

# MANUAL DEL PROYECTO “INGLÉS VIAJERO - PRIMARIA”



## FASE 0

## Contenido

Introducción .....	5
Presentación .....	7
Propósito General .....	8
Dirigido a.....	8
Orientaciones y recomendaciones didácticas para los monitores .....	9
Duración del proyecto .....	10
Sesión 1: PLANEANDO EL VIAJE .....	11
Sesión 2: CHEFS A LA COCINA.....	13
Sesión 4: DE TRADICIONES Y COSTUMBRES .....	17
Sesión 5: ARTISTAS E INVENTORES .....	19
Sesión 6: CHEFS A LA COCINA.....	21
Sesión 7: EXPLORANDO EL MUNDO .....	23
Sesión 8: DE TRADICIONES Y COSTUMBRES .....	25
Sesión 9: ARTISTAS E INVENTORES .....	27
Sesión 10: GALERÍA POSTAL .....	29
Anexo 0.....	31
Anexo 1.....	33
Anexo 2.....	34
Anexo 3.....	36
Anexo 4.....	48
Referencia 1 .....	50
Referencia 2 .....	51
Referencia 3 .....	53
Anexo 5.....	54

Anexo 6.....	55
Anexo 7.....	56
Anexo 8.....	58
Anexo 9.....	60
Anexo 10.....	61
Anexo 11.....	62
Anexo 12.....	64
Anexo 13.....	65
Anexo 14.....	73
Anexo 15.....	74
Anexo 16.....	75
Anexo 17.....	81
Anexo 18.....	83
Anexo 19.....	99
Anexo 20.....	102
Anexo 21.....	108
Anexo 22.....	109
Anexo 23.....	110
Anexo 24.....	111
Anexo 25.....	114
Anexo 26.....	120
Anexo 27.....	124
Anexo 28.....	125
Anexo 29.....	126
Anexo 30.....	127

Anexo 31.....	129
Anexo 32.....	130
Anexo 33.....	133
Anexo 34.....	134
Anexo 35.....	134

## INGLÉS VIAJERO

### Introducción

Como parte de las acciones destinadas a las escuelas que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC), la Administración Federal de Servicios Educativos en el D.F. (AFSEDF) impulsa la iniciativa Fase 0 de Autonomía Curricular.

Se le ha denominado Fase 0 a la estrategia que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018 al tercer componente curricular del Nuevo Modelo Educativo, es decir, a los Ámbitos de Autonomía Curricular.

Este componente permitirá a las comunidades educativas de educación básica brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor de manera oficial en el ciclo escolar 2018-2019, de ahí la pertinencia de la Fase 0. En la operación las escuelas harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo al tipo de jornada y nivel educativo).

La invitación de la AFSEDF a las escuelas participantes de la Fase 0 es a emprender retos y aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos.

¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promueven su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad

social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo.

Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se ponga a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71,72,73 y 74.

Entre los beneficios para la comunidad educativa con la operación de la Autonomía Curricular, está el favorecer ambientes de aprendizaje que fomenten la sana convivencia y la integración de la comunidad escolar, se pretende generar sentido de pertenencia de niñas, niños y adolescentes a su escuela así como a la comunidad donde vive. En el Nuevo Modelo Educativo, con respecto a este componente curricular, se exhorta a las figuras docentes y directivas a conformar grupos donde interactúen estudiantes de diversos grados con intereses en común.

La renovación de prácticas docentes, es otro conjunto de retos pero también de beneficios, pues se trata de impulsar la creatividad e innovación de los docentes en beneficio de su formación profesional, y por supuesto con resultados positivos en sus estudiantes, que se animen a utilizar nuevas metodologías didácticas involucrando a educandos de diferentes edades y grados escolares.

Sin lugar a dudas, en la Fase 0 cada comunidad escolar tendrá sus propios retos y logros. Como parte de la estrategia la AFSEDF pone a su disposición los Manuales de Proyectos para ser una guía, una propuesta inicial de actividades para desarrollar con los alumnos en 20 horas de trabajo, la cual espera ser fortalecida con la experiencia y conocimientos de la comunidad educativa. Es decir, es un documento flexible que puede ser ampliado, reorganizado e incluso servir de inspiración para crear otros proyectos o talleres.

## Presentación

Inglés viajero se enmarca en la Autonomía Curricular del Nuevo Modelo Educativo a través de actividades que responden a los principios de inclusión y equidad, ya que tiene como prioridad el trabajo colaborativo y la convivencia de estudiantes de grados y edades diversas, promoviendo la participación de todos por igual. Este proyecto centraliza su aplicación en la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y flexibles que responden a las necesidades e intereses de las niñas, niños y adolescentes dando a los estudiantes la posibilidad de expandir su imaginación e intelecto en atención a los ámbitos propuestos por la Autonomía Curricular, los cuales ponen al estudiante en el centro del proceso educativo, creando condiciones para el aprendizaje permanente para todos.

PRIMARIA BAJA	
<b>Metodología</b>	La propuesta metodológica retoma elementos sustanciales en materia actual sobre la educación acerca del aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en problemas, con el fin de potenciar el desarrollo del pensamiento crítico, analítico y creativo. Las actividades propuestas refuerzan el trabajo colaborativo y entre pares. Se propicia la adquisición de conocimientos mediante el escenario lúdico, dinámico y divertido que se ofrece en cada una de las sesiones, los estudiantes aprenden mediante juegos guiados. Finalmente, la evaluación continua se logra mediante las retroalimentaciones sugeridas en las actividades de cierre.
<b>Contribuye con el Perfil de Egreso del estudiante en los siguientes aspectos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene breves diálogos en inglés.</li> <li>• Reflexiona y reconoce la importancia actual de aprender inglés.</li> <li>• Respeta la diversidad lingüística de México y el mundo.</li> <li>• Participa activamente en el desarrollo de actividades físicas y culinarias de México y el mundo.</li> <li>• Señala diferencias entre las tradiciones y costumbres de México y el mundo.</li> <li>• Utiliza el idioma inglés como elemento pluricultural de la sociedad.</li> <li>• Reconoce que el cuidado y la preservación del Medio Ambiente se llevan a cabo en México y el mundo.</li> </ul>
<b>Aprendizajes Esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y utiliza el idioma Inglés como alternativa de expresión y comunicación.</li> <li>• Reconoce características históricas, geográficas, artísticas, gastronómicas y de biodiversidad de países de todo el mundo.</li> <li>• Utiliza información de colores, animales, alimentos y artistas de México y el mundo.</li> <li>• Nombra tradiciones y costumbres de México y el mundo.</li> </ul>

