a observar el modelo y anticipar su propio proyecto. Pueden señalar un alimento, nombrar un utensilio, repetir una frase modelo o responder con apoyo: <i>My favorite meal is...; I need...</i>
DESARROLLO (20 min)	● Projete la página 89 y pida abrir el cuaderno. Explique cómo desarrollar el proyecto <i>My favorite menu</i>. Primero piensan en su comida del día favorita y los alimentos que les gusta comer, luego realizan el dibujo en el recuadro. Guíe con preguntas: <i>What is your favorite meal? Breakfast, lunch or dinner? What food do you like?</i> ● Modele un ejemplo propio en la pizarra o en una hoja: dibuje una comida simple y luego piense en voz alta qué utensilios necesita. Señale las opciones de la página y marque debajo de los elementos necesarios: <i>I need a plate. I need a spoon. I need a cup.</i> ● Invite a los niños a dibujar su comida favorita y marcar en la tabla los utensilios que necesitan. Pueden apoyarse en <i>flashcards</i>, objetos reales, imágenes de alimentos o respuestas orales guiadas. Al terminar, practican una presentación breve con apoyo: <i>My favorite meal is... I need a plate/spoon/cup.</i>
CIERRE (10 min)	● Organice una breve ronda de presentación. Invite a algunos niños a mostrar su trabajo al grupo o a un compañero. ● Modele frases simples y mantenga visibles las <i>flashcards</i> como apoyo: <i>My favorite meal is breakfast/lunch/dinner. I need a plate. I need a cup.</i> ● Permita distintas formas de presentación: mostrar el cuaderno, señalar la comida dibujada, nombrar un utensilio, repetir una frase modelo o responder preguntas breves como <i>What do you need?</i>

Project time

My favorite menu

1

2

	✓	✓	✓			✓	✓

- Draw your favorite meal.
- Draw a ✓ below the tableware you need.
- Present your favorite meal to your friends.

89

Evaluación Formativa

- Representa su comida favorita mediante el dibujo, relacionándola con una rutina de comida o preferencia personal.
- Selecciona los utensilios necesarios para su menú y los comunica mediante marca gráfica, señalamiento, palabra aislada o frase modelo.

Rúbrica de evaluación Project

Indicadores	4 puntos Logro destacado	3 puntos Logro esperado	2 puntos En desarrollo	1 punto Inicial	0 puntos No evidencia
1. Comprende instrucciones simples para realizar el proyecto.	Sigue instrucciones y realiza las acciones solicitadas con autonomía o apoyo mínimo.	Realiza la mayoría de las acciones solicitadas con apoyo ocasional.	Realiza algunas acciones del proyecto, pero requiere apoyo frecuente para continuar o completar la tarea.	Realiza acciones aisladas solo con acompañamiento directo y constante.	No realiza las acciones solicitadas, aun con apoyo.
2. Registra gráficamente su menú favorito, representando la comida elegida y marcando los utensilios necesarios.	Dibuja o representa claramente su comida favorita y marca de manera coherente los utensilios que necesita para comerla, con autonomía o apoyo mínimo.	Representa una comida favorita y marca la mayoría de los utensilios necesarios con apoyo ocasional.	Representa parcialmente su comida o marca algunos utensilios, pero requiere apoyo frecuente para completar la relación comida-utensilio.	Realiza marcas gráficas aisladas o poco claras, y necesita acompañamiento directo para representar la comida o seleccionar utensilios.	No registra gráficamente su comida favorita ni marca utensilios relacionados con el menú.
3. Comunica ideas simples sobre su menú usando vocabulario de la unidad.	Presenta su menú usando vocabulario pertinente y frases modelo, como <i>My favorite meal is..., I need a plate, I need a spoon</i> , con claridad y apoyo mínimo.	Comunica algunas ideas sobre su menú usando palabras o frases simples con poco apoyo.	Comunica su menú principalmente con palabras aisladas, señalamiento o repetición guiada.	Requiere modelado constante para comunicar alguna idea relacionada con su menú.	No comunica ideas relacionadas con su menú.
4. Escucha y valora las presentaciones de sus compañeros.	Escucha con atención, respeta turnos y demuestra valoración por las presentaciones de sus compañeros mediante gestos, comentarios simples o actitud respetuosa.	Escucha y respeta la mayoría de las presentaciones con recordatorios ocasionales.	Requiere apoyo frecuente para mantener la atención, respetar turnos o valorar el trabajo de otros.	Presenta dificultad para escuchar o respetar las presentaciones, incluso con apoyo directo.	No evidencia disposición para escuchar o respetar las presentaciones de sus compañeros.

