

Club Inglés Viajero

¿Qué es inglés viajero?

Es la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y flexibles que responden a las necesidades e intereses de los participantes dando la posibilidad de expandir su imaginación e intelecto en atención a la lengua extranjera inglés.

Objetivo del Inglés Viajero

Responder a los principios de inclusión y equidad teniendo como prioridad el trabajo colaborativo y la convivencia entre grupos multigrado en la práctica de la lengua extranjera inglés.

Propósito

Fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas de los participantes utilizando el idioma inglés como medio de expresión en temáticas atractivas al interior de un ambiente lúdico y recreativo, enriqueciendo el acervo cultural de los estudiantes al reconocer características históricas, geográficas, artísticas, gastronómicas y de biodiversidad de países de todo el mundo.

Dirigido a primaria baja

Duración del proyecto: 20 hrs.

Sesión 1: Planeando el viaje		
<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe preparar los Anexos del 1 al 12. Ubicar un espacio en el patio de la escuela para dibujar la referencia 1. Para cortar el rompecabezas utilice la plantilla con la forma del rompecabezas</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Cinta adhesiva Colores Copias de los anexos 1 al 12 Gises o aros Pasaportes Pegamento Referencias 1, 2 y 3 Tijeras</p>
<p>Secuencia didáctica</p>		
<p>Inicio: De la bienvenida al grupo, preséntese y menciónese que en este proyecto van a explorar diferentes características de varios países, en donde verán aspectos importantes de su cultura, tradiciones, platos típicos y algunos artistas destacados. • Indíqueles que, para empezar, van a jugar “De formas, figuras y otras cosas...” El juego consiste en que el facilitador dice “¡En sus marcas, listos..., (palabra clave)!” y el grupo deberá realizar la forma de la figura o cosa a la que usted refiera. Por ejemplo: “¡En sus marcas, listos, pirámide!” El grupo de manera conjunta deberá intentar formar una pirámide apoyados de su esquema corporal. Puede solicitar desde figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, círculo, etcétera, hasta letras del abecedario o cosas, por ejemplo, pizza. • Realice la presentación de los participantes, pida que se coloquen en círculo para realizar una presentación breve que incluya su nombre y color favorito (My name is..., my favorite color is...) comente que al decir el color favorito, a todos aquellos que les guste ese mismo color se cambiarán de lugar. • Mencione que ahora van a jugar a formar equipos. Explique a los participantes que cuando se viaja es posible hacerlo en diferentes medios de transporte, pregunte ¿cuáles son? Retome 4 de las respuestas para la actividad. Ésta consistirá en formar grupos; cuando usted lo mencione, se deberán agrupar de acuerdo a la cantidad solicitada e imitando el transporte mencionado. Los participantes deben comenzar a caminar de manera indistinta alrededor del área de trabajo, en cualquier momento usted menciona: ¡aviones en grupos de 5!, ¡trenes en grupos de 8!, ¡barcos en grupos de 15! y ¡carros en grupos de 3!, en un último momento comente que ahora todos serán aviones y busque que se formen cuatro equipos de acuerdo a la cantidad de participantes siguiendo la misma consigna. • Propicie un aplauso para finalizar la actividad.</p>		
<p>Desarrollo: Haga un calentamiento de palabras² en inglés que involucren el vocabulario de la sesión, anexo 3. • Una vez organizado el grupo en 4 equipos de trabajo, reparta a cada participante una hoja blanca para armar un avión en el que viajarán³ para dar respuesta a cada una de las preguntas y/o retos de la siguiente actividad. Siga</p>		

