

OBJETIVOS

- » Aprender distintos nombres de animales de granja e identificarlos.
- » Ser capaz de diferenciar oraciones según su entonación: enunciativas, exclamativas e interrogativas.
- » Producir oralmente oraciones enunciativas, exclamativas e interrogativas.
- » Repasar los artículos.

LENGUAJE

Vocabulario: perro, caballo, oveja, vaca, pato, burro, gallina, cerdo.

Estructuras gramaticales: Vamos a...; ¿Vamos a...?; ¡Vamos a...!

COMPETENCIAS BÁSICAS

- » Conocimiento e interacción con el mundo físico, comunicación lingüística, aprender a aprender.

PRESENTACIÓN

- » Salude a la clase: ¡Hola, buenos días! Haga que ellos respondan: ¡Hola, buenos días!
- » Explíqueles que van a escuchar una canción en la que se presentarán los nombres de los animales de granja, así como algunas estancias dentro de estas.
- » Imite los sonidos de los animales para motivar a los niños.
- » Prepare las tarjetas de vocabulario con las ilustraciones de las palabras que aparecen en la canción. Péguelas en la pizarra en el orden de aparición.

41. 1. ESCUCHA Y CANTA.

- » Realice una primera audición sin que los niños lean, simplemente tienen que observar la **proyección 15**. Dígalos que la canción trata sobre los animales de una granja. Usted los señalará a medida que se escuchan sus nombres.
- » Con los libros abiertos, pregunte qué vocabulario conocen sobre este tema.
- » Prepare las tarjetas de vocabulario con ilustraciones de los animales de la granja y péguelas en la pizarra.
- » Realice una segunda audición para que los alumnos capten y se familiaricen con el ritmo de la canción. Pueden dar palmas, golpecitos en la mesa, hacer chasquidos con la lengua, tocar algún instrumento, etc.
- » En una tercera escucha, vaya señalando las tarjetas de vocabulario y anime a los alumnos a participar haciendo las pausas que considere necesarias.
- » Finalmente, vuelva a poner la canción e invite a los alumnos a que la canten a la vez que marcan el ritmo.



Unidad 6

¿Dónde está el caballo?

Sesión 1

7 41 Escucha y canta.

Dentro, fuera, delante, detrás.
 ¿Dónde está el animal?
 El perro está en el estanque, las vacas están delante.
 El perro está dormido, debajo del árbol está dormido.
 El perro dentro, la vaca delante, el burro debajo.
 Dentro, fuera, delante, detrás...
 El burro está en el establo, las vacas están detrás.
 El caballo está en el establo, dentro del establo el caballo está.
 El perro dentro, la vaca delante, el perro debajo, el burro dentro.
 La vaca dentro, el caballo dentro.
 Dentro, fuera, delante, detrás...
 La gallina come trigo, está dentro de su casa.
 La gallina come paja, la gallina fuera está.
 El pato dentro, la vaca delante, el perro debajo, el burro dentro.
 La vaca dentro, el caballo dentro, el cerdo dentro, la gallina fuera.

2 42 Escucha y repite.

En mi granja paso el día, ía, ía, ooh.

44 cuarenta y cuatro

42. 2. ESCUCHA Y REPITE.

- » Disponga las tarjetas con ilustraciones de animales en la pizarra.
- » Ponga la pista y anime a los niños a que observen las ilustraciones. Repita usted después de cada animal, pida a los niños que lo hagan con usted.
- » Ponga la pista una segunda vez y proceda del mismo modo, pero ahora los niños repiten solos.
- » Enseñe y lea las tarjetas con los nombres de los animales e invite a los niños a buscar su pareja en las tarjetas dispuestas en la pizarra.
- » A continuación, reparta todas las tarjetas con nombres e ilustraciones y haga que busquen sus parejas; el que tiene la imagen puede imitar el sonido y el que tiene la palabra la lee. Cuando terminen, se pondrán delante de la clase y se repasará todo el vocabulario acompañado de sus artículos.

En mi granja paso el día, ía, ía, ooh.

En mi granja hay animales: perro, caballo, oveja, vaca, pato, burro, gallina y cerdo.