Wrap-up units 1 to 5

Objetivo general:

Consolidar y evaluar formativamente los aprendizajes trabajados en las unidades 1 a 5 del libro, promoviendo la comprensión y uso inicial del inglés en tareas de lectura visual, identificación de vocabulario, discriminación visual, escucha comprensiva, asociación palabra-imagen, escritura guiada y expresión oral simple, integrando vocabulario y estructuras relacionadas con útiles escolares, animales de safari, vegetales, insectos y objetos de la mesa.

Duración:

4 horas pedagógicas

Vocabulario:

Unit 1 Going to School: pencil, book, crayons, paint, paintbrush, eraser, backpack, pencil case.

Unit 2 Safari Animals: lion, elephant, giraffe, cheetah, zebra, monkey, hippo, flamingo, snake.

Unit 3 Veggies: potato, corn, lettuce, broccoli, mushroom, carrot, cucumber, spinach, tomato, salad.

Unit 4 Insects: ladybug, butterfly, bee, ant, caterpillar, beetle; dragonfly, worm, spider; antenna, head, leg, wing, body.

Unit 5 Mealtime: spoon, plate, fork, cup, knife, bowl, glass, table, napkin; breakfast, lunch, dinner.

Gramática:

Reconocimiento y uso inicial de estructuras trabajadas en las unidades 1 a 5, tales como:

Present continuous: Elliot is drawing; Lisa is reading; Cowy is painting.

Descripciones simples: The elephant is gray; It has big ears; It has a long trunk.

Acciones y habilidades: The butterfly can fly; The ant can't fly, but it can walk.

Gustos y preferencias: I like...; I don't like...; Do you like...? Rutinas de comida: I have breakfast.; I have lunch.; I have dinner.

Además de la comprensión de instrucciones orales y visuales simples asociadas a look, read, listen, circle, color, find, say, write e identify.

DUA



Compromiso

Diseñar múltiples formas de implicación - activación, motivación y autorregulación