PRIMARIA BAJA	
<b>Metodología</b>	La propuesta metodológica retoma elementos sustanciales en materia actual sobre la educación acerca del aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en problemas, con el fin de potenciar el desarrollo del pensamiento crítico, analítico y creativo. Las actividades propuestas refuerzan el trabajo colaborativo y entre pares. Se propicia la adquisición de conocimientos mediante el escenario lúdico, dinámico y divertido que se ofrece en cada una de las sesiones, los estudiantes aprenden mediante juegos guiados. Finalmente, la evaluación continua se logra mediante las retroalimentaciones sugeridas en las actividades de cierre.
<b>Contribuye con el Perfil de Egreso del estudiante en los siguientes aspectos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene breves diálogos y conversaciones en inglés.</li> <li>• Reflexiona y reconoce la importancia actual de aprender inglés.</li> <li>• Respeta la diversidad lingüística de México y el mundo.</li> <li>• Participa activamente en el desarrollo de actividades físicas y culinarias de México y el mundo.</li> <li>• Señala diferencias entre las tradiciones y costumbres de México y el mundo.</li> </ul>
<b>Aprendizajes Esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el idioma Inglés como alternativa de expresión y comunicación.</li> <li>• Reconoce características históricas, geográficas, artísticas, gastronómicas y de biodiversidad de países de todo el mundo.</li> <li>• Utiliza información de colores, animales, alimentos y artistas de México y el mundo.</li> <li>• Expone acerca de las tradiciones y costumbres de México y el mundo.</li> <li>• Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algún país.</li> <li>• Conversa sobre algún tema de interés característico de la diversidad de los diferentes países.</li> </ul>

## Propósito General

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



## Orientaciones y recomendaciones didácticas para los monitores

- Estimado docente: el espacio para desarrollar el presente proyecto es completamente suyo, siéntase libre de aprovechar toda su creatividad y demás habilidades docentes para enseñar de manera diferente y divertida.
- Las sesiones de este proyecto están pensadas para abarcar dos días por cada una. Considere los tiempos y las necesidades para dosificarlas.
- Las actividades presentadas en cada una de las sesiones, son propuestas generales susceptibles a las modificaciones que el docente considere pertinentes y necesarias. Incluso puede elegir entre la cantidad para llevar a cabo, o si por el contrario, requerirá de más. Lo anterior dependerá del tiempo dedicado a la Autonomía Curricular que su escuela haya elegido.
- Los anexos son materiales que cada director, dependiendo de la cantidad de grupos que tenga en este proyecto, debe reproducir para facilitar el trabajo de los docentes.
- Si no cuenta con las etiquetas adhesivas señaladas, puede utilizar sellos, si no cuenta con ellos, puede improvisar un dibujo rápido relativo a los países visitados.
- Hágase de mayor cantidad de flashcards para incrementar el vocabulario de sus estudiantes.
- Mencione ejemplos exitosos de otras escuelas.
- Determine, si así lo considera, el momento más indicado para hacer la rutina de vocabulario que se propone, generalmente, como actividad de cierre.
- En los videos, motive a los niños a escuchar con atención la pronunciación y los aspectos relevantes que en cada sesión se quiere enseñar. Con toda seguridad, los niños le van a preguntar constantemente ¿qué dijo, o qué significa tal cosa? Para dar respuesta a los aprendices, puede hacer 2 proyecciones del video, en el primero puede dar apertura a las intervenciones, en el segundo solicíteles poner mayor atención sin interrupciones.
- Se dividieron en dos sesiones la visita de un mismo país, con el fin de profundizar en su conocimiento.
- Los productos a elaborar son sugerencias, las cuales pueden ser cambiadas por las que considere más pertinentes o se adecúen mejor a su población estudiantil.
- Tenga en cuenta que las flashcards se van complementando sesión a sesión, por lo tanto, puede retomar las que son acorde con cada una de las sesiones.
- En la primera sesión enséñeles el saludo y la despedida básicos, así como a preguntar y responder por el nombre, anexo 0.
- Como cada día se visitará un país diferente, debe previamente leer la contextualización e investigar por su propia cuenta sobre cada país para que pueda resolver todas las dudas que los participantes puedan presentar. Debe tener en cuenta las consideraciones previas de cada sesión y preparar los materiales con anticipación.
- Durante cada sesión se elaborará un producto que al finalizar las dos semanas serán presentados en la galería de arte. Para ello, prepare un espacio para ir almacenando todos los productos y mencione a los participantes que podrán llevarlo a casa el último día.
- El grado de complejidad de las actividades planteadas podrá modificarse atendiendo a las características e intereses de los participantes.

- Durante el desarrollo de las actividades es primordial que dirija todas las acciones utilizando los idiomas inglés y español, de igual forma debe motivar y fomentar su uso con los participantes para comunicarse al momento de realizar las actividades.
- Procure favorecer la transversalidad con otras áreas del conocimiento, para esto, se puede apoyar de los demás campos formativos, muchas de las actividades propuestas involucran el diálogo e intercambio con la comunidad educativa en general.
- Recupere elementos que propicien la solidaridad y apertura hacia otras naciones y el valor del respeto hacia la diversidad lingüística y cultural del mundo.
- Propicie siempre la participación activa de los participantes e invítelos a realizar cada actividad de manera lúdica. Recuérdeles que este es un espacio para aprender mientras se divierten.
- Puede apoyarse de otros Proyectos para trabajar de manera transversal, platique con los demás monitores para que organicen la manera de conjuntar el trabajo.

## Duración del proyecto

20 horas

## Sesión 1: PLANEANDO EL VIAJE

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*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.*

**Contextualización:** Se introducirá a los participantes a la dinámica de trabajo, debe recrear el escenario de una agencia de viajes en donde entregue el pasaporte<sup>1</sup> (anexo 1) a utilizar durante el viaje y el mapa e itinerario a seguir, anexo 2; si tiene un mapamundi, puede apoyarse de él. Mencione que poco a poco irán conociendo los aspectos más importantes de los países que van a visitar. Solicíteles prestar mucha atención y memorizar el vocabulario en inglés.



### Inicio

- De la bienvenida al grupo, preséntese y méncíoneles 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.

<sup>1</sup> Cada Escuela debe reproducir la cantidad requerida de pasaportes. También puede diseñar el suyo propio y posteriormente, reproducirlo.

## Desarrollo

- Haga un calentamiento de palabras<sup>2</sup> 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 viajarán<sup>3</sup> para dar respuesta a cada una de las preguntas y/o retos de la siguiente actividad. Siga 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 disparo 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, proporciónese 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 estampa<sup>4</sup> 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.

## Materiales

Cinta adhesiva

Colores

Copias de los anexos 1 al 12

Gises o aros

Pasaportes

Pegamento

Referencias 1, 2 y 3

Tijeras

---

<sup>2</sup> Cada docente debe tener su juego de flashcards.

<sup>3</sup> Puede simular el avión organizando las bancas del salón de esta manera.

<sup>4</sup> Puede ser un sello, estampitas de caritas o de diferentes colores, etc.

## Sesión 2: CHEFS A LA COCINA

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

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=Fn45alER9oU>

**País de visita:** Japón

**Producto:** Buffet de sushi

**Personaje:** Chef

**Contextualización:** El sushi es uno de los platos más reconocidos de la gastronomía japonesa y uno de los más populares internacionalmente. Es un plato basado en arroz que se acompaña en general con: sésamo, salmón o trucha, dependiendo de los gustos puede estar crudo o cocido con vinagre de arroz, azúcar, sal y otros ingredientes, como verduras, pescados o mariscos; aunque también puede llevar verduras o huevo, o incluso cualquier otro acompañante dependiendo de la región.



El ambiente a generar es una simulación de un taller de cocina, en donde los participantes tendrán que seleccionar una combinación balanceada de ingredientes, incorporando uno que sea representativo de su país (México).

### 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.

### 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 proporcióneles 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.

