



EJE: NOS PRESENTAMOS | WORKSHEET 3 | TERCER GRADO

Where Is My Pet?

Aprendizajes y contenidos:

En esta *worksheet* se abordan contenidos vinculados a

- La casa y sus partes:
bedroom, kitchen, living room, backyard
- Preguntas sobre ubicación:
Where is he/she/it? He/she/it's...
- Preposiciones de ubicación:
in, on, under
- Mascotas y animales:
rabbit, cat, dog, horse, mouse, pig, tortoise, hamster

Objetivos:

- Familiarizarse con el vocabulario relacionado con la casa y sus partes en su forma oral y escrita.
- Recuperar vocabulario relacionado con los colores, números, los útiles de la escuela, la familia, y animales.
- Desarrollar habilidades de escucha, oralidad, lectura y escritura a través de diálogos simples presentados en forma de cómic sobre la ubicación de objetos, personas y mascotas.

:: ORIENTACIONES DOCENTES ::

Para complementar el trabajo con las *worksheets*, les proponemos recorrer el documento [Orientaciones generales](#) (donde encontrarán sugerencias y recursos para el trabajo en el aula).



También, los invitamos a compartir sus experiencias de trabajo con fotos del proceso y las producciones finales enviando un correo electrónico a experiencias@isep-cba.edu.ar

Sugerencias generales para las diferentes actividades a desarrollar:

- Situar a los estudiantes en la actividad utilizando la expresión “Let 's work on Activity ...”
- Realizar la mayor exposición posible a la lengua extranjera leyendo los títulos de las *worksheets* y actividades en inglés.
- Utilizar *flashcards* y proponer juegos (disponibles en el último apartado del documento [Orientaciones generales](#)) para incorporar en forma gradual vocabulario relacionado con los íconos que acompañan las instrucciones.
- Utilizar **posters** o **flashcards** (disponibles en el documento **Orientaciones generales** y, si hubiera, en la sección **Imprimibles** de cada orientación docente), mímica, dibujos en la pizarra, etc. para reforzar el significado de las palabras nuevas.
- Destacar diferencias y semejanzas en la escritura y pronunciación de **palabras transparentes**.
- Leer con los estudiantes las consignas y revisar el significado de las palabras a utilizar antes de comenzar con las diferentes actividades.

La **Actividad 1** se presenta a modo de *warm-up* con el fin de recuperar contenidos trabajados en *worksheets* anteriores. Se espera el reconocimiento de vocabulario relacionado con los familiares y las mascotas. Para la realización del juego se sugiere la siguiente dinámica:

- Pegar en el pizarrón las *flashcards* de animales y miembros de la familia (disponibles en la sección **Imprimibles** de este documento). Los estudiantes tienen que intentar memorizar en 10 segundos la mayor cantidad posible.
- Luego, solicitar a los estudiantes que cierren los ojos (con la expresión “*close your eyes, please*”) mientras que el docente retira una de las *flashcards*.
- Pedirles que vuelvan a abrirlos (con la expresión “*open your eyes, please*”) y preguntar por la figura que falta (con la expresión “*What’s missing?*”), a lo que los estudiantes responden con el nombre del animal o el miembro de la familia.

Sugerencias:

- Contar el tiempo (pueden ser 10 segundos) para memorizar las *flashcards* en voz alta y entre todos. Para **complejizar**, se puede hacer una cuenta regresiva.
- Usar lenguaje corporal para asistir con la comprensión de pedidos amables como “*close your eyes, please*”.
- Para **complejizar** la actividad, en vez de una, retirar dos o tres *flashcards* del pizarrón al mismo tiempo haciendo la pregunta “*What cards are missing?*”.

En el apartado **Check It Out!** se introduce vocabulario relacionado con lugares y objetos de la casa que aparecerán tanto en la historia del cómic como en las siguientes actividades. Para ello, se presenta un audio para practicar la pronunciación y *flashcards* (disponibles en la sección **Imprimibles** de este documento) para proveer una referencia de la escritura.