COMPETENCIAS

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Explique a los niños que los animales son seres vivos con necesidades que hay que atender cuando están en las granjas, respetar y cuidar, así como a preservar su entorno natural.



3 Escucha e identifica.

La vaca.

4 ¡Así suena! Escucha y repite.

Vamos a la granja.

¿Vamos a la granja?

¡Vamos a la granja!

cuarenta y cinco 45

44 4. ¡ASÍ SUENA! ESCUCHA Y REPITE.

» Escriba la primera oración en la pizarra y léala. A continuación, ponga la pista parándola al concluir esta oración y pida a los niños que repitan después de oírla.

» Escriba la segunda oración utilizando una tiza de color. Puede también hacer los signos de interrogación en una cartulina y añadirlos a la frase. Léala, ponga la pista y pida a los alumnos que repitan. Proceda de la misma forma para la tercera oración.

» Ponga la pista de nuevo, pida a los niños que lean a la vez y que luego repitan en voz alta. Señale usted en la pizarra o muestre la cartulina.

» Por último, pida a varios alumnos que lean las diferentes oraciones varias veces hasta asegurarse de que lo hacen correctamente.

» Practique con otras oraciones.

Vamos a la granja. ¿Vamos a la granja? ¡Vamos a la granja!



Para practicar la entonación de las frases, puede realizar las actividades La entonación de las frases y Diferentes entonaciones de la sección Mira cómo suena.

43 3. ESCUCHA E IDENTIFICA.

» Haga el ladrido de un perro para captar la atención de los alumnos.

» Explique a los niños que van a escuchar los sonidos de los animales que están aprendiendo y que, al igual que hace Santi en el ejemplo, tendrán que decir de qué animal se trata acompañado de su correspondiente artículo.

» Pida a los niños que se fijen en las ilustraciones y que intenten imitar qué sonidos hace cada animal.

» Ponga la pista, y anime a los alumnos a que digan el nombre del animal con su artículo a la vez que señalan la ilustración correspondiente.

» Para la segunda escucha, pegue en la pizarra las tarjetas con ilustraciones de los distintos animales que aparecen en esta actividad. Seleccione las tarjetas con los nombres escritos y póngalas en un montón.

» Ponga la pista y pida a un alumno que diga qué animal es y que lo señale en la pizarra. A continuación, deberá elegir la tarjeta con el nombre correcto del montón y la pegará debajo de la ilustración correspondiente. Proceda del mismo modo con el resto de los animales. Deberá darle a la pausa según convenga.

Sonidos de la vaca, la gallina, el perro, la oveja, el caballo, el cerdo y el burro.

RESPUESTA: la vaca, la gallina, el perro, la oveja, el caballo, el cerdo, el burro.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

» Divida la clase en dos y juegue a relacionar dibujos con palabras con las tarjetas de vocabulario.

» Distribuya las tarjetas de vocabulario por la clase y pida a los niños que señalen los animales que usted va mencionando.

» Muestre distintas tarjetas de vocabulario con los nombres de los animales y pida a los alumnos que imiten los sonidos que hace cada animal.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

» Anime a los alumnos a ampliar las tarjetas de vocabulario de animales. Para ello, los niños trabajarán en parejas eligiendo un animal –usted puede ayudarles a traducirlos o pueden usar diccionarios o Internet–, les repartirá cartulinas del mismo tamaño que las tarjetas usadas y confeccionarán parejas de tarjetas: una con ilustración y otra con el nombre escrito.

» Pida a los niños que dibujen su propia granja en sus cuadernos, con los animales que les gustaría tener. Anímelos a escribir los nombres de los animales con sus artículos correspondientes debajo de cada dibujo.

COMPETENCIAS

Competencia en comunicación lingüística. El uso de la lengua meta (tanto en la destreza oral como en la escrita) favorece el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.

Competencia para aprender a aprender. Mediante las actividades de recepción, los niños aprenden a escuchar, prestar atención y reproducir modelos aprendidos.