### 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 palillos<sup>5</sup>, 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.

### Materiales

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

---

<sup>5</sup> Puede solicitar palillos desechables con anticipación, omitir esta herramienta en la exposición o hacerlos de la manera que usted considere mejor.

## Sesión 3: EXPLORANDO EL MUNDO

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*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)

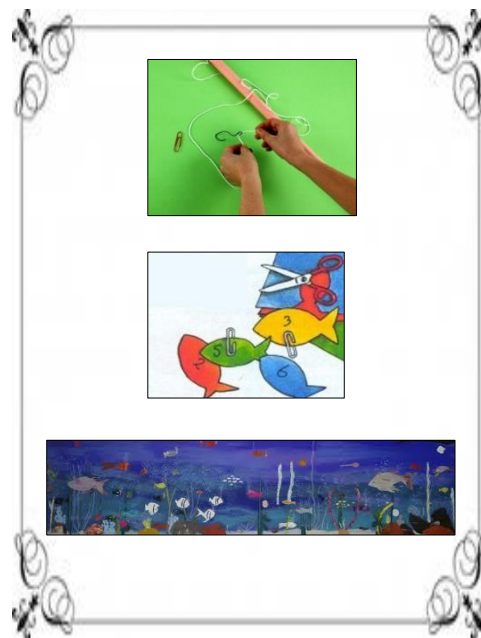
**Personaje:** Buzo

**Contextualización:** Australia cuenta con el sistema de arrecifes de coral más grande del mundo, la Gran Barrera de Coral, declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, donde habitan innumerables especies de peces coloridos, como el pez payaso que aparece en la película Buscando a Dory. Las especies marinas más grandes son la ballena jorobada, la ballena franca austral, la orca, el dugongo (o manatí), varias especies de delfines y varios tiburones diferentes.

El ambiente a generar es el de la Isla Canguro, siendo ésta el lugar donde se pueden apreciar a los hermosos lobos marinos australianos en su hábitat natural y gran variedad de especies marinas representativas de Australia.

### 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 15.
- 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.

### **Materiales**

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



## Sesión 4: DE TRADICIONES Y COSTUMBRES

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*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

**Contextualización:** Un tótem es un objeto natural o un animal que en las mitologías de algunas culturas o sociedades se toma como símbolo icónico de la tribu o del individuo. El tótem puede incluir una diversidad de atributos y significados para el grupo vinculado. El tótem se entiende también como el principio u origen de un determinado grupo humano (clan), que se cree descendiente de ese tótem (animal, vegetal u objeto inanimado).



El ambiente a generar es el de un paseo por una reserva natural en Canadá, en donde los participantes estarán en una excursión que finaliza con un taller para elaborar su propio tótem eligiendo animales, vegetales y objetos que representen el símbolo icónico del lugar de donde provienen.

### 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 de los 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.

### 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.

- 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?

### 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.

### Materiales

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

## Sesión 5: ARTISTAS E INVENTORES

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*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](https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=Hra0gem7uk)

**País de visita:** Egipto

**Producto:** Mapa de las Pirámides de Egipto

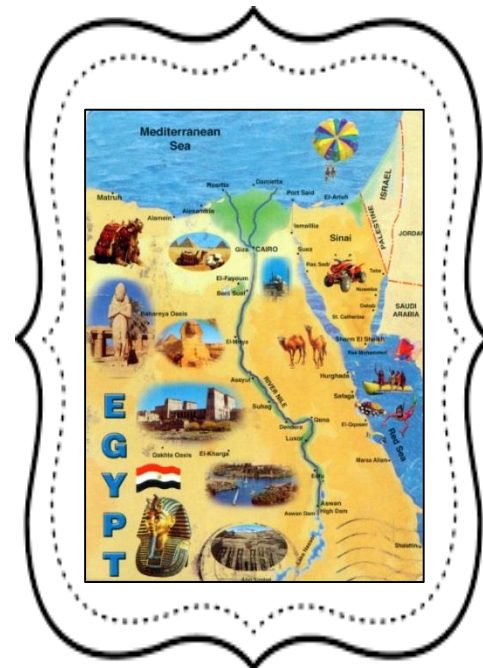
**Personaje:** Rey Tutankamón

**Contextualización:** Las pirámides de Egipto son, de todos los vestigios legados por egipcios de la antigüedad, los más portentosos y emblemáticos monumentos de esta civilización y en particular las tres grandes pirámides de Giza, las tumbas de los faraones cuya construcción se remonta para la gran mayoría de estudiosos al periodo denominado Imperio Antiguo de Egipto, la Gran Pirámide de Giza construida por Keops es una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo.

El ambiente a generar es el de una expedición de arqueólogos en el desierto guiada por el Rey Tutankamón, los participantes podrán elaborar un mapa con los principales puntos de interés, sobre las maravillas arquitectónicas del Antiguo Egipto que promueva el turismo cultural, anexo 22.

### 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.

### Materiales

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

## Sesión 6: CHEFS A LA COCINA

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*Consideraciones previas: para esta sesión necesita pedir por adelantado una libreta de reuso por cada uno de los participantes y una regla. Vea el siguiente tutorial: <http://www.manualidadesapajos.com/libretas-kawaii/>*

**País de visita:** Suiza

**Producto:** Portada de chocolate

**Personaje:** Maestro Chocolatero

**Contextualización:** Aunque el chocolate es originario de nuestro país México, es un producto que se ha difundido por todo el mundo siendo Suiza el país que tiene el récord por su consumo, así como por la mayor producción y variantes. Además, el chocolate es un alimento bueno para el corazón, es rico en hierro y en antioxidantes.

Habiendo explorado los conocimientos previos que los participantes tengan sobre Suiza y la importancia que el chocolate tiene en este país, elaborarán la portada de una libreta con forma de tableta de chocolate.

### 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.

### 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 reuso, invite a los participantes para que intercambien mensajes de felicitación por su portada en sus libretas (como una firma de autógrafos entre ellos).



### **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.

### **Materiales**

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

## Sesión 7: EXPLORANDO EL MUNDO

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

**Actividades:** *Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar un periódico y una grabadora.*

**País de visita:** Perú

**Producto:** Maqueta de Machu Picchu

**Personaje:** Emperador

**Contextualización:** Machu Picchu se encuentra en el Perú y es considerada al mismo tiempo una obra maestra de la arquitectura y la ingeniería. Sus peculiares características arquitectónicas y paisajísticas, y el velo de misterio que ha tejido a su alrededor lo ha convertido en uno de los destinos turísticos más populares del planeta.

Machu Picchu está en la Lista del Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO desde 1983, como parte de todo un conjunto cultural y ecológico conocido bajo la denominación Santuario histórico de Machu Picchu. El 7 de julio de 2007 fue declarada como una de las nuevas siete maravillas del mundo moderno.



### Inicio

- Sintonicé una emisora que transmita canciones en inglés. De la bienvenida al grupo e indíqueles que van a jugar a “El naufrago”, 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 continúa 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](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.

### Desarrollo

- Projete 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 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.