Previo a la realización de la **Actividad 2**, se **sugiere** llevar la atención de los estudiantes sobre la imagen de la portada y realizar preguntas para desarrollar la escucha y la oralidad, recuperando contenidos trabajados con anterioridad (colores, útiles, preposiciones, números). Para ello, el docente puede hacer preguntas sobre objetos específicos, señalándolos en la imagen; por ejemplo, sobre el color, la cantidad y la ubicación de los objetos que aparecen allí. Algunas preguntas pueden ser:

- *What is this?* (objetos específicos: schoolbag, pencil, ball, eraser, notebook, poster, tiger, elephant, rabbit)
- *What color is the schoolbag/ pencil/ ball/ eraser/ notebook/poster/ tiger/elephant/ rabbit?* (color: blue, black and white, red, yellow, orange, gray, white)

- *How many schoolbags/ pencils/ balls/ erasers/ notebooks/posters/ tigers/elephants/ rabbits?* (cantidad: one, four, two, five)
- *Where is the ball/ black pencil/ notebook/ poster?*(ubicación: in/ on/ under)

Para **simplificar** la actividad, estimular las respuestas y la comprensión agregando otras preguntas como *"Is it a schoolbag?", "Is it red?", "four or six?"* o *"Is it under or in the box/ chair/ desk?"*.

La **Actividad 2 A** busca desarrollar la lectura comprensiva, asociando la escritura en inglés con la pronunciación en el contexto de una historia en forma de cómic.

Sugerencias:

- Para situar a los estudiantes en la actividad, leer en voz alta la consigna y explicar la actividad. Luego, hacer preguntas como: *"Where is Noa? Is she at school or at home?"*
- Reproducir el audio al menos dos veces para que todos puedan hacer inferencias sobre el contenido a trabajar.
- Después de la lectura, comentar de forma oral lo que sucede en la historia realizando preguntas como, *"What happens in the story?", "What animal is Mara?, Is she a dog?", "Where is Mara? Is she in the bedroom? Is she in the living room? Is she in the backyard? Is she in, on or under the tree?"*. Incentivar la participación, los estudiantes pueden responder utilizando lo que saben en inglés o en español.
- Para simplificar la actividad, pausar el audio luego de cada viñeta y pedir a los estudiantes que respondan de forma oral antes de escribir.
- Para verificar la actividad, proyectar la imagen utilizando un proyector o pegar el póster del cómic (disponible en la sección **Imprimibles** de este documento) en el pizarrón. Invitar a los estudiantes a pasar a completar la palabra faltante en cada viñeta al escuchar el audio.

Para la **Actividad 2 B** se **sugiere:**

- Leer de forma grupal las preguntas para resolver la actividad de forma oral señalando las imágenes o las viñetas del cómic.

Para la **Actividad 2 C**

Sugerencias

- Utilizar el audio e ir pausando luego de cada intervención para fomentar la comprensión auditiva y que los estudiantes logren asociar lo que oyen con la palabra escrita.

- En vez de usar el recurso, el docente puede producir las oraciones de forma oral para la verificación de la Actividad B.

La **Actividad 3** tiene como propósito presentar preposiciones de lugar a partir de un ejercicio de comprensión auditiva.

Sugerencias

- Previo a realizar esta actividad, escribir en el pizarrón las preposiciones **in, on, under** que se trabajan en esta *worksheet*. Para ejemplificar el uso de estas preposiciones, se puede hacer demostraciones con elementos reales que estén disponibles en el aula, por ejemplo, posicionar un lápiz en tres lugares diferentes con respecto a una cartuchera. Luego, producir algunas expresiones como: “*The pencil is **on** the pencil case*”, “*the pencil is **under** the pencil case*”, “*the pencil is **in** the pencil case*”. También se les puede solicitar a los estudiantes que ubiquen el elemento en un lugar indicado por el docente para corroborar comprensión y que produzcan la expresión correspondiente.
- Explicar la actividad y hacer la pregunta “*Who is Mara? Is she Noa’s dog or rabbit?*” para verificar comprensión y situar a los estudiantes.
- Reproducir el audio y pausarlo luego de cada intervención para dar tiempo a los estudiantes a responder. Repetir el audio al menos dos veces para ayudar a la comprensión.
- Verificar la actividad de manera oral con todo el grupo clase, señalando cada cuadro y acompañarlo con la pregunta “*Where is Mara?*”. También es posible solicitar a los estudiantes que compartan sus producciones con el resto de sus compañeros.
- Pedir a los estudiantes que escriban debajo de cada imagen la preposición que está indicando la posición de Mara (*IN/ ON/ UNDER*).