los pasos del instructivo 1 (anexo 4). Los aviones serán las fichas de los participantes. • A continuación, mencione que van a jugar al “Maratón, preparando mi viaje” (referencia 1). Reparta a cada equipo 1 itinerario de viaje (anexo 1). Cada equipo deberá llenarlo conforme van avanzando en el maratón. Haciendo uso de un disparaje se elige qué equipo empieza primero. La secuencia de los equipos irá hacia la derecha. Divididos por equipos, se les realizará una pregunta o se les impondrá un reto, misma que deberán contestar o pasar para avanzar a la siguiente casilla (referencia 2, hay 8 preguntas/retos en total). • Conforme den respuesta a la pregunta o bien pasen el reto, cada equipo avanzará de casilla colocando sus aviones en ella, además, proporcióneles el boleto de avión correspondiente para viajar a ese país (anexo 5). • Haga una retroalimentación final haciendo referencia sobre los países que se mencionaron son los que van a visitar durante este viaje. Muestre nuevamente el mapa (anexo 1) y pida que mencionen los continentes que se visitarán, entregue un cuarto de hoja blanca y un plumón, de manera voluntaria propicie que un integrante escriba y coloque el nombre del continente en el mapa. • Pregunte ¿qué fue lo que más les gustó de esta sesión?, propicie la participación activa pidiendo la mayor cantidad de opiniones.

Cierre: Haga una retroalimentación final sobre la sesión, puede preguntar ¿qué aspectos esperan conocer sobre los países que vimos hoy? Propicie la participación activa y recupere la mayor cantidad de participaciones. • Reparta a cada uno de los participantes el pasaporte para que plasmen la estampa4 correspondiente al viaje de cada sesión. • Indique un lugar apartado para guardar los materiales de este Proyecto, Inglés viajero, para que estén disponibles todas las sesiones

Sesión 2: Chefs a la cocina		
<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe prever la proyección de los siguientes videos: https://www.youtube.com/watch?v=zRIDcCLxdRI https://www.youtube.com/watch?v=Fn45aIER9oU País de visita: Japón Producto: Buffet de sushi Personaje: Chef</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Plastilina de colores Colores (para marcar la ubicación) Flashcards, anexo 13 Mapa e itinerario de viaje Material para la caracterización del docente: 1 Cofia, Pelotas pequeñas Receta, anexo 14 4 recipientes de plástico</p>
<p>Secuencia didáctica</p> <p>Inicio: De la bienvenida al grupo y méncíoneles que durante esta sesión van a conocer algo más acerca de Japón. Pregunte ¿qué saben de Japón?, ¿les gustaría viajar a ese país?, ¿alguien conoce algún platillo típico? Recupere las respuestas de los participantes a manera de lluvia de ideas en el pizarrón. Organice al grupo en dos equipos de igual número de participantes. Cada equipo debe hacer una fila y ubicarse de manera paralela. Los participantes deben trasladar una pelota de plástico pequeña desde el recipiente de plástico, con la mano hacia arriba sin dejarla caer hasta el otro extremo del salón o del patio y hacer cesta en el recipiente de plástico número 2. El recipiente de plástico 1 estará al inicio de la fila conteniendo las pelotas y el otro debe estar al otro extremo para que allí hagan cesta (son 2 recipientes de plástico con pelotas pequeñas por equipo); el equipo que cuente con más piezas al finalizar el tiempo estipulado en su contenedor será el ganador. Proyecte el video... Haga una retroalimentación del video; puede preguntar: “Do you like Japanese breakfast? “Do you prepare breakfast at home?” “Is breakfast in Japan like breakfast in Mexico?” “Can you mention 2 dishes from the video? “Can you name 5 ingredients the girl used to prepare her breakfast?” ¿Qué fue lo que más les gustó? Propicie la participación de la mayor cantidad de estudiantes. Haga una actividad lúdica con las flashcards para introducir el vocabulario de la sesión, anexo 13.</p> <p>Desarrollo: Pregunte ¿qué ingredientes se necesitan para elaborar el arroz frito? (video # 2) /sushi? Puede ir pegando las flashcards correspondientes en el pizarrón bajo el título de la receta. □ Propicie un fuerte aplauso una vez que hayan mencionado todos los ingredientes de las dos recetas anteriores. □ Organice al grupo en mesas de trabajo de igual cantidad de estudiantes y proporcíoneles el material respectivo para que hagan un rollo de sushi, anexo 14. □ Explique paso a paso su elaboración (previamente, puede escribir y dibujar los pasos en una hoja rotafolio o cartulina y pegarlos en un lugar visible). □ Poner instructivo para la elaboración del sushi con plastilina.</p>		

Cierre: Coloque los rollos elaborados a la vista de toda la comunidad educativa para que se acerquen a participar en el buffet de sushi, los participantes presentarán su rollo utilizando los palillos⁵, mencionando la selección de ingredientes y el nombre asignado.