### **Materiales**

Estambre

Flashcards, anexo 28

Material para elaborar la maqueta



## Sesión 8: DE TRADICIONES Y COSTUMBRES

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*Consideraciones previas: es probable que para la actividad de cierre los participantes le soliciten reproducir alguna canción.*

**País de visita:** China

**Producto:** La danza del dragón

**Personaje:** Acróbata

**Contextualización:** La danza del dragón es el acto de finalización de las festividades del Año Nuevo en China, donde los desfiles comienzan el mismo día de Año Nuevo y continúan durante quince días para terminar con el Festival de los Faroles.



El Dragón Chino representa la sabiduría, el poder y la riqueza, símbolos significativos de la cultura China. Popularmente se cree que su realización ayuda a ahuyentar a los malos espíritus y se lleva la mala suerte con ellos. Durante la danza, varios artistas, intérpretes y colaboradores sostienen el dragón sobre postes haciéndolo elevarse y descender dando la impresión que el dragón danza mientras transita entre la gente al ritmo de los bulliciosos, gongs y tambores.

### 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

convierte en cola de dragón. El participante que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza de dragón.

- 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.

### Materiales

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

## Sesión 9: ARTISTAS E INVENTORES

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar un espejo mediano.*

**País de visita:** Italia

**Producto:** Auto retrato

**Personaje:** Leonardo Da Vinci

**Contextualización:** Leonardo Da Vinci frecuentemente es descrito como genio universal, además de filósofo humanista cuya curiosidad infinita sólo puede ser equiparable a su capacidad inventiva, Leonardo Da Vinci es considerado como uno de los más grandes pintores de todos los tiempos y, probablemente, es la persona con el mayor número de talentos en múltiples disciplinas que jamás haya existido. Como ingeniero e inventor, Leonardo desarrolló ideas muy adelantadas a su tiempo, tales como el helicóptero, el carro de combate, el submarino y el automóvil. Muy pocos de sus proyectos llegaron a construirse puesto que la mayoría no eran posibles de realizar durante esa época. Como científico, Leonardo da Vinci hizo progresar mucho el conocimiento en las áreas de Anatomía, Ingeniería Civil, la Óptica y la Hidrodinámica.



### 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.

### Desarrollo

- Invite a los participantes a realizar la pintura de sí mismos, es decir, su autorretrato. Para ello, proporcioneles 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 amiga/o; para ello, puede sentarlos uno en frente del otro para facilitar la pintada.

### Cierre

- Haga el montaje para la exposición de autorretratos. Puede utilizar algunas mesas del salón. Invite a la comunidad educativa para observar sus obras.

- 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.

**Materiales**

Colores, pinturas o gises

Historia de Leonardo Da Vinci, anexo 33

Flashcards, anexo 32

Media cartulina blanca por participante

## Sesión 10: GALERÍA POSTAL

### Tiempo estimado por sesión

2 horas repartidas en dos sesiones

### Actividades

*Consideraciones previas: para esta sesión debe llevar una pelota de plástico.*

**Contexto:** Al regresar del viaje, el avión aterrizará en el Aeropuerto Internacional Benito Juárez de la Ciudad de México y los participantes deben visitar la tienda de postales. En ésta, los participantes podrán compartir con otros viajeros sus vivencias durante todo el recorrido. Para lograrlo diseñarán algunas postales y mostrarán los productos realizados en sus viajes.



### 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.

### 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.
- 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.

### **Materiales**

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

Anexo 0

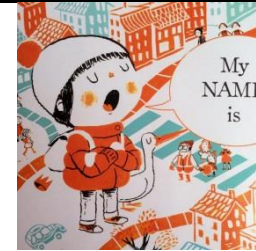
HELLO



BYE



MY NAME IS



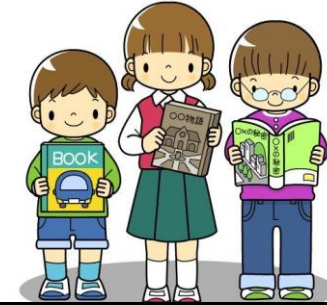
WHAT IS YOUR  
NAME?