Representación

Diseñar múltiples formas de presentar la información - acceso y comprensión



Acción y expresión

Diseñar múltiples formas de demostrar el aprendizaje - producción y comunicación

Recursos: cuaderno de actividades página 90, [póster unidad 1](#), [póster unidad 2](#), [póster unidad 3](#), [póster unidad 4](#), [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 1](#), [flashcards unidad 2](#), [flashcards unidad 3](#), [flashcards unidad 4](#), [flashcards unidad 5](#), pizarra, plumones de colores, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Reciba al grupo mostrando los pósteres de las unidades 1 a 5 y comente que recordarán lo aprendido en estas unidades. Invítelos a observar los pósteres y pregunte: <i>Which unit did you like? What words do you remember?</i> Modele respuestas simples con apoyo. - Muestre las <i>flashcards</i> de las unidades 1 a 5 e invite a conectarlas con el póster correspondiente. Por ejemplo, muestre <i>bee</i> y pregunte: <i>Where does it go?</i> Pegue cada <i>flashcard</i> junto al póster correcto. - Invite a los niños a participar de distintas maneras: señalar el póster, repetir la palabra, decir una palabra que recuerden, pasar adelante a pegar una <i>flashcard</i> o responder en eco con el grupo: <i>It's a bee; It's a zebra.</i>
DESARROLLO (20 min)	- Solicite abrir el libro en la página 90 y observar en detalle la actividad. Explique que deberán encontrar palabras escondidas en la sopa de letras y encerrarlas con el color correspondiente. - Muestre un ejemplo simple en la pizarra. Muestre una palabra de la lista, diga lentamente sus letras y modele cómo buscarla: <i>bee</i>. Señale que primero deben mirar la imagen, leer la palabra con apoyo visual y luego buscarla en la sopa de letras. - Sugiera que primero señalen la palabra que encontraron y luego la encierran con el color correspondiente. Permita buscar en pareja, señalar antes de encerrar, repetir la palabra, decir la primera letra o apoyarse en las <i>flashcards</i> visibles. Acompañe con preguntas breves: <i>What word are you looking for? Is it bee? Is it zebra? What letter comes first?</i>
CIERRE (10 min)	- Cierre con el juego <i>Find my poster</i>. Muestre nuevamente una <i>flashcard</i> o diga una palabra de la página y pida que indiquen a qué póster pertenece. - Refuerce cada respuesta ubicando la <i>flashcard</i> junto al póster correcto y verbalizando frases breves: <i>Bee is an insect. Zebra is an animal. Tomato is a veggie. Knife is for mealtime. Marker is for school.</i> - Invite a responder de distintas formas: señalar, repetir, levantar la mano, pasar a pegar la <i>flashcard</i> o completar oralmente una frase modelo: <i>It's a...</i> Finalice felicitando al grupo por recordar palabras de distintas unidades.



Wrap-up units 1-5

 **bee**
 **zebra**
 **marker**
 **knife**
 **tomato**

t	o	m	a	t	o	p	z
r	a	s	k	n	i	f	e
e	m	a	r	k	e	r	l
b	e	e	u	c	n	a	l
x	w	z	e	b	r	a	p





Look and read the pictures. Find the words and circle them with the correct color.

90

Evaluación Formativa

- Relaciona imágenes y palabras de vocabulario de las unidades 1 a 5.
- Encuentra y encierra las palabras solicitadas en la sopa de letras.

Recursos: cuaderno de actividades página 91, [póster unidad 2](#), [póster unidad 3](#), [póster unidad 4](#), [flashcards unidad 2](#), [flashcards unidad 3](#), [flashcards unidad 4](#), pizarra, plumones, crayones.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Explique que jugarán a leer “oraciones con dibujos”. En la pizarra, dibuje una cara feliz para <i>I like</i> y una de desagrado para <i>I don't like</i>. Use <i>flashcards</i> de <i>veggies</i> para formar ejemplos con otras verduras: <i>I like potatoes</i>; <i>I don't like broccoli</i>. - Señale cada parte de la oración mientras la lee y refuerce con gestos faciales de agrado y desagrado. Pregunte: <i>Do you like carrots? Do you like broccoli?</i> - Invite a algunos niños a elegir una <i>flashcard</i>, ubicarla junto a una de las caras y leer la oración con apoyo, repitiendo, señalando o representando con la cara si les gusta o no.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: - Solicite abrir el cuaderno de actividades en la página 91 y observar las imágenes. Presente la tarea como una lectura de pistas visuales para descubrir la oración y elegir al niño que corresponde. - Recorra la oración icónica con el dedo, de izquierda a derecha, verbalizando cada elemento. Relacione la imagen de agrado o desagrado con las estructuras <i>I like...</i>; <i>I don't like...</i> Luego pregunte: <i>Who likes it? The girl or the boy? What does it mean?</i> - Pida que primero señalen la respuesta que creen correcta y luego la encierren. Permita señalar, repetir <i>I like</i>; <i>I don't like</i>, hacer una expresión facial de agrado o desagrado, responder en pareja o completar la frase con apoyo. Actividad 2: - Presente la actividad como un juego de detectives para encontrar tres diferencias entre dos imágenes. - Guíe la comparación con preguntas: <i>What animals can you see? Is it the same? What is different? Can you see an insect?</i> - Pida que primero señalen las diferencias y luego las encierren en el marco azul. Permita nombrar, señalar, responder en pareja o mostrar una diferencia en la proyección.
CIERRE (10 min)	- Cierre con un juego corporal en parejas. Llame a dos niños adelante y asígneles, en voz baja o mostrando <i>flashcards</i>, un concepto de las unidades trabajadas: un animal, un insecto, una <i>veggie</i>, una acción o una expresión como <i>I like</i>; <i>I don't like</i>. Indique si ambos deben representar lo mismo o algo diferente. - Apoye mostrando los pósters para que el grupo relacione la representación con la unidad. Modele rugir como <i>lion</i>, volar como <i>bee</i>, dibujar para <i>drawing</i> o hacer cara de agrado o desagrado con una <i>flashcard</i> de <i>veggies</i>. - Invite al grupo a observar y responder: <i>Same or different? What is it?</i> Permita que respondan con gestos, señalando el póster, diciendo una palabra o repitiendo una frase breve: <i>It's a lion</i>; <i>They are different</i>.