Los productos variarán en tamaño, por lo que el monitor puede cuestionarlos sobre cuál es el tamaño recomendable para cada pieza de sushi. Los participantes llegarán a la conclusión de que no puede ser demasiado grande para poder comerlo de un bocado. El monitor explicará que los palillos japoneses están diseñados para tomar porciones pequeñas de alimento (como se acostumbra en Japón) a diferencia de los cubiertos utilizados en México que tienen la finalidad de obtener bocados abundantes de comida.

Los participantes ubicarán y marcarán en su mapa el país visitado utilizando colores. □ Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes. □ Despida a los participantes preguntándoles qué fue lo que más les gustó de la sesión.

Sesión 3: Explorando el mundo

<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe solicitar con anticipación algún delantal o playera que ya no se use para pintar el fondo del acuario puede simular el fondo del océano, el color sugerido es el azul. Se propone pintar una hoja rotafolio o un pliego de cartulina por equipo de igual cantidad de estudiantes. Lo anterior depende del tamaño del acuario que cada docente considere realizar. País de visita: Australia Producto: Buceando en el Atlántico (juego de pesca) Personaje: Buzo</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Colores o pinturas para pintar los animales del acuario Copias de los anexos 15 y 18 Flashcards, anexo 16 Material para la caracterización del docente: Visor y snorkel Papel Bond y marcador (para hacer un diagrama de Venn), se puede utilizar el pizarrón Pliegos de cartulina o papel rotafolio Pintura de color azul Resistol o pritt</p>
---	--	---

Secuencia didáctica

Inicio: De la bienvenida a los participantes y mencione que en esta sesión van a trabajar con animales marinos. Pregunte ¿quién sabe cuáles son los animales marinos?, propicie la participación y recupere las respuestas válidas. Pregunte ¿quién me da un ejemplo de un animal marino y en qué película animada aparece?, propicie la participación democrática. Muestre las imágenes de animales marinos y pregúnteles si pertenecen a su país o no, anexo. Dibuje un diagrama de Venn en el pizarrón, un círculo se llamará M y el otro A (M=México, A=Australia), apoye la identificación de cada círculo colocando a un lado la bandera de cada país.

Utilice las flashcards (anexo 16) para describir las imágenes y solicite a un participante al azar para que pegue la imagen del animal marino en donde crea que corresponda. En el espacio de en medio se pegan las especies que existen en ambos países (México y Australia).

Desarrollo: Organice al equipo en binas de trabajo y repártales la conversación del anexo 17 para que la practiquen. Solicite voluntarios para que pasen al frente a interpretarla. Haga una breve retroalimentación de cómo les pareció la conversación y sobre qué se trató. □ A continuación, organizados en equipos, invite a los participantes a jugar a “la pesca” en equipos, un participante por equipo de forma simultánea y con el visor puesto, intentará pescar una de las especies marinas del estanque, mientras el participante introduce la mano en el recipiente, usted

debe sostenerlo e irlo moviendo para dificultar la pesca; el equipo debe colorear los animales que pescaron, posteriormente los pegarán en el fondo del acuario que elaborarán en la actividad siguiente. Ganará el equipo que logre pescar la mayor cantidad de parejas de animales marinos, anexo 18. □ Una vez finalizado el juego, propicie un fuerte aplauso al equipo ganador.

Cierre: Organice al grupo en dos equipos (pueden ser los mismos de inicio de sesión) y a cada uno proporcione una hoja rotafolio. Indíqueles que cada equipo va a elaborar un acuario. Cada equipo debe elegir un representante para que, mediante de un “piedra, papel o tijera” se asigne el país (México o Australia). Propicie la creatividad y participación equitativa de los participantes. Una vez hayan terminado, ayúdeles a pegar los acuarios en un lugar visible a toda la comunidad educativa. Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes. Despida a los participantes preguntándoles qué fue lo que más les gustó de la sesión.