# TEACHER



# STUDENT





Anexo 1

MEXICO

PASSPORT

Personal Information



Name: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

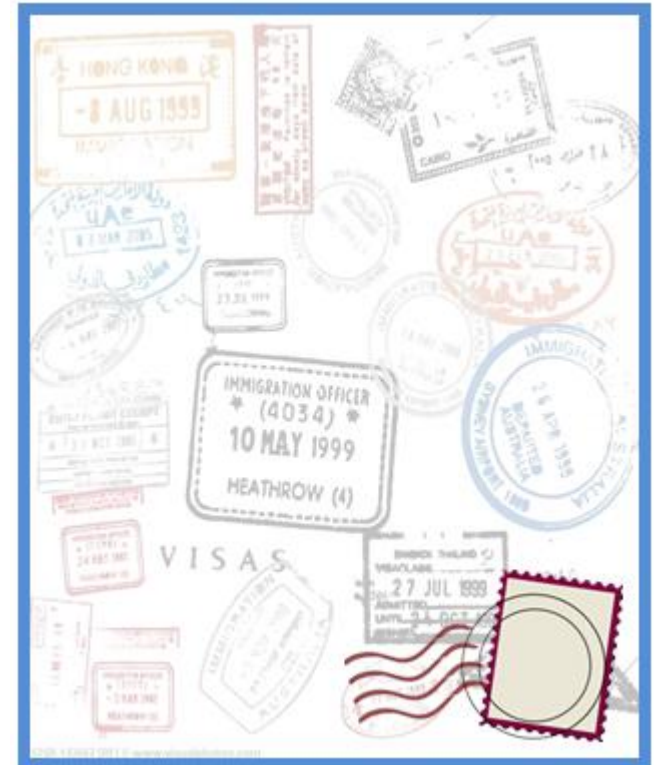
Age: \_\_\_\_\_

Gender: \_\_\_\_\_

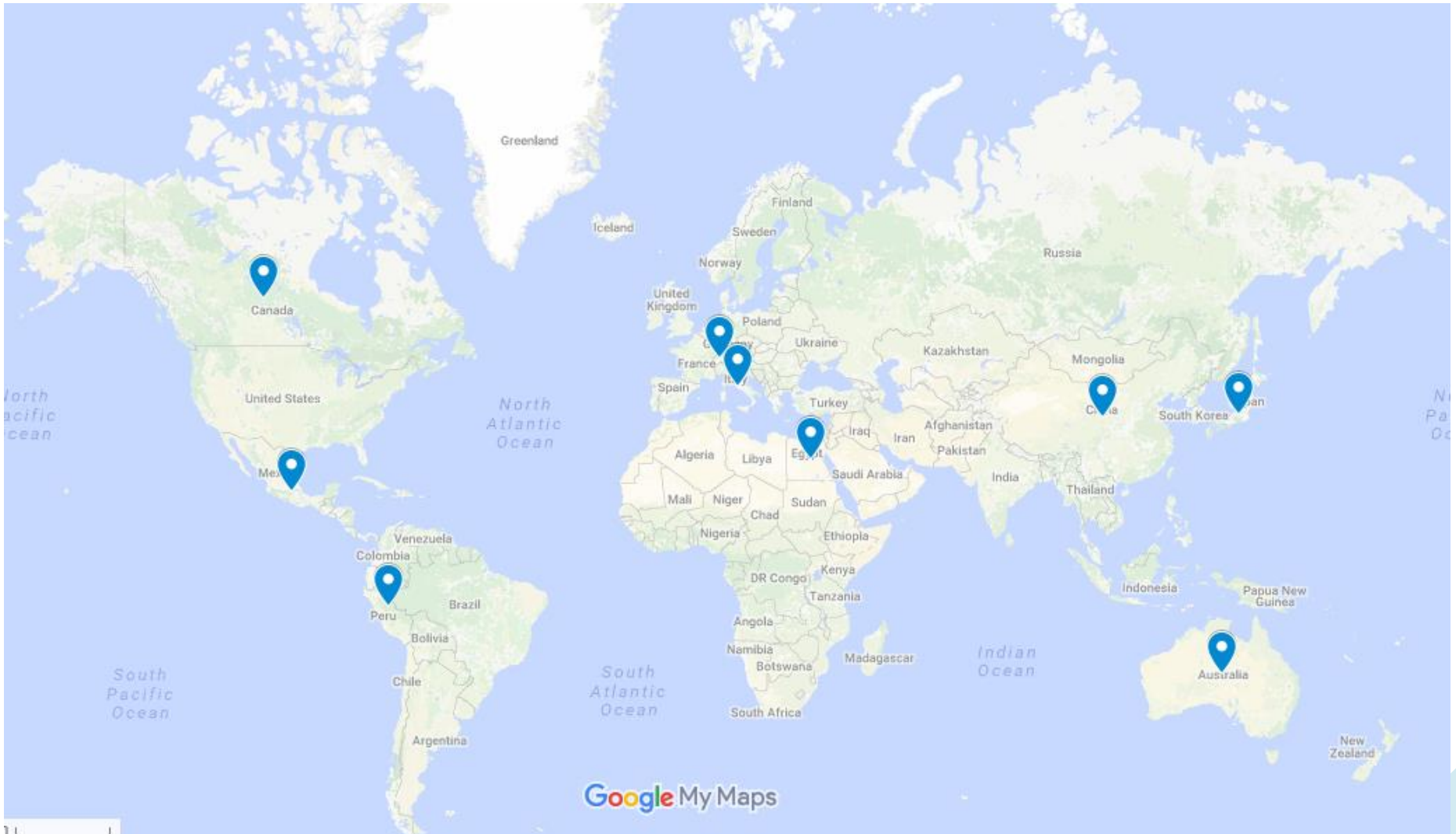
Place of Birth: \_\_\_\_\_

Birthday: \_\_\_\_\_

Signature: \_\_\_\_\_



## Anexo 2



## Itinerary

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_

## Recommendations



Follow instructions

Use English language



Meet new people



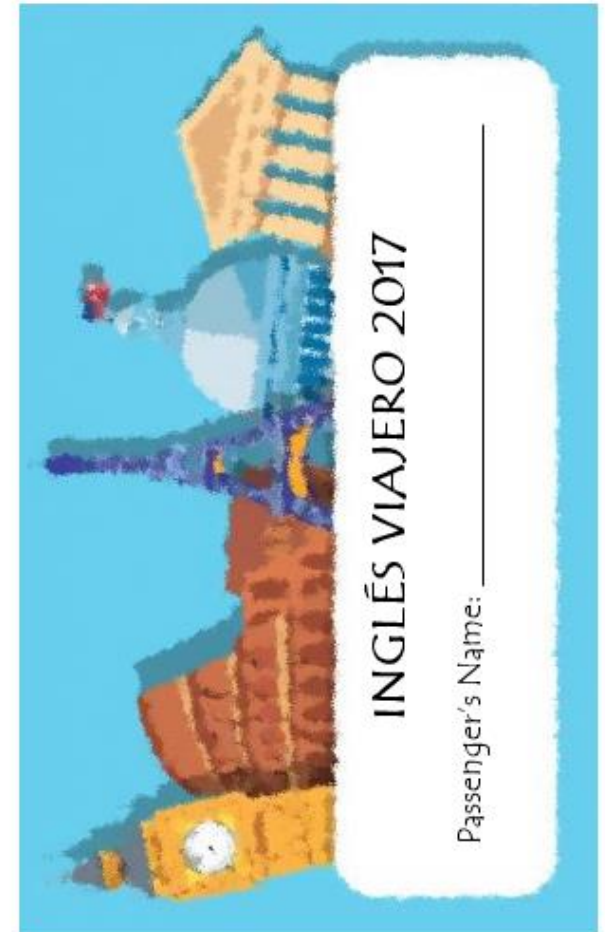
Have fun

Take care of all your stuff



Take pictures #inglesviajero2017

Don't forget your passport



Anexo 3

COUNTRY



TRIP



TRAVEL



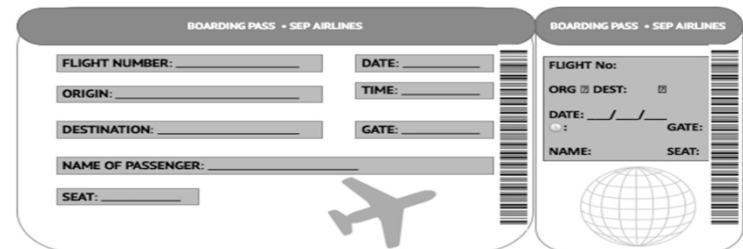
# AIRPLANE



# PASSPORT



# BOARDING PASS



SEAT



LUGGAGE



TEAM



PARTNER



# COLOR



# YELLOW



# BLUE



# RED



GREEN



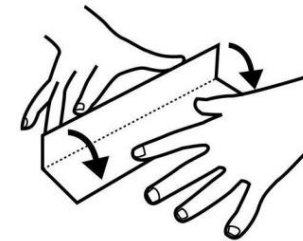
WHITE



BLACK

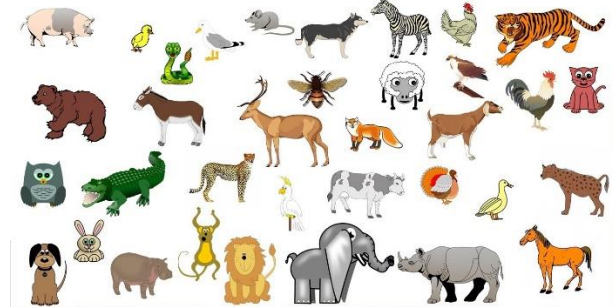


FOLD





# ANIMALS



# PUZZLE



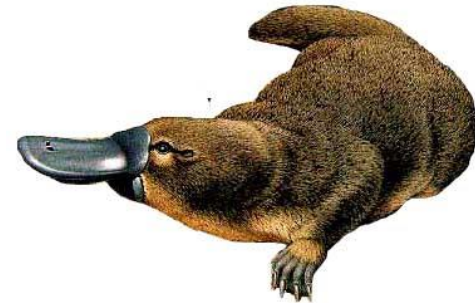
# KANGAROO



KOALA



PLATYPUS



PENGUIN



CANADA



CAMERA



SWITZERLAND



EAT



SMELL



CHOCOLATE



PERU



ITALY



CHINA



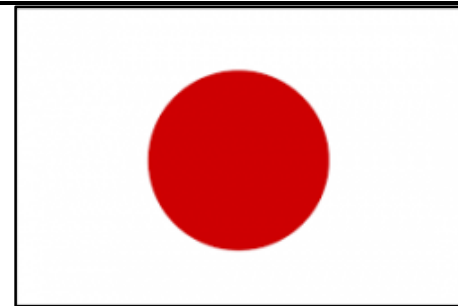
EGYPT



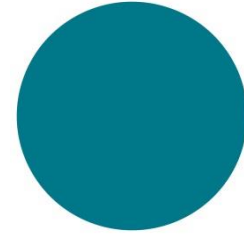
AUSTRALIA



JAPAN



# CIRCLE



# HANGMAN



# QUESTION



# WORDS



# LETTERS



# PLAY



*Nota: puede agregar cuantas palabras desee trabajar con los estudiantes en esta y en las sesiones subsecuentes. A su vez, puede reutilizarlas en otras sesiones.*