Wrap-up units 1-5

1

2

Caligrafix

1. Look at the picture sentence. What does it mean? Circle the correct child.

2. Look at the pictures. Can you find and say the three differences? Circle them in the blue frame.

91

Evaluación Formativa

- Interpreta una oración con apoyo visual y selecciona la imagen que representa su significado.
- Observa y compara dos imágenes, identificando y encerrando tres diferencias.

Recursos: cuaderno de actividades página 92, [QR de audio 1 página 92](#), [QR de audio 2 página 92](#), [póster unidad 1](#), [póster unidad 2](#), [póster unidad 3](#), [póster unidad 4](#), [póster unidad 5](#), [flashcards unidad 1](#), [flashcards unidad 2](#), [flashcards unidad 3](#), [flashcards unidad 4](#), [flashcards unidad 5](#), caja o bolsa misteriosa, objetos reales o de juguete relacionados con el vocabulario de las unidades 1 a 5, pizarra, lápices de colores.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	● Muestre los pósteres de las unidades 1 a 5 y presente una caja o bolsa misteriosa con objetos reales o de juguete relacionados con el vocabulario trabajado en las unidades. Invite a algunos niños a sacar un objeto y observarlo junto al grupo. ● Guíe la descripción del objeto con preguntas breves según corresponda: <i>What is it? What color is it? Is it big or small? Does it have wings? Can it fly? Is it for eating? Is it for school?</i> Modele respuestas simples: <i>It's a bee. It has wings. It can fly. We use it to drink.</i> Luego, ayude al niño a ubicar el objeto junto al póster de la unidad correspondiente. ● Invite a participar sacando un objeto, señalando el póster correcto, repitiendo la palabra, respondiendo con una palabra, completando una frase breve, imitando la acción del objeto o ayudando a clasificarlo junto con un compañero.
DESARROLLO (20 min)	Actividad 1: ● Solicite observar las imágenes del recuadro rojo y reproduzca el audio para que escuchen y señalen el elemento que corresponde a la respuesta. Luego, reproduzca el audio una segunda vez, haciendo pausas breves para que escuchen y repitan la descripción. Finalmente, pida que encierren la respuesta correcta. Proceda de la misma forma con la descripción del recuadro verde. ● Permita que respondan señalando primero, repitiendo parte de la descripción, diciendo una palabra clave o encerrando directamente la imagen en su cuaderno de actividades. Actividad 2: ● Recorra visualmente las imágenes de la segunda actividad y anticipe que deberán escuchar para descubrir qué imagen colorear. Reproduzca el audio para que escuchen y señalen la respuesta que creen correcta. Luego, reproduzca una segunda vez, invitándolos a repetir la descripción escuchada. Finalmente, pida que coloreen la respuesta correcta. ● Permita señalar, repetir en eco, imitar el rugido del león, hacer el gesto de colorear, decir una palabra clave o colorear la imagen indicada. Apoye individualmente a quienes necesiten más tiempo para identificar la respuesta antes de colorear.
CIERRE (10 min)	● Cierre con el juego <i>Listen and act</i>. Diga una pista o palabra de la página y pida que representen la acción correspondiente. ● Refuerce cada respuesta mostrando la <i>flashcard</i> y ubicándola junto al póster correspondiente. Modele frases breves: <i>The butterfly can fly; The lion says roar; We use a cup to drink.</i> ● Invite a algunos niños a elegir una <i>flashcard</i>, decir o repetir la palabra y mostrar con gestos qué significa. Finalice con una repetición coral de las palabras trabajadas.