Sesión 4: De tradiciones y costumbres		
<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe solicitar desde la sesión anterior rollos de cartón de papel higiénico reciclados y demás materiales reciclables para elaborar un tótem. País de visita: Canadá Producto: Tótem Personaje: Guardabosques</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Colores (pines de ubicación) Copias anexo 21 Flashcards, anexo 20 Fotos de tótems, anexo 19 Hojas blancas y de colores Mapa. Material para la caracterización del docente: Gorro de guardabosques Materiales reciclables Pegamento líquido o en barra</p>
<p style="text-align: center;">Secuencia didáctica</p> <p>Inicio: De la bienvenida a los participantes y mencione que el país a visitar durante esta sesión es Canadá. Pregunte ¿alguien sabe algo sobre Canadá?, recupere la mayor cantidad de participaciones. Comente que durante esta sesión van a explorar el significado del tótem. Pregunte ¿alguien sabe qué es un tótem?, recupere las intervenciones relacionadas con su definición y explique qué es un tótem. Apóyese del anexo 19. Puede preguntar ¿qué figuras reconocen en él?, ¿de qué material está hecho?, ¿saben de qué lugar del mundo son representativos? Haga un calentamiento con las flashcards correspondientes a la sesión, anexo 20. Organice a los participantes en parejas y proporcíóneles el organizador gráfico (anexo 21), la columna izquierda se llamará “favoritos” y la columna derecha “representativos de México”, en el de la izquierda tendrán que anotar su animal favorito (2), su planta o vegetal favorito (2) y su objeto favorito (2), creando una lista de un total de 6 palabras; en la columna derecha únicamente anotarán un ejemplo por categoría, es decir un animal, una planta o vegetal y un objeto considerandos representativos de la biodiversidad de México.</p> <p>Desarrollo: Manteniendo el grupo organizado en parejas, proporcíóneles el material reciclable (rollos de cartón de papel higiénico, hojas blancas y de colores, colores, gises, Resistol, pritt, etc.) para que armen sus tótems utilizando la información del organizador gráfico. Deben incluir al menos 3 elementos de la columna de la izquierda y los 3 elementos de la columna de la derecha.</p> <p>Invítelos a pintarlos y ser lo más creativos posible. Puede poner una canción de fondo para amenizar la actividad. Haga una retroalimentación de la actividad, puede preguntar ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?</p>		

Cierre: Ubique los tótems en un lugar visible, indique a los participantes que inviten a 2 o 3 personas de la comunidad educativa para que se acerquen a observar sus tótems y que algún o algunos voluntarios les pregunten ¿qué cosas pueden identificar en cada uno de los tótems? Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes. Despida a los participantes haciendo una votación por el tótem más creativo.

Sesión 5: Artistas e Inventores

<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión recorte, pegue y decore la corona egipcia y utilícela durante toda la sesión. Además, debe tener preparadas las copias de las coronas para que los participantes también las elaboren y el siguiente video introductorio del tema: https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=Hra0gem7uk</p> <p>País de visita: Egipto Producto: Mapa de las Pirámides de Egipto Personaje: Rey Tutankamón</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Colores (pines de ubicación) Colores y/o plumones Copias anexos 22 y 24 Flashcards, anexo 25 Material para la caracterización del docente: Máscara funeraria de Tutankamón</p>
--	--	--