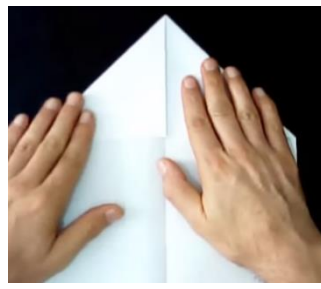
## Anexo 4

### HOW TO MAKE PAPER AIRPLANES

Step 1: Fold the paper in half.



Step 2: Match the top tips with the center line.



Step 3: Bring the top tip to some point on the center line.

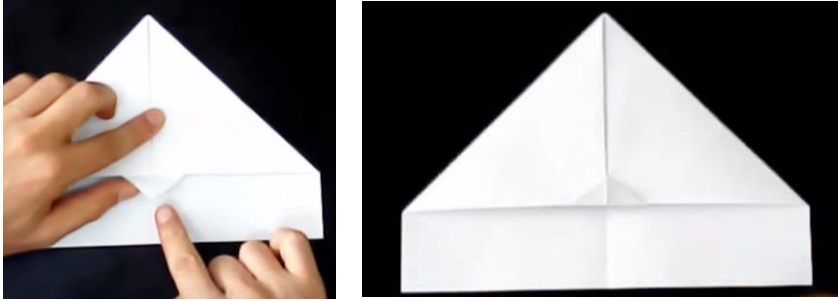


Step 4: Again, match the top tips with the center line.

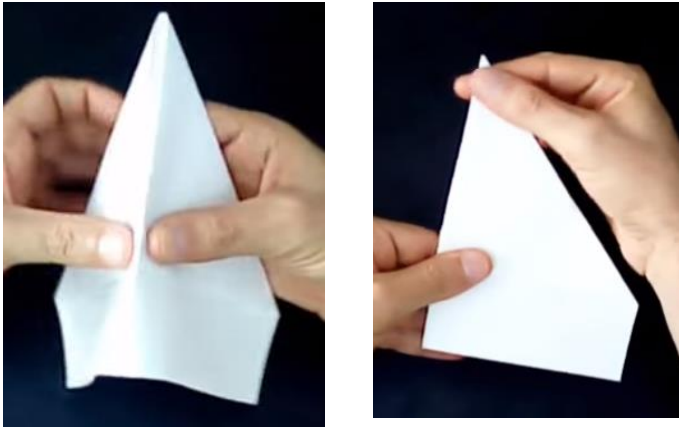




Step 5: Fold the small triangle upwards to support the folds we just made so they do not open.



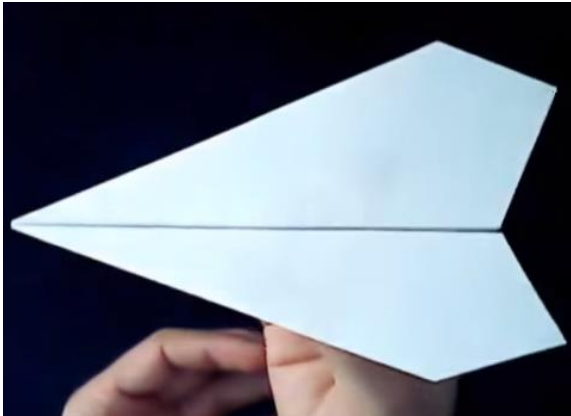
Step 6: Take the figure and fold it back through the center line.



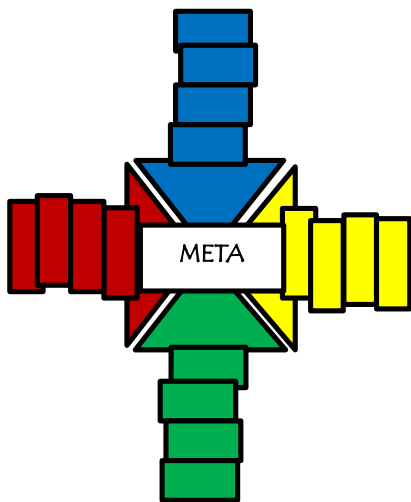
Step 7: The last fold will define the width of the wings, so we will match the edge of the wings with the bottom edge. Then, rotate the figure and repeat the same process.



Step 8: Open the figure and our paper airplane is finished.



### Referencia 1



## Referencia 2









PAÍS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<b>Japón</b>	<p><b>AHORCADO</b></p> <p>Objetivo: Ser el equipo que haga más puntos en 4 partidas.</p> <p>El Juego: Descubre una palabra adivinando las letras que la componen. A cada ronda, los jugadores escogerán simultáneamente una letra que crean que pueda formar parte de la palabra. Si la palabra contiene la letra escogida, se mostrará en qué posición o posiciones está. En el caso de que la letra no exista en la palabra, se dibujará una parte del cuerpo del muñeco del jugador. Cuando estén dibujadas las 6 partes del cuerpo del muñeco, el equipo queda fuera de la partida.</p> <p>Palabras:</p> <p>SUSHI, CHOPSTICKS, RICE, SAKE, FISH, JAPAN</p>	Gises
<b>Australia</b>	<p><b>PREGUNTAS</b></p> <p>Objetivo: Ser el equipo que descubra el país del que se trata antes que el resto.</p> <p>El juego: Se le proporcionará a cada equipo un juego con los siguientes enunciados, a partir de ellos deberán adivinar del país del que se trata.</p> <p>Enunciados:</p> <p>In this country the Great Barrier Reef is located, and it is the largest coral reef in the world.</p> <p>It is characterized by the extraordinary abundance of poisonous animals.</p> <p>Koala and kangaroo are the most famous known animals.</p>	Tarjetas (anexo 6)
<b>Canadá</b>	<p><b>ENCUENTRA Y ORDENA LA PALABRA</b></p> <p>Objetivo: Ser el primer equipo en descubrir de qué país se trata.</p> <p>El Juego: Previamente el docente debió haber colocado en cuatro lugares diferentes, las letras que componen la palabra CANADA. Cada equipo deberá ir viajando en el avión y regresar con las mismas al lugar en el que se esté desarrollando el juego, para allí ordenar las letras y descubrir el país del que se trata.</p>	Letras de la palabra CANADA (anexo 7)