Sesión 2

OBJETIVOS

- » Aprender a hacer preguntas para saber la ubicación de distintos elementos.
- » Utilizar correctamente las locuciones adverbiales.
- » Componer descripciones breves acerca de lugares.
- » Extraer información sobre un texto en forma de postal.
- » Repasar las presentaciones.
- » Repasar el vocabulario relacionado con la familia.

LENGUAJE

Vocabulario: árbol, establo, estanque, granero.

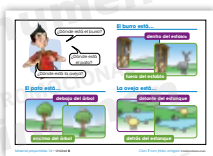
Estructuras gramaticales: ¿Dónde está...?; Está delante de/detrás de/dentro de/fuera de/debajo de/encima de.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- » Cultural y artística, aprender a aprender.

5. OBSERVA, ESCUCHA Y APRENDE.

- » Explique a los alumnos que van a aprender a preguntar y responder dónde se encuentran los animales de la granja de Mar.
- » Utilice un peluche de algún animal para presentar las locuciones adverbiales. Se ayudará de una caja vacía que colocará encima de su mesa. Vaya diciendo las locuciones a la par que las escenifica con su peluche.
- » Repita la escenificación varias veces para que los niños se familiaricen.
- » Utilice la **proyección 16**. Ponga la pista, vaya señalando a la vez que escuchan.
- » A continuación, puede poner la pista de nuevo y hacer pausas en cada intervención para que los niños repitan a la vez que usted señala las ilustraciones correspondientes.
- » Seguidamente, ponga la pista una última vez. Los niños señalan en sus libros mientras escuchan.
- » Por último, pida a los niños que practiquen en parejas, alternado papeles para preguntar y responder.
- » Llame su atención sobre el apartado *Aprende* y practique con ellos las locuciones aprendidas.



¿Dónde está el burro?
El burro está dentro del establo.
El burro está fuera del establo.

¿Dónde está el pato?
El pato está debajo del árbol.
El pato está encima del árbol.

¿Dónde está la oveja?
La oveja está delante del estanque.
La oveja está detrás del estanque.



Para practicar las respuestas sobre la ubicación de las cosas, puede realizar la actividad **Roboto** en clase de la sección **Más que palabras**.

Sesión 2
5 Observa, escucha y aprende.

¿Dónde está el burro?
¿Dónde está el pato?
¿Dónde está la oveja?

El burro está...
dentro del establo
fuera del establo

La oveja está...
delante del estanque
detrás del estanque

El pato está...
debajo del árbol
encima del árbol

6 ¡Vamos a jugar!

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

1 C. El cerdo está fuera del granero.

Aprende
¿Dónde está?
Está delante de/detrás de...
Está dentro de/fuera de...
Está debajo de/encima de...

cuarenta y seis

6. ¡VAMOS A JUGAR!

- » Explique a los niños que jugarán en parejas a un juego similar a los barquitos (dando coordenadas consistentes en un número del 1 al 4 y una letra de la A a la D). Uno dará las coordenadas y el otro tendrá que decir dónde se encuentra el animal utilizando las locuciones aprendidas. Luego, irán alternando roles.
- » Dé vueltas por la clase comprobando si la actividad se realiza correctamente.
- » Para corregir, vaya formando parejas aleatoriamente con todos los alumnos de la clase para que unos digan coordenadas en voz alta y otros las soluciones.

RESPUESTA: 1B: El perro está detrás del establo. 1C: El cerdo está fuera del granero. 2A: El pato está dentro del estanque. 2D: El perro está delante del árbol. 3B: La gallina está encima del granero. 3C: La vaca está delante del granero. 4A: La oveja está fuera/detrás del estanque. 4C: El pato está encima del árbol.



Para practicar las preguntas y respuestas sobre la ubicación de las cosas, puede realizar la actividad **¿Sabes dónde está?** de la sección **Explora y descubre**.

NOTAS

7 Lee esta postal.

Hola

Me llamo Mar, tengo 8 años y soy española. Tengo un hermano y una hermana. Mi familia tiene una granja. Me encantan los animales! Hay cerdos, ovejas y un burro. También tenemos gallinas. Yo juego con mi hermano y mi hermana en la granja. Mi animal favorito es el caballo. Es un animal típico de España.

Tu amigo, Mar.