Secuencia didáctica

Inicio: De la bienvenida a los participantes y mencione que en esta sesión van a conocer algo más acerca de Egipto. Pregunte ¿Qué saben o qué conocen de Egipto?, ¿Qué tienen en común México y Egipto?, ¿Les gustaría ir a Egipto? Recupere las respuestas que tengan relación con la sesión. Indique al grupo que van a jugar a “La Lotería”. Explíqueles que usted les va a mostrar las tarjetas de objetos representativos de Egipto de manera rápida y que ellos deben anotar en la hoja proporcionada las palabras que más sepan. Terminadas las tarjetas, agregue las tarjetas del anexo 23, pregunte ¿quién escribió todas las palabras? Pregunte ¿qué palabra les faltó? Vaya haciendo una lista en el pizarrón de al menos, 10 palabras faltantes. A continuación, pida a los participantes que se recuesten sobre su pupitre con los ojos cerrados y rápidamente borre una de las palabras que anotó en el pizarrón. Posteriormente, pida a los participantes que ya pueden abrir los ojos y mirar al pizarrón. Pregunte ¿qué palabra falta en el pizarrón? Propicie la participación y genere un fuerte aplauso a cada uno de los participantes que conteste acertadamente. Organice al grupo en equipos de trabajo con el fin de compartir material y a cada uno de los participantes reparta las copias para la elaboración de la máscara funeraria de Tutankamón. Una vez terminadas, invítelos a usarlas durante toda la sesión.

Desarrollo: Haga un calentamiento con las flashcards correspondientes a la sesión. Pregunte ¿Si viajáramos a Egipto, qué cosas son muy importantes llevar?, recupere las respuestas relacionadas con los mapas de ubicación. Invite a los participantes para que salgan a dar un recorrido por su escuela y que encuesten rápidamente a la comunidad educativa preguntando ¿cuáles son los ríos más importantes de Egipto? Pregunte a los participantes las respuestas, simultáneamente vaya anotándolas en el pizarrón. A continuación, indique a los participantes que van a

realizar un mapa de las pirámides de Egipto y de sus ríos más importantes. Para ello, circule los ríos del pizarrón que pertenezcan a Egipto y si hacen falta, anótelos y circúlelos. En el mapa deben localizar las principales pirámides, el Mar Mediterráneo, el Río Nilo y el Mar Rojo, anexo 22.

Cierre: Haga una lluvia de ideas preguntando una diferencia y una semejanza entre las pirámides de Egipto y las de México. Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes.

Sesión 6: Chefs a la cocina		
<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión necesita pedir por adelantado una libreta de reúso por cada uno de los participantes y una regla. Vea el siguiente tutorial: http://www.manualidadesapastos.com/libretaskawaii/</p> <p>País de visita: Suiza Producto: Portada de chocolate Personaje: Maestro Chocolatero</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas</p>	<p>Recursos: Flashcards, anexo 26 Hojas foamy color beige, café, azul, blanco 1 litro de silicón frío Pizarrón Plumones delgados 1 regla por participante Tijeras por participante</p>
<p>Secuencia didáctica</p> <p>Inicio: De la bienvenida a los participantes y pregúnteles ¿alguien ha ido al museo del chocolate?, recupere las respuestas y permita que los participantes cuenten anécdotas o historias de su visita al museo. Pregunte ¿alguien sabe cuál es el país más famoso por el comercio con el chocolate?, recupere las respuestas relacionadas con Suiza. Haga un calentamiento con las flashcards correspondientes a la sesión, anexo 26. Mencione el siguiente trabalenguas: “Fly, ugly fly, fly! And the ugly fly flew.” Pregunte ¿de qué se trata el trabalenguas?, recuperar que los suizos comen mucho chocolate y en ocasiones tienen que espantar las moscas de éste. Pida a un voluntario para decir el trabalenguas. Posteriormente pida a otro voluntario que quiera decir el trabalenguas, pero más rápido; posteriormente, pida que en grupo repitan el trabalenguas y cada vez que lo digan más rápido</p> <p>Desarrollo: Organice al grupo en binas de trabajo y repártales la conversación del anexo 27. Permita que la repasen y al finalizar, pida voluntarios para que pasen al frente para interpretarla. Haga una breve retroalimentación de la actividad preguntando qué fue lo que más se les facilitó y de qué se trató la conversación. Indique a los participantes que a continuación harán una portada de chocolate (puede proyectar el vídeo del tutorial o usted puede guiar paso a paso su elaboración). Una vez terminadas las portadas de las libretas de reúso, invite a los participantes para que intercambien mensajes de felicitación por su portada en sus libretas (como una firma de autógrafos entre ellos).</p>		