<p><b>Egipto</b></p>	<p><b>RETO ARMABLE</b></p> <p>Objetivo: Ser el equipo que logré tener cámaras para todos los integrantes y conseguir la fotografía que pide el docente antes que el resto de los equipos.</p> <p>El Juego: A cada participante se le entregará el dibujo de una cámara fotográfica misma que tendrán que recortar para poder utilizar. El equipo deberá conseguir una foto de las pirámides de Egipto (dibujo). Ganará el equipo que consiga entregar antes que el resto el dibujo.</p>	<p>Dibujos de Cámara (anexo 8)</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Colores</p>
<p><b>Suiza</b></p>	<p><b>MENSAJE SECRETO</b></p> <p>Objetivo: Ser el equipo que descubra con mayor rapidez el mensaje oculto.</p> <p>El Juego: Por equipo se les proporcionará un mensaje en clave y la clave para descifrarla, el equipo deberá descubrir el mensaje oculto.</p> <p>Mensaje: The Swiss consume 11,6 kilos of chocolate a year per person.</p> <p>Los suizos consumen 11,6 kilos de chocolate al año por persona.</p>	<p>Clave (anexo 9)</p> <p>Mensaje (anexo 10)</p>
<p><b>Perú</b></p>	<p><b>ROMPECABEZAS</b></p> <p>Objetivo: Ser el equipo que ordene de la manera más rápida el rompecabezas.</p> <p>El Juego: Cada equipo deberá armar el rompecabezas.</p> <p>Consideraciones previas: utilice la plantilla para recortar las piezas del rompecabezas.</p>	<p>Rompecabezas (anexo 11)</p>
<p><b>China</b></p>	<p><b>ESPALDA CON ESPALDA</b></p> <p>Objetivo: Conseguir que todos los integrantes del equipo logren levantarse.</p> <p>El Juego: Por parejas sentados en el piso, se deberán colocar de espaldas y entrelazar sus brazos, cada pareja deberá conseguir levantarse sin soltar sus brazos. De acuerdo a los tiempos, una vez que se consiga se solicita que lo hagan con los todos los miembros del equipo.</p>	
<p><b>Italia</b></p>	<p><b>SOPA DE LETRAS</b></p> <p>Objetivo: Ser el primer equipo en encontrar todas las palabras.</p> <p>El Juego: El equipo deberá buscar las palabras ocultas en la sopa de letras. Las respuestas se pueden consultar en la referencia 3 de este documento.</p> <p>Palabras: calculator, helicopter, airplane, automobile, bicycle.</p>	<p>Sopas de letras (anexo 12)</p>

### Referencia 3

c	a	l	c	u	l	a	t	o	r
e	a	h	l	a	z	c	s	p	j
z	r	e	u	y	b	t	o	k	a
a	w	l	c	t	u	n	l	b	f
i	v	i	t	d	m	m	c	i	d
r	e	c	y	u	e	d	h	c	r
p	m	o	l	n	v	f	s	y	f
l	w	p	o	f	e	w	g	c	k
a	u	t	o	m	o	b	i	l	e
n	q	e	j	n	g	p	b	e	i
e	i	r	x	h	o	j	i	a	z

## Anexo 5

BOARDING PASS - SEP AIRLINES	
<p>NAME OF PASSENGER: _____</p> <p>ORIGIN: _____</p> <p>DESTINATION: _____</p> <p>DATE: _____</p> 	<p>BOARDING PASS - SEP AIRLINES</p> <p>NAME: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
BOARDING PASS - SEP AIRLINES	
<p>NAME OF PASSENGER: _____</p> <p>ORIGIN: _____</p> <p>DESTINATION: _____</p> <p>DATE: _____</p> 	<p>BOARDING PASS - SEP AIRLINES</p> <p>NAME: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
BOARDING PASS - SEP AIRLINES	
<p>NAME OF PASSENGER: _____</p> <p>ORIGIN: _____</p> <p>DESTINATION: _____</p> <p>DATE: _____</p> 	<p>BOARDING PASS - SEP AIRLINES</p> <p>NAME: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
BOARDING PASS - SEP AIRLINES	
<p>NAME OF PASSENGER: _____</p> <p>ORIGIN: _____</p> <p>DESTINATION: _____</p> <p>DATE: _____</p> 	<p>BOARDING PASS - SEP AIRLINES</p> <p>NAME: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 

Anexo 6

Kangaroo



Koala Bear



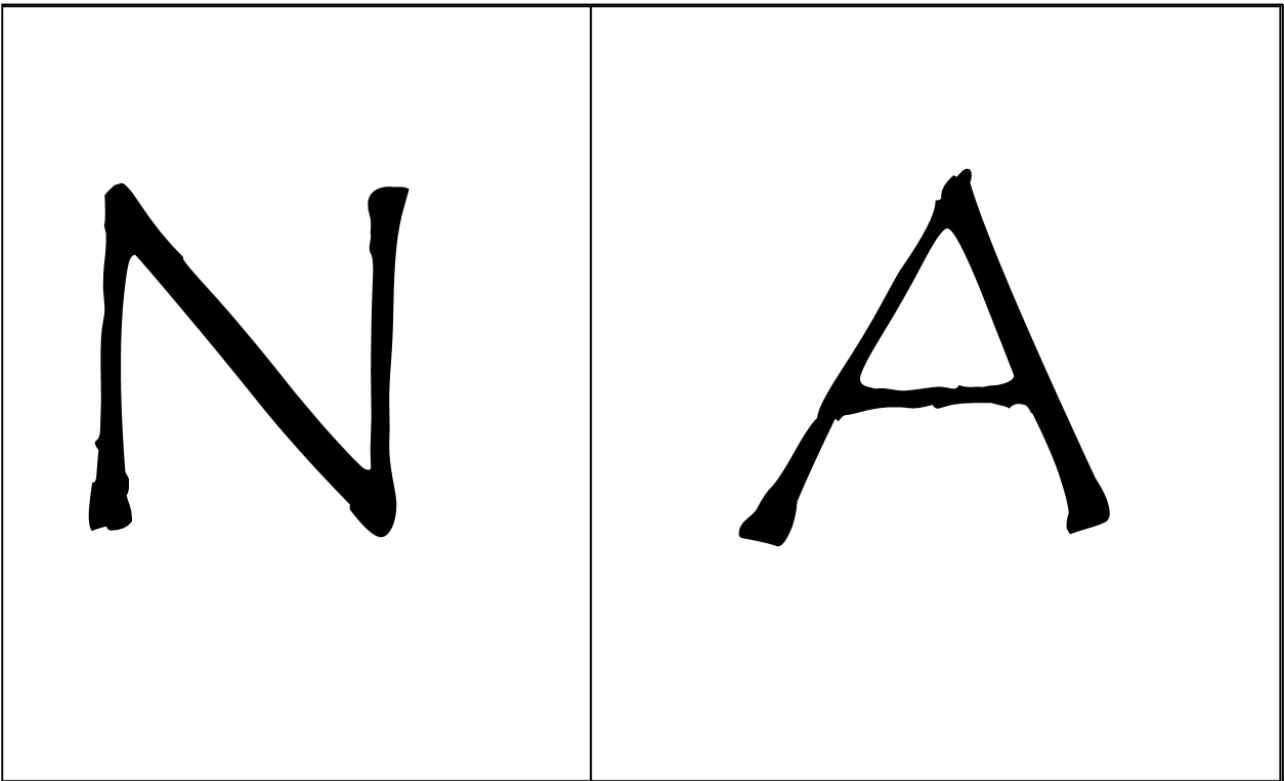
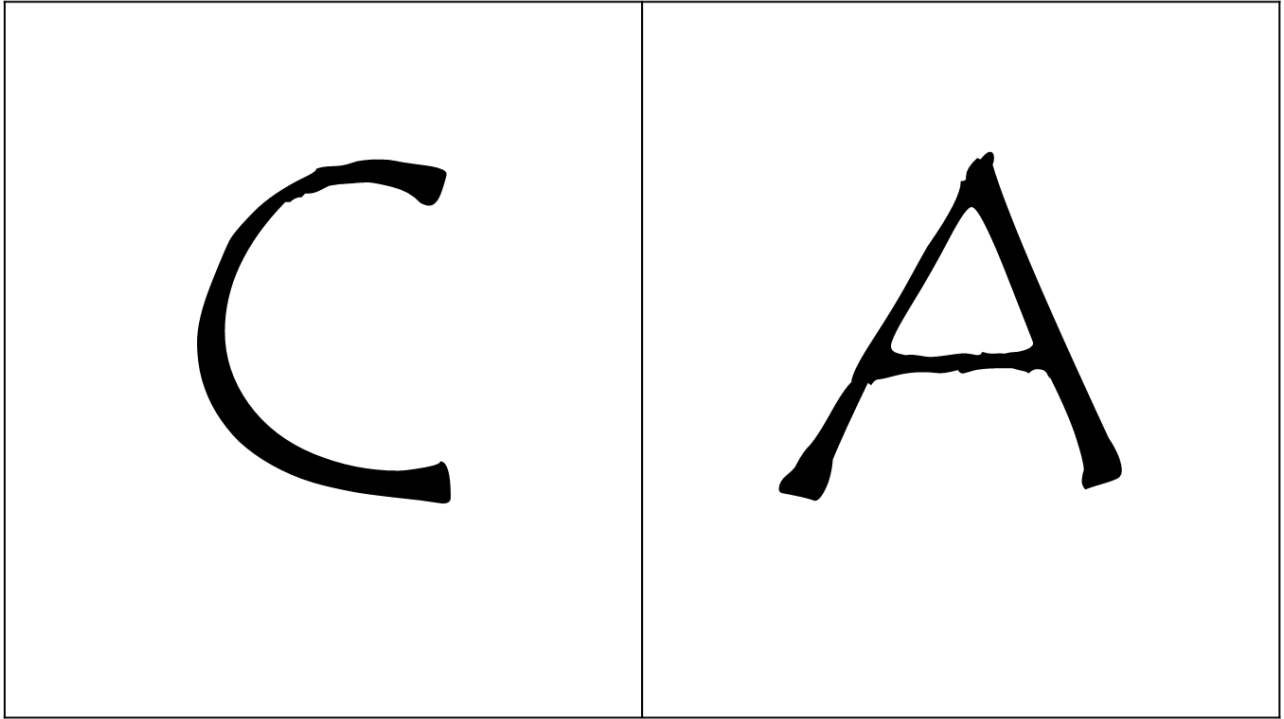
Platypus