8 Lee y completa según la actividad anterior.

1. Mar es de...
 Argentina España Italia
2. Mar tiene...
 diez años nueve años ocho años
3. La familia de Mar tiene...
 un supermercado un zoo muchos animales
4. A Mar le gusta mucho...
 el caballo la gallina el perro

cuarenta y siete 

7. LEE ESTA POSTAL.

- » Anime a los niños a que hablen de la postal sin leerla, solo fijándose en las ilustraciones. Pregúnteles quién la escribe, quién aparece en el dibujo, quién es el señor que aparece a caballo, dónde están y desde dónde creen que se ha escrito la postal: Un pueblo de la Mancha.
- » Aproveche para hablarles de *Don Quijote de la Mancha* y de su autor, probablemente los niños no sepan de qué se trata.
- » Lea el texto en voz alta, de forma pausada y clara.
- » Pida a los niños que lean el texto individualmente. A continuación, animelos a que comenten su contenido en parejas.
- » Pregunte a los niños qué animales han podido identificar en el texto y escríbalos en la pizarra. Seguidamente, haga lo mismo con los miembros de la familia que aparecen.
- » Por último, elija a varios alumnos aleatoriamente para que lean la postal en voz alta.

8. LEE Y COMPLETA SEGÚN LA ACTIVIDAD ANTERIOR.

- » Anime a los niños a que realicen la actividad individualmente. Luego, dígales que comparen sus respuestas con sus compañeros.
- » Para corregir, pida voluntarios que leerán cada apartado en voz alta. Escriba usted las cinco oraciones correctas en la pizarra.

RESPUESTA: 1b: Mar es de España. 2c: Mar tiene ocho años. 3c: La familia de Mar tiene muchos animales. 4a: A Mar le gusta mucho el caballo.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

- » Anime a los niños a que inventen dibujos que representen las locuciones aprendidas en la unidad. Dígales que los realicen en sus cuadernos, que los coloreen y que los rotulen con sus correspondientes locuciones.
- » Puede revisar las locuciones a la vez que repasa el material escolar de la unidad 5. Para ello, utilice una caja vacía y algún material de clase seleccionado previamente. Elija parejas entre los alumnos de la clase para practicar en voz alta. Por ejemplo, usted muestra una regla. El alumno A pregunta: *¿Dónde está la regla?* El alumno B responde: *Está dentro de la caja*, y así sucesivamente.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

- » Proponga a los niños que escriban una postal similar a la de Mar en sus cuadernos, pero pídale que utilicen tantos pictogramas como se les ocurran en lugar de nombres (animales, edad, país, etc.).
- » A continuación, los alumnos se intercambian los cuadernos en parejas e intentan leer la carta interpretando los pictogramas.
- » Si lo considera necesario, pídale que escriban las cartas de sus respectivos compañeros en sus cuadernos.

COMPETENCIAS

Competencia cultural y artística. Aproveche la imagen de Don Quijote de la postal de la actividad 7, para hacer referencia a esta gran obra de la Literatura española. Cuénteles que *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* es un libro que trata de la historia de un hombre llamado Don Quijote que un día decide vestirse de caballero andante y salir por el mundo en busca de aventuras. Como todos los caballeros andantes, va acompañado de su amigo y escudero, Sancho Panza, que lo ayudará y apoyará en todas sus aventuras.

Competencia para aprender a aprender. Las actividades que se realizan individualmente ayudan a los niños a afrontar los problemas, favorecen el conocimiento de sí mismos y mejoran su autoestima y su desarrollo integral.

NOTAS

Sesión 3

OBJETIVOS

- » Aprender los números del 11 al 20.
- » Describir distintas escenas relacionadas con el campo utilizando locuciones de lugar.
- » Consolidar los contenidos aprendidos a lo largo de la unidad.

LENGUAJE

Vocabulario: números del 11 al 20.

Estructuras gramaticales: ¿Dónde hay...?

COMPETENCIAS BÁSICAS

- » Matemática, autonomía e iniciativa personal.