La **Actividad 4** tiene como propósito poner en práctica la lectura comprensiva de una viñeta de cómic en una situación similar a la presentada en el cómic de la Actividad 2.

Sugerencias:

- Recorrer los grupos y monitorear la actividad. Ofrecer ayuda con las dificultades que puedan ir surgiendo.
- Para **complejizar**, los estudiantes pueden mostrar sus trabajos al resto de la clase o leer en parejas los diálogos actuando cada personaje. Para ello, pueden utilizar el audio para practicar entonación y pronunciación.

La **Actividad 5** tiene como propósito desarrollar la habilidad de lectura y escritura guiada de una viñeta de cómic. Para ello, se propone un juego:

Instrucciones:

El juego consiste en tirar un dado para obtener los elementos necesarios para crear una viñeta de cómic. Los estudiantes deberán tirar el dado tres veces: la primera es para obtener un superhéroe animal; la segunda, para obtener la mascota perdida; y la tercera, para obtener el lugar en el que se encuentra la mascota perdida.

Sugerencias:

- Pedir a los estudiantes que registren en sus cuadernos las opciones que obtuvieron con el dado.
- En caso de creerlo conveniente, agrupar a los estudiantes de a dos o en pequeños grupos.
- Para **simplificar** la actividad, se puede nombrar solo una de las ubicaciones de la mascota perdida, poniendo el foco en un lugar exacto ("*It is under the bed*") o nombrando solo el lugar de la casa ("*It is in the bedroom*") en el que se encuentra.

Para la **Actividad 5 B** se **sugiere**:

- Guiar a los estudiantes en la escritura, ofreciendo asistencia sobre el orden de lo que deben escribir y monitorear el proceso.
- Invitar a los estudiantes a mostrar sus producciones al resto de la clase, leyendo y actuando de a dos lo que han escrito.
- Dejar las producciones pegadas en algún afiche, en la pared del salón, en el pasillo o en alguna página web de la escuela.

:: ICT CORNER ::

- [Quiz show: Where is Mara?](#)

Este recurso en línea permite estimular la comprensión lectora y de escucha.

Instrucciones:

- Proyectar el juego en el aula para trabajar con todo el grupo clase. También, si es posible y tienen acceso a notebooks, se puede realizar de a pares o pequeños grupos.
- En el caso de trabajar con todo el grupo, pedir a los estudiantes que registren las respuestas en sus cuadernos. De esta forma, podrán verificar cuántas respuestas correctas obtuvieron.

::: AUDIO TRANSCRIPT :::

CHECK IT OUT

- Bedroom, bed, box.
- Kitchen, table.
- Living room, sofa.
- Backyard, tree.

ACTIVITY 2

Viñeta 1

Noa: Mara?! Mara?! Where are you?!

Viñeta 2

Super Rabbit: Don't worry! I can help you!

Noa: Wow! Super Rabbit! Fantastic!

Super Rabbit: Let's find Mara!

Noa: Yeeeee!

Viñeta 3

Noa: Is Mara under the table in the kitchen ?

Super Rabbit: No, she isn't.

Viñeta 4

Noa: Is Mara on the sofa in the living room ?

Super Rabbit: No, she isn't.

Viñeta 5

Super Rabbit: Look! There she is!

Noa: Where?

Super Rabbit: She is in the tree in the backyard!