Wrap-up units 1-5

1

It has big, colorful wings. It can fly!

It's big, strong, and says ROAR!

2

We use it to drink juice or water.

We use them to color our drawings.

92

1. Listen to the audio and circle the correct pictures.
2. Listen to the audio and color the answers.

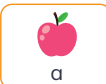
Evaluación Formativa

1. Identifica vocabulario trabajado en las unidades 1 a 5 a partir de descripciones orales.
2. Encierra y colorea en su libro las respuestas correctas según la información escuchada en el audio.

Recursos: cuaderno de actividades página 93, página 93 proyectada, [flashcards unidad 1](#) (letras A/a y B/b), [flashcards unidad 2](#) (letras C/c y D/d), [flashcards unidad 3](#) (letras E/e y F/f), [flashcards unidad 4](#) (letras G/g y H/h), [flashcards unidad 5](#) (letras I/i, J/j y K/k), pizarra, plumones, crayones, tarjetas con letras A-K.

Momento	Acciones del docente
INICIO (10 min)	- Muestre tarjetas con las letras trabajadas en las unidades 1 a 5, y <i>flashcards</i> conocidas para recordar sonidos iniciales, cuidando el sonido corto en vocales: <i>a-a-ant</i>, <i>e-e-elephant</i>, <i>i-i-iguana</i>; y consonantes como <i>b-b-bee</i>, <i>c-c-carrot</i>. - Refuerce cada sonido mostrando la letra, la imagen y haciendo énfasis oral en el sonido inicial. Puede ubicar algunas tarjetas en la pizarra y pedir: <i>Show me A. Show me B. What starts with /b/?</i> - Invite a responder señalando letras, repitiendo sonidos iniciales, nombrando una <i>flashcard</i> o emparejando una imagen con su letra inicial.
DESARROLLO (20 min)	- Proyecte la página 93 y solicite abrir el cuaderno de actividades. Explique que usarán el código alfabético para descubrir y escribir palabras, como verdaderos detectives de letras. - Lea el código junto con el grupo, señalando cada imagen y letra. Luego modele en la pizarra un ejemplo distinto a los del cuaderno, usando una palabra conocida de las unidades 1 a 5. Muestre cómo mirar la imagen, buscar cada letra en el código y escribir la palabra paso a paso. - Pida que observen las imágenes de la página, usen el código para descubrir las palabras y las escriban en el espacio correspondiente. Permita señalar letras, repetir sonidos, trabajar con un par, copiar desde el código proyectado o completar con apoyo. Acompañe con preguntas: <i>What picture is it? What letter do you need?</i>
CIERRE (10 min)	- Proyecte la actividad ya realizada o complétela en la pizarra junto al grupo para revisar las respuestas. Invite a comparar lo escrito en sus cuadernos con el modelo. - Pida a distintos niños pasar adelante para completar una letra de cada palabra. Señale nuevamente el código alfabético y verbalice el proceso: <i>What letter comes next? What sound do we hear?</i> - Invite al grupo a participar señalando la letra correcta, diciendo el sonido, repitiendo la palabra completa o corrigiendo en su cuaderno si es necesario. Finalice leyendo coralmente las dos palabras descubiertas.