9. ESCUCHA Y REPITE. DESPUÉS, PRACTICA CON TU COMPAÑERO.

- » Utilice la proyección 17.
- » Comente a los niños que van a aprender los números del 11 al 20. Dígalos en voz alta a medida que los señala.
- » Ponga la pista y pida a los niños que escuchen con atención. Durante la audición, señale los números en la proyección.
- » Vuelva a poner la pista e invite a los niños a repetir tras las pausas.
- » A continuación, reparta las tarjetas de vocabulario de los números aprendidos. Los niños irán mostrando los números que usted aleatoriamente vaya diciendo. Repita este proceso hasta que vea que los han aprendido. Esta misma actividad la puede realizar con todos los números del 1 al 20.
- » Explique a los niños que van a realizar un juego empleando números y alimentos. Lea en voz alta y gesticulando las intervenciones de los niños que aparecen en el libro.
- » Anime a los niños a que observen el ejemplo para poder interactuar en parejas.
- » Pida a los alumnos que realicen la actividad intercambiando roles. Usted pasea por la clase supervisando la actividad y ayudando a quien lo necesite.
- » Para corregir, pida voluntarios. Anímelos a que hagan preguntas en voz alta y a que otros las respondan.

Once, doce, trece, catorce, quince, dieciséis, diecisiete, dieciocho, diecinueve y veinte.

10. ELIGE Y JUEGA.

- » Comience la actividad explicando a los niños en qué consiste el juego; es la misma dinámica que un bingo.
- » Pídales que tapen dos números, los que quieran, de los que aparecen en la actividad. Explíqueles que podrán utilizar cualquier objeto (goma, fichas, monedas, etc.) o un trozo de papel para hacerlo. Además, haga hincapié en que no pueden descubrirlos en ningún momento.
- » A continuación, vaya diciendo números del 11 al 20 alea-

Sesión 3
9 Escucha y repite. Después, practica con tu compañero.

¿Dónde hay naranjas?

patatas	tomates
manzanas	huevos
naranjas	leche
quesos	pan
pescado	zumos naturales

En el número 16.

10 Elige y juega.

toriamente y ellos irán cubriendo los números que les quedan con trozos de papel, que previamente han preparado, a medida que los escuchan. Aquel que consiga cubrirlos todos gritará: ¡Ganador! Puede repetir este juego tantas veces como sea necesario, de forma que haya muchos ganadores.



Para practicar los números del 11 al 20, puede realizar la actividad **Números con letras de la sección Más que palabras**, unidad 7.

NOTAS

11 Ordena las palabras y adivina.

¿Qué dibujo es?

12 Describe los otros dibujos con tu compañero.

cuarenta y nueve 49

11. ORDENA LAS PALABRAS Y ADIVINA.

1.ª Parte

- » Explique a la clase la dinámica de la actividad: para ayudar al pollito a encontrar a su mamá, tendremos que ordenar las palabras del mismo color para hacer oraciones.
- » Pida a los niños que realicen la actividad en grupos; el primer grupo que termine, saldrá delante de la clase y producirán la oración del siguiente modo: cada uno de los niños dirá un tramo de la oración ordenada; todos dirán la oración completa al unísono.
- » Finalmente, escribirán la oración en la pizarra.

RESPUESTA: Hay doce patos dentro del estanque. La vaca está detrás del árbol. Tenemos un caballo blanco.

2.ª Parte

- » Pida a los alumnos que, en parejas, lean las oraciones escritas en la pizarra.
- » Comente a los alumnos que las oraciones describen una de las tres ilustraciones, pregúnteles: ¿Qué dibujo es?
- » Elija a una pareja para que diga la solución. La pareja elegida deberá salir a la pizarra para describir el dibujo delante la clase.

RESPUESTA: ilustración C.

12. DESCRIBE LOS OTROS DIBUJOS CON TU COMPAÑERO.

- » Pida a los niños que observen las tres ilustraciones y que intenten describirlas.
- » Luego, pídale que, en parejas, describan una de ellas. Tendrán que ir señalando en el libro.

- » Para corregir, pida a dos parejas que salgan a la pizarra para realizar la descripción.
- » Anime a los niños a escribir las descripciones en sus cuadernos o en la pizarra.