Noa: Oh Mara! You are naughty! Thank you so much Super Rabbit!

ACTIVITY 2B

1. Mr Alex: Where is Noa?
Noa: She is in the bedroom.
2. Mr Alex: Where is Noa's mom?
Noa: She is in the kitchen.
3. Mr Alex: Where is Noa's Grandpa?
Noa: He is in the living room.
4. Mr Alex: Where is Noa's uncle?
Noa: He is in the backyard.

ACTIVITY 3

1. Noa: Where is Mara?
Super Rabbit: She is in the box.
2. Noa: Where is Mara?
Super Rabbit: She is on the sofa.
3. Noa: Where is Mara?
Super Rabbit: She is on the bed.
4. Noa: Where is Mara?
Super Rabbit: She is under the table.
5. Noa: Where is Mara?
Super Rabbit: She is in the tree.

ACTIVITY 4

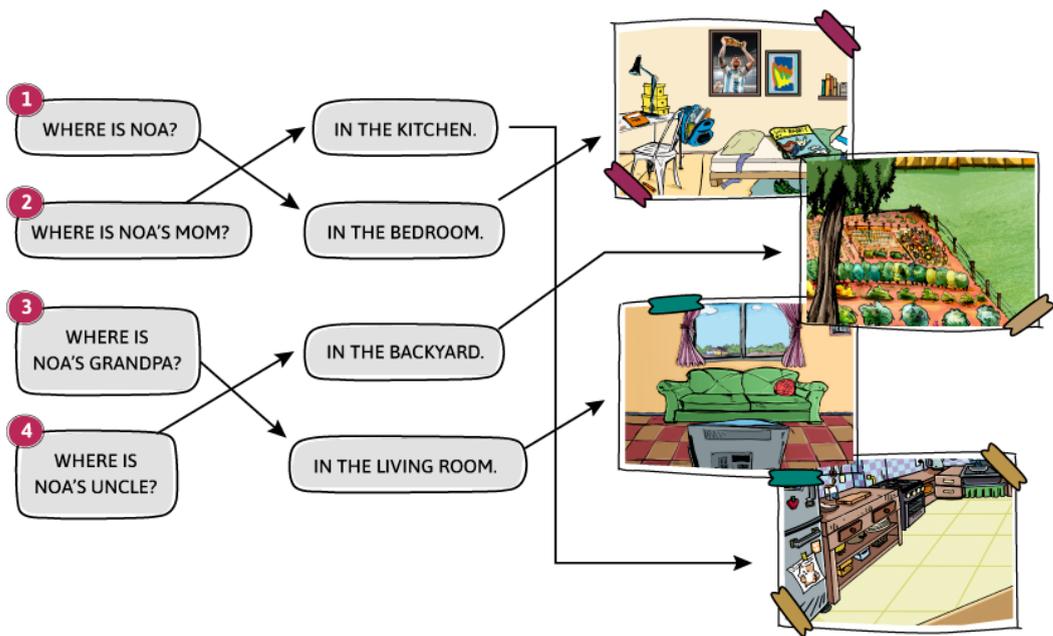
Estudiante: Where is my cat?

Super Rabbit: He is under the bed in the bedroom.