Cierre: Solicite a los participantes la colaboración para limpiar el área donde trabajaron. Invite a los participantes a dar un recorrido por su escuela para recabar en sus libretas de reuso con la nueva portada datos curiosos que la comunidad educativa conozca acerca de Suiza preguntando. What do you know about Switzerland? Pregunte ¿qué obtuvieron en el recorrido? Propicie la participación democrática solicitando la intervención de la mayoría de los participantes. Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes

Sesión 7: Explorando el mundo

Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar un periódico y una grabadora.	Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones	Recursos Estambre. Flashcards, anexo 28 Material para elaborar la maqueta
País de visita: Perú Producto: Maqueta de Machu Picchu Personaje: Emperador		
Secuencia didáctica		
<p>Inicio: Sintonice una emisora que transmita canciones en inglés. De la bienvenida al grupo e indíqueles que van a jugar a “El náufrago”, la dinámica consiste en simular que están nadando en el mar. Organice al grupo en equipos de tres participantes y repártales una hoja de papel e indíqueles que lo deben utilizar como su bote salvavidas en donde ninguna persona debe quedar fuera de él, todos deben salvarse. Cuente la historia “Iba una vez un barco que iba para Perú y se cruzó con una tempestad, se formaron botes salvavidas, les da unos segundos para subirse al bote, de los que sobrevivieron ¿por ejemplo 8? (Se dice el número de los que hicieron bien el bote)”, se continua la dinámica doblando el papel por la mitad y así sucesivamente haciendo el papel más pequeño hasta encontrar el bote ganador. Al término se comparte la experiencia de salvarse de naufragar. Pregunte a los participantes ¿Qué saben o qué conocen de Perú? Rescate todos los comentarios relacionados con este país. Muestre las flashcards correspondientes para ampliar el conocimiento sobre Perú (anexo 28), como su bandera y ubicación. Mencione también que hay un juego típico que se llama “el juego de los hilos” y que muy seguramente ellos ya lo conocen. Anime a los participantes preguntándoles ¿Quieren jugar? Propicie la participación creativa de los participantes diciendo ¡Veamos quién hace la figura más original! Proyecte el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=d2bKH_3ZdfM. Haga una retroalimentación del video preguntando ¿qué figura quieren hacer?, ¿alguien se la aprendió de memoria? Organice al grupo en pares y entrégueles un trozo de estambre atado por las orillas formando una circunferencia de un metro. Pídales que vayan formando distintas figuras entrelazando los dedos.</p>		
<p>Desarrollo: Proyecte este video https://www.youtube.com/watch?v=Zk9J5xnTVMA Pregunte a los participantes ¿Cómo creen que fue construido Machu Picchu?, ¿Qué es lo que más les llama la atención de este lugar?, ¿Por qué creen que este lugar se siga conservando?, ¿Cómo creen que es la vida en aquel lugar?... Organice el grupo en 2 equipos de igual número de integrantes e indíqueles que elaboren</p>		

una maqueta de Machu Picchu por equipo. Propicie la participación de cada uno de los participantes. Puede guiarse del siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=y55cvbzgmnY> Reproduzca algunas canciones típicas del Perú mientras los participantes trabajan en la maqueta.
<https://www.youtube.com/watch?v=iNWKtaMekW8&list=RDINWKtaMekW8#t=7>

Cierre: Invite a los participantes a dar un recorrido por su escuela exhibiendo la maqueta construida y dando breves explicaciones sobre lo aprendido del Perú. Dirija al grupo para realizar la limpieza del área de trabajo. Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes.

