

Los animales domésticos y salvajes.

Streszczenie: Podczas tej lekcji uczniowie poznają słownictwo związane ze zwierzętami dzikimi i egzotycznymi. Nauczą się opisywać szczegółowo zwierzęta a na koniec lekcji zagrają w quiz kahoot aby utrwalić nowopoznane słownictwo.

Objetivos funcionales: hablar del tiempo atmosférico, describir un animal

Objetivos lexicales: tiempo atmosférico, animales

Materiales: acceso al Internet Wi-Fi, móviles de tus alumnos, un proyector, un juego de Kahoot “Animales exóticos y salvajes” (<https://create.kahoot.it/k/820a6cec-34ab-4e4b-9a5b-aa04d48c6048>)

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas de trabajo: individual, colectivo, en parejas

Duración: 45 minutos

PARTE INICIAL

- Saluda a tus alumnos.
- Los estudiantes están divididos en grupos de 4 personas. Cada persona elige una estación del año y dice cuándo empieza y termina, qué tiempo hace entonces y qué se puede hacer durante dicha estación del año. Pasea por la clase para hacer correcciones.
- Presenta los objetivos de la lección.

PARTE PRINCIPAL

- Pregúntales a tus alumnos por sus mascotas y pide que algunos hablen sobre sus animales (cómo se llaman, cómo son, qué les gusta, etc.). Luego pregunta

cómo se llaman los animales que viven en casa y cómo los que viven por ejemplo en las selvas tropicales o en bosques y pide que den ejemplos.

- **Ejercicio 7** – los estudiantes leen las descripciones de animales y luego dicen cuál de ellas corresponde a cada imagen. Después, en parejas hablan cuál de estos les gustaría tener en casa y por qué.

PARTE PRÁCTICA Y FINAL

- **Ejercicio 11 del cuaderno de ejercicios** – los estudiantes leen otra vez las descripciones del ejercicio 7 y escriben los nombres de las partes de animales que aparecen. Verificad juntos.
- **Ejercicio 8** – cada alumno piensa en uno de los animales salvajes que viven en Polonia y lo describe con detalles en su cuaderno. El resto de la clase tiene que adivinar de qué animal se trata.
- **El juego Kahoot** - los estudiantes trabajan en grupos pero en cada grupo van a necesitar un móvil conectado al Internet. Los alumnos inventan un nombre de su grupo y entran a la página web www.kahoot.it mientras tú copias el link <https://create.kahoot.it/k/820a6cec-34ab-4e4b-9a5b-aa04d48c6048>, haces clic en PLAY, luego START NOW y CLASSIC. Un alumno de cada grupo que tiene su móvil escribe el código proyectado por ti en la pantalla. Cuando todos los grupos ya entren podéis empezar el juego. Tienen 10 segundos para responder a las preguntas haciendo clic en un dibujo con la respuesta correcta pero solo la van a ver en la pantalla del proyector. Gana un grupo que tenga más puntos.
- **LOS DEBERES:** ej. 10, 12 / p. 42 del cuaderno de ejercicios.