Para practicar lo aprendido en esta unidad, puede realizar la actividad Haz tu cómic de la sección La aventura.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

- » Anime a los niños a que escriban los números del 11 al 20 en cifra y en letra cada uno de un color. Si lo considera oportuno, puede decirles que lo hagan del uno al veinte a modo de repaso.
- » Pida a los niños que cuenten del 1 al 20 diciendo cada uno en voz alta el número que le toque según su lugar. Si son más de veinte alumnos, comience la cuenta de nuevo.
- » Escriba los números aprendidos de forma desordenada en la pizarra. Usted irá señalando y los niños dirán el número correspondiente en voz alta.
- » Reparta tarjetas o folios en blanco a cada alumno. Pídale que escriban trozos de oraciones a la manera de la actividad 11. Luego las mezclará y se las pasará a su compañero respectivo para que las ordene.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

- » Anime a los niños a que realicen su propio dibujo de una granja. Deles libertad para que incluyan todos los elementos y animales que deseen.
- » Pida voluntarios para que describan sus dibujos delante de la clase utilizando las preposiciones aprendidas.

COMPETENCIAS

Competencia matemática. Se desarrolla con las actividades que fomentan el conocimiento y uso de elementos matemáticos básicos como los números, y habilidades para seguir determinados procesos de pensamiento como relacionar, localizar, deducir y aplicar.

Competencia en autonomía e iniciativa personal. Se desarrolla en las actividades que trabajan las actitudes personales como la responsabilidad, la capacidad de elegir, el control emocional, así como la capacidad de aprender de los errores.

NOTAS

PRESENTACIÓN

- » Diga a los alumnos: *Niños y niñas, vamos a escuchar, en breves minutos... el cómic va a empezar.*
- » Coloque el póster del cómic en un lugar visible para toda la clase y pida a sus alumnos que se tomen unos minutos para observar las distintas viñetas.
- » Hágalas preguntas sencillas sobre aspectos relacionados con la historia: *¿Quién aparece en la historia?, ¿Dónde están?, ¿Qué les ocurre a los personajes?...*
- » Ponga la pista y pida a los niños que escuchen la historia a la vez que leen en sus libros.
- » A continuación, haremos una segunda escucha con pausas en cada viñeta. Haga preguntas de comprensión para asegurarse de que siguen el desarrollo de la historia.
- » Elija a varios niños para que representen las distintas viñetas.
- » Con los libros cerrados, volvemos a trabajar sobre el póster, pidiéndoles que produzcan oraciones acerca de cada viñeta.
- » Podemos hacer una tercera audición opcional sobre el póster, a la vez que va señalando las viñetas sin texto.



CUADERNO DE ACTIVIDADES

Unidad 6 ¿Dónde está el caballo?

Sesión 1

1 Completa.

1 cerdo 2 burro 3 caca

4 perro 5 caballo 6 caca

7 oveja 8 gallina

2 Rodea la opción correcta.

Tomate, Establo, Hermano, Cráneo, Árbol, Mochila, Estanque, Música

diecinueve 19

Sesión 2

3 Completa.

1 ¿Dónde está el pato?
⇒ El pato está dentro del estanque.
El pato está fuera del estanque.

2 ¿Dónde está el caballo?
⇒ El caballo está delante del establo.
El caballo está detrás del establo.

3 ¿Dónde está la gallina?
⇒ La gallina está encima del árbol.
La gallina está debajo del árbol.

4 Escribe.

1 Manuel
2 Soy argentino.
3 Mi familia tiene una granja.
4 Hay cerdos, ovejas y caballos.

familia granja cerdo oveja caballo

20 veinte

Sesión 3

5 Une y escribe.

14 doce 16 20
12 18 15
19 13 17
11

once quince
diecinueve dieciséis
trece catorce
dieciocho veinte
doce dieciséis

11	once	15	quince	18	dieciocho
12	doce	16	dieciséis	19	diecinueve
13	trece	17	diecisiete	20	veinte
14	catorce				

6 Elige y pega. Luego escribe.

En mi granja hay cerdos, ovejas, caballos y gallinas.

veintuno 21



RESUMEN DE LA AVENTURA

Los niños están sentados en clase y el señor Márquez les sugiere que hablen de sus mascotas. En ese momento, Beatriz, de República Dominicana, contacta con Matthew porque quiere enseñar a sus tres amigos las mascotas que tienen en su clase: una tortuga y una iguana. Los niños, a su vez, le quieren enseñar su mascota (un hámster), pero, cuando van a enseñársela, descubren que ha desaparecido y empiezan a buscarla por toda la clase. Al final, Matthew consigue atraparla y enseñársela a Beatriz.