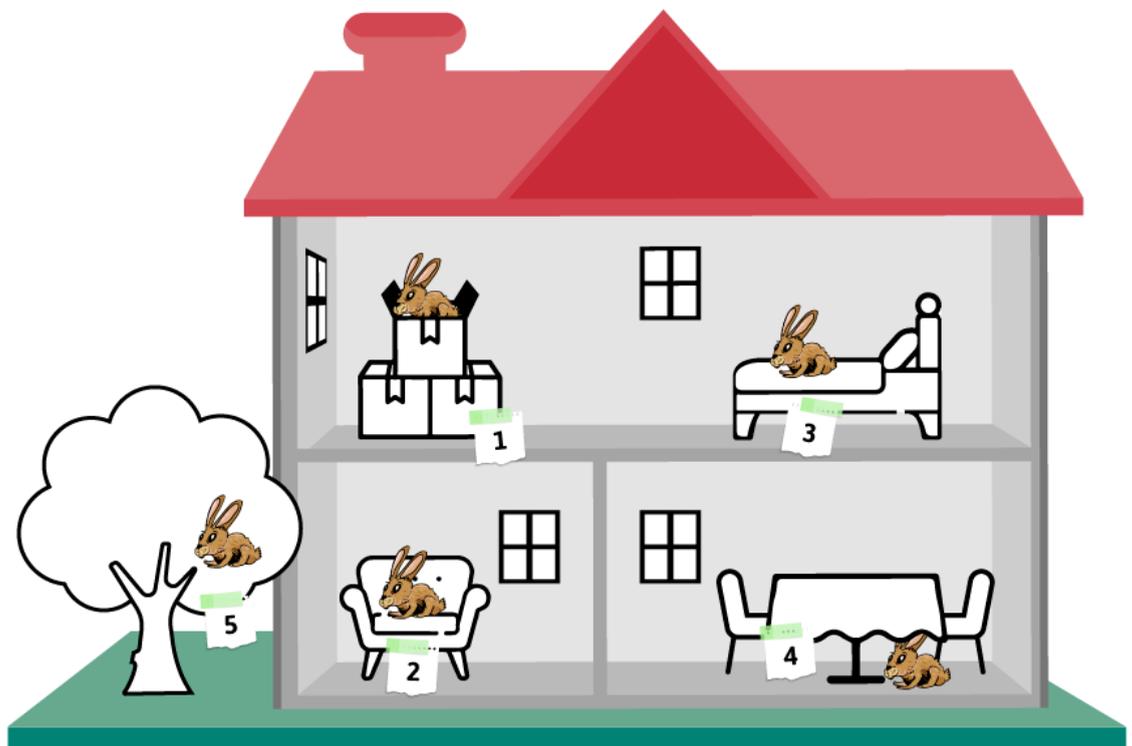
Estudiante: Thank you, Super Rabbit!

:: POSSIBLE ANSWERS ::

ACTIVITY 2B



ACTIVITY 3



:: IMPRIMIBLES ::

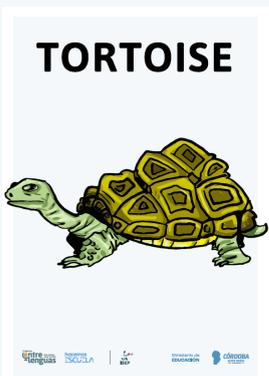
PARA DESCARGAR LOS IMPRIMIBLES A, B ,CD, HACER CLIC **AQUÍ**.



A. IMAGEN DE PORTADA (tamaño A3)
3grado_eje2_ws3_portada



B. COMIC (tamaño A3)
3grado_eje2_ws3_comic



C. FLASHCARDS ANIMALES (tamaño A5)
3grado_eje2_ws3_flashcards_animals



D. FLASHCARDS FAMILIA (tamaño A5)
3grado_eje2_ws3_flashcards_family



E. FLASHCARDS LUGARES CASA (tamaño A5)
3grado_eje2_ws3_flashcards_lugares_casa

:: Equipo de trabajo ::

Autoría: Silvina Sandobal

Acompañamiento disciplinar: Roberto Bossio y María José Morchio

Didactización: Lucrecia Stival

Corrección literaria: Eliana Oviedo Diego

Diseño: Eliana Rinaldi

Ilustración: Federico Duelli

Producción audiovisual: Mariana Schneider

Voces y actuaciones: Alejandro Saya, Victoria Di Rienzo y Candela Fernández

Coordinación Entre Lenguas - Jornada Extendida: Melania Pereyra

Coordinación Hacemos Escuela: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación

Sandobal, S. y equipos de producción del ISEP. (2023). Orientaciones didácticas. Where Is My Pet? 3.º grado. *Hacemos escuela*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons (**CC BY-NC-SA 4.0**)



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

Ministerio de
EDUCACIÓN