Sesión 8: De tradiciones y costumbres		
<p>Actividad: Consideraciones previas: es probable que para la actividad de cierre los participantes le soliciten reproducir alguna canción.</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: Colores, pegamento blanco, tijeras, hoja de color por participante Equipo de proyección con bocinas Flashcards, anexo 29 Fotocopia de cabeza de dragón por participante, anexo 31 Palitos de madera</p>
<p>País de visita: China Producto: La danza del dragón Personaje: Acróbata</p>		
<p style="text-align: center;">Secuencia didáctica</p>		
<p>Inicio: De la bienvenida al grupo y mencione que van a jugar a “Entrelazados”, el juego consiste en que todos los participantes se dividen en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y entrelazan los brazos, a la orden del monitor intentan levantarse los dos al mismo tiempo sin soltarse. Una vez arriba, buscan otra pareja que se haya levantado y realizan el mismo ejercicio entre los cuatro, luego entre ocho y así hasta que todos estén de espaldas y con los brazos entrelazados y todos se puedan levantar. Pregunte a los participantes ¿Qué fue lo que más se les dificultó? Recupere las respuestas y busque la interrelación con la danza del dragón, haciendo mención sobre el trabajo en equipo y la comunicación. Indique a los participantes que durante esta sesión van a aprender un poco sobre la cultura china. Pregúnteles ¿Qué saben acerca de China?, ¿Cómo es su bandera?, ¿Cuáles son sus fiestas más representativas? Haga un calentamiento con las flashcards correspondientes a esta sesión, anexo 29. Organice al grupo en equipos de trabajo de igual cantidad de estudiantes y repártales el diálogo del anexo 30. Haga una breve retroalimentación de la actividad preguntando de qué se trataba el diálogo, qué fue lo que más les gustó, qué fue lo que más se les dificultó. Platíqueles acerca de un juego de China, “los dragones”. Lleve al grupo al patio de la escuela y solicíteles hacer una fila y que cada uno se agarre de los hombros de la persona que está adelante. El primer participante hace el papel de cabeza de dragón y el último, el de la cola. El dragón está dormido hasta que la cola de dragón grita: “Uno, dos, tres, dragón”, y comienza el juego. El participante que hace de cabeza de dragón y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, debe correr para atrapar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. El participante se traslada al final de la fila y se</p>		

convierte en cola de dragón. El participante que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza de dragón. o Finalizado el juego, genere una rutina de inhalar y exhalar. Pregunte ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Qué no les gustó?

Desarrollo: Projete el video <https://www.youtube.com/watch?v=uibmReSS9xo&feature=youtu.be> □ Pregunte ¿Cómo creen que se preparan los bailarines para presentar un show como éste?, ¿De qué materiales creen que están hechos los dragones?, ¿Cuánto tiempo creen que se tardaron en hacerlos?, ¿Qué fue lo que más les llamó la atención? □ Invite a los participantes a elaborar su propio dragón, siga las instrucciones del anexo 31.

Cierre: Organice al grupo en equipos libres, indíqueles que deben crear una danza corta del dragón. Invite a los equipos para pasar a presentar su danza de manera voluntaria. Una vez que hayan pasado todos los equipos, propicie un fuerte aplauso. Puede poner el audio del video de la danza del dragón. Indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores.

Sesión 9: Artistas e inventores		
Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar un espejo mediano. País de visita: Italia Producto: Auto retrato Personaje: Leonardo Da Vinci	Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones	Recursos Colores, pinturas o gises Historia de Leonardo Da Vinci, anexo 33 Flashcards, anexo 32 Media cartulina blanca por participante
Secuencia didáctica		
<p>Inicio: De la bienvenida al grupo y mencione que durante esta sesión van a conocer aspectos representativos sobre Italia. Pregunte ¿qué conocen acerca de Italia? Haga una lluvia de ideas en el pizarrón. Proyecte el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=g5mpdzUIFmw. Haga una retroalimentación preguntando: “What are the colors of the Italian flag?”, “Can you name a famous place or building from Italy? “Which is the capital of Italy?”, “Can you mention the most popular food in Italy?”, “Mention one of the most famous celebrations in Italy”, “What is the name of the small boats used in Venezia as transportation?”, “Which is the national sport in Italy?”. Utilice las flashcards correspondientes, anexo 32, para hablar sobre aspectos generales del país, su bandera y su ubicación. Lea o invite a un participante a leer la historia de Leonardo Da Vinci, anexo 33.</p> <p>Desarrollo: Invite a los participantes a realizar la pintura de sí mismos, es decir, su autorretrato. Para ello, proporcióneles el material previsto, coloque el espejo en un lugar accesible para todos y solicíteles empezar a pintar. Invítelos a pasar por el espejo cada vez que lo necesiten. □ Puede también invitarlos a pintar el rostro de su mejor amigo/o; para ello, puede sentarlos uno en frente del otro para facilitar la pintada.</p> <p>Cierre: Haga el montaje para la exposición de autorretratos. Puede utilizar algunas mesas del salón. Invite a la comunidad educativa para observar sus obras.</p> <p>28 indique a los participantes ubicar y marcar en su mapa el país visitado utilizando colores. Proporcione la estampa correspondiente al país visitado para que los participantes lo peguen en sus pasaportes.</p>		