Wrap-up units 1-5

a
b
c
d

e
f
g
h

i
j
k













b a g

b e d

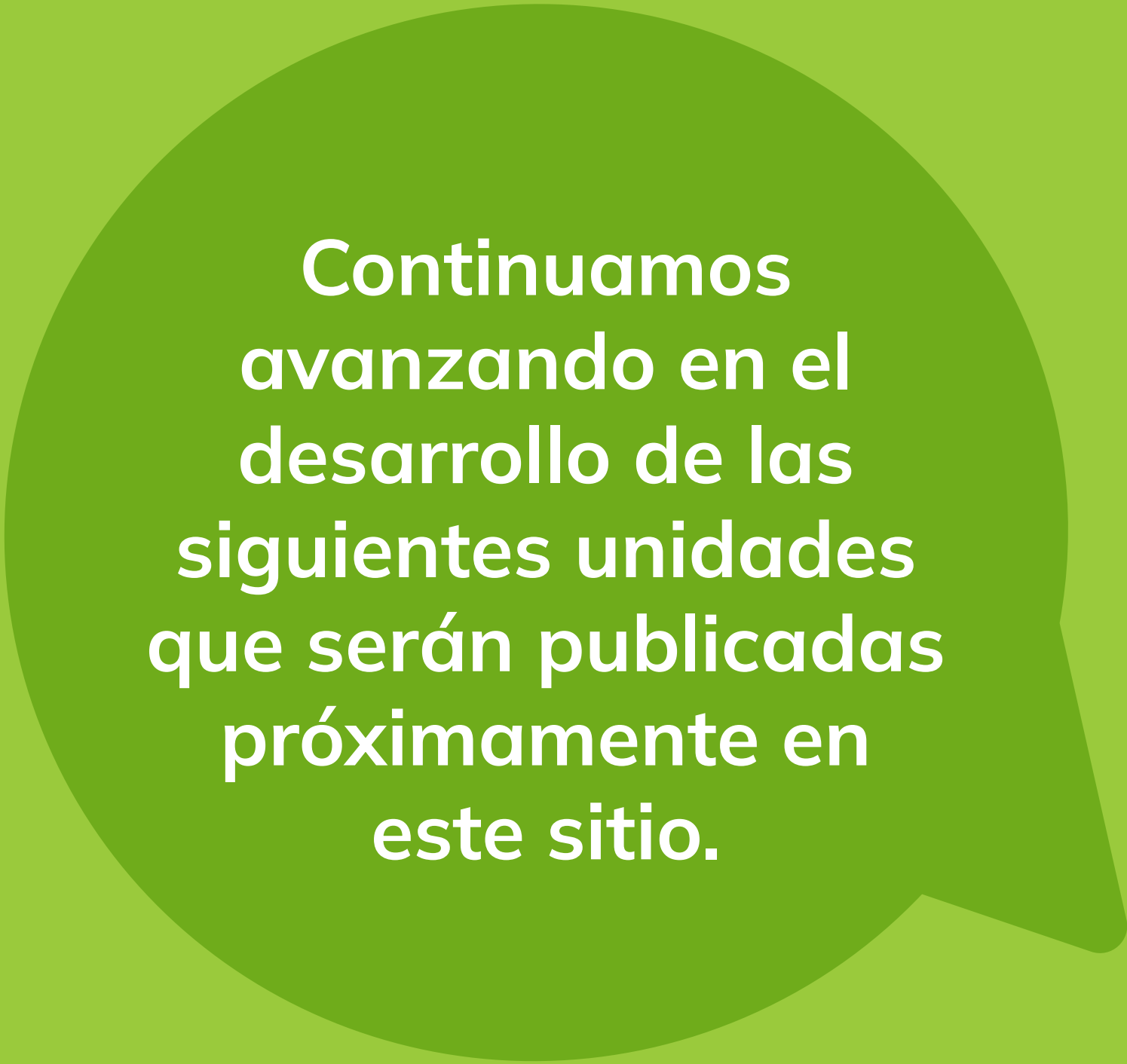



Look at the pictures. Use the alphabet code to guess and write the words.

93

Evaluación Formativa

- Relaciona letras del código alfabético con imágenes y sonidos iniciales de vocabulario trabajado.
- Usa el código alfabético para descubrir y escribir las palabras en su cuaderno de actividades, con apoyo visual si lo requiere.



**Continuamos
avanzando en el
desarrollo de las
siguientes unidades
que serán publicadas
próximamente en
este sitio.**