En esta unidad aprendemos a preguntar y a responder dónde está algo o alguien. También aprendemos el léxico de los muebles de la clase y a hacer la entonación de distintos tipos de frases. Además, conocemos qué clases tienen los niños de distintos países de habla hispana.

SECCIONES

Explora y descubre	Nuestros amigos	Investiga con el profesor Morfi
¿Dónde está?	¿Qué hay en las clases del mundo hispano?	Formular y responder preguntas abiertas y cerradas.
Más que palabras	Mira cómo suena	Lee, canta y... disfruta
<ul style="list-style-type: none"> Los lugares. Los muebles de la clase. 	Entonación de las frases: enunciativas, interrogativas y exclamativas.	<ul style="list-style-type: none"> Cómic: <i>La mascota perdida</i>. Adivinanza.

CONTENIDOS

- » Muebles de la clase.
- » Los lugares (adverbios de lugar).
- » Formular y responder preguntas.

GUIÓN DE LA AVENTURA

Sr. Márquez: ¡Buenos días!	Jenny: ¡Y una tortuga! ¡Miren!
Niños: ¡Buenos días!	Beatriz: ¡Sí! La tortuga se llama Tranquilina. ¿Y ustedes, tienen mascotas?
Sr. Márquez: Hoy vamos a hablar de nuestras mascotas. ¿Tienen ustedes mascotas?	Jenny: Sí, sí.
Matthew: ¡Señor Márquez, es Beatriz! ¿Podemos hablar con ella, por favor?	Beatriz: ¿Y cuántas mascotas hay en su clase?
Sr. Márquez: ¡Sí, claro! ¿Quieren hablar con Beatriz?	Matthew: Tenemos un hámster. ¡Mira, Beatriz!
Todos: ¡Sí!	Lucía: ¡Oh, no! ¡No está! ¿Dónde está?
Beatriz: ¡Buenos días a todos!	Matthew: ¿Está dentro de la papelera?
Los tres niños: ¡Hola, Beatriz!	Jenny: No, Matthew, aquí no está.
Sr. Márquez: Beatriz, ¿cómo estás?	Lucía: ¿Está detrás de la estantería?
Beatriz: ¡Muy bien, gracias! ¿Y usted?	Matthew: ¡No, no está detrás de la estantería!
Sr. Márquez: Muy bien. ¿Qué pasa, Beatriz?	Jenny: ¡Está allí!
Beatriz: Van a hablar de sus mascotas, ¿verdad?	Matthew: ¿Dónde? ¿Dónde está?
Sr. Márquez: Sí, sí.	Jenny: Allí, debajo de la mesa del señor Márquez.
Beatriz: Pues... Aquí están las mascotas de mi clase.	Sr. Márquez: ¡Ay! ¡Está allí!
Jenny y Matthew: ¿Dónde están?	Los tres niños: ¿Dónde?
Lucía: ¿Dónde están, Beatriz?	Sr. Márquez: Allí, sobre la silla de Jenny.
Beatriz: Están en el jardín.	Lucía: Sí, sí, aquí está.
Todos: ¿Dónde?	Las dos niñas: ¡Bien!
Beatriz: ¡Miren, miren!	Matthew: Beatriz, este es Pit, la mascota de la clase.
Matthew: ¡Hala, una iguana!	Beatriz: ¡Muy bonito!
Lucía: ¿Cómo se llama?	Bueno, tengo clase. ¡Adiós!
Beatriz: Se llama Nana. Es la iguana Nana.	Los tres niños: ¡Adiós, Beatriz!
	¿Cuántas mascotas hay en tu clase?