Sesión 10: Galería Postal		
<p>Actividad: Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar una pelota de plástico</p>	<p>Tiempo: 2 horas repartidas en dos sesiones</p>	<p>Recursos: El principal material a utilizar serán los productos elaborados durante las sesiones Flashcards, anexo 34. Materiales de apoyo: Pasaporte de viaje Marcadores o plumones de colores, gises de colores, hojas tamaño rotafolio o cartulinas</p>
<p style="text-align: center;">Secuencia didáctica</p> <p>Inicio: De la bienvenida a los participantes y mencione que hoy es el día de regresar a la Ciudad de México. Para ello, van a realizar una galería postal de todos los países que visitaron durante el viaje. Haga un calentamiento con las flashcards correspondientes a la sesión, anexo 34. Organice al grupo en pequeños grupos de trabajo de igual cantidad de estudiantes y repártales la discusión del anexo 35. Haga una breve retroalimentación preguntando sobre qué se trataba la discusión y qué aprendieron. Organice al grupo en un círculo e indíqueles que van a jugar a “La cápsula de respuestas a toda velocidad”, en el círculo, usted debe empezar lanzando la pelota de plástico a un participante, el cual debe nombrar un país visitado durante el recorrido, este participante vuelve a lanzar la pelota y el siguiente compañero nombrará el producto realizado en el país nombrado, continuarán la actividad hasta nombrar la mayoría de las actividades realizadas. Propicie la rapidez en el juego para despertar la emoción en los participantes.</p> <p>Desarrollo: Una vez terminada la ronda de la cápsula de respuestas a toda velocidad, organice al grupo para jugar “Pasajeros al Taxi”. El propósito de la actividad es conformar equipos de trabajo para el diseño de mega postales. Los participantes formarán un círculo, de forma aleatoria el monitor gritará un número y los participantes deberán conformar grupos con ese número de integrantes para abordar un taxi en la Ciudad de México, puede realizar de 5 a 7 rondas. Para finalizar, se deben conformar 8 taxis para trasladarse a la galería postal. Cada taxi será un equipo de trabajo para la siguiente actividad. Indique a los participantes que a continuación elaborarán las mega-postales. Asigne a cada uno de los equipos un país de los visitados. Puede dar opción para que cada taxi elija el país que quiera trabajar, solamente cuide que no se repitan. Reparta a cada equipo una hoja rotafolio e indíqueles que elaboren la postal plasmando lo que les pareció más significativo durante su estancia en el País. De forma colaborativa monte una exposición de postales en donde los participantes podrán representar con los productos realizados durante todo el viaje, aquellos destinos o productos que les parecieron más interesantes.</p>		

Al finalizar el montaje de la exposición, los participantes podrán visualizar las distintas postales y establecer diálogos con algunos de sus compañeros para compartir por qué eligieron ese destino y qué fue lo que más les gustó.

Cierre: Invite a los participantes a reflexionar y dialogar sobre lo que aprendieron durante el viaje sobre cultura, gastronomía, tradiciones y personajes famosos de los diferentes destinos visitados. Como apoyo podrán utilizar su pasaporte de viaje y los productos expuestos en la galería de arte.