Penguin



Anexo 7

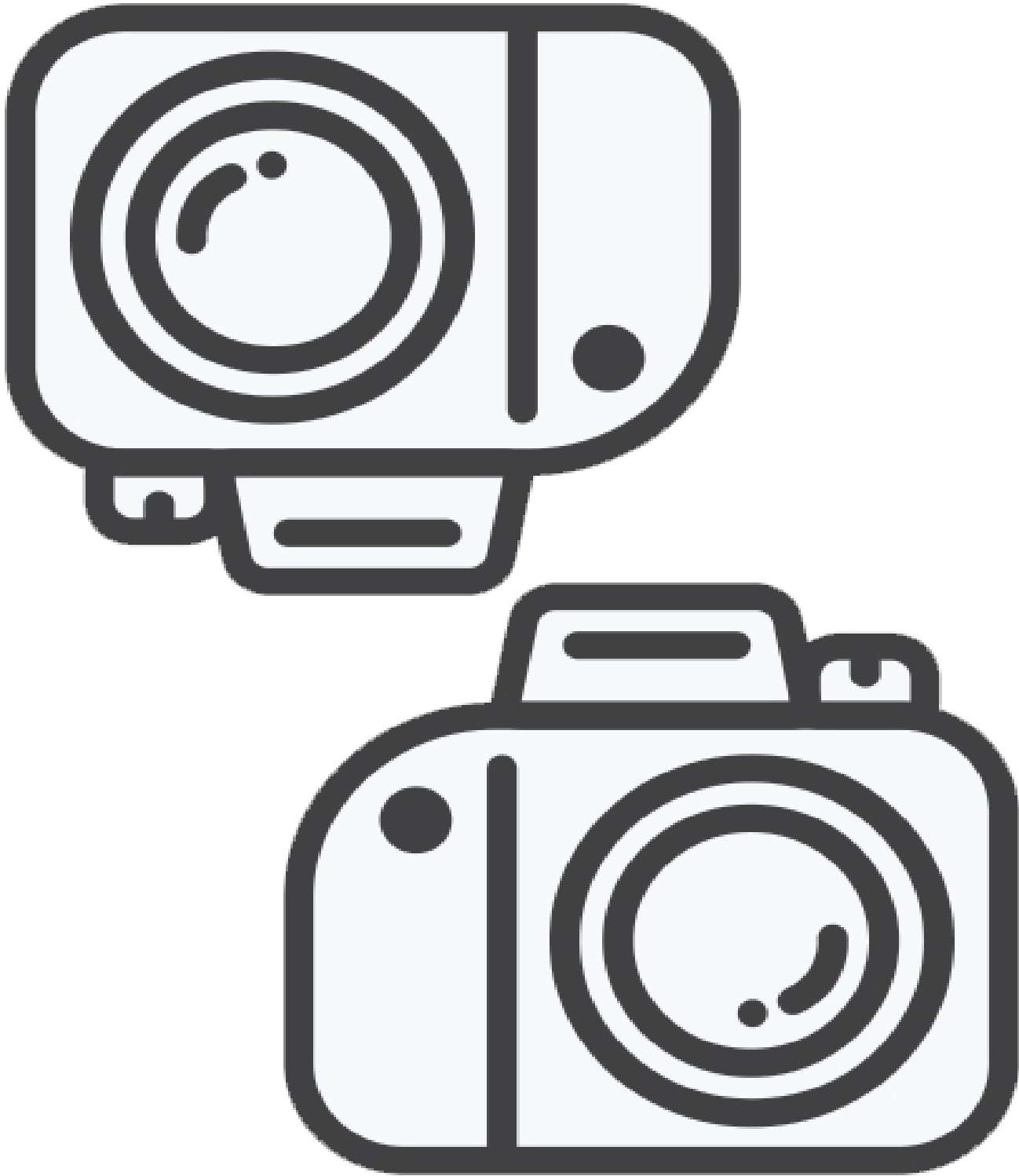




D

A

## Anexo 8





Anexo 9

# CODE

A-Z	J-Q	S-H
B-Y	K-P	T-G
C-X	L-O	U-F
D-W	M-N	V-E
E-V	N-M	W-D
F-U	O-L	X-C
G-T	P-K	Y-B
H-S	Q-J	Z-A
I-R	R-I	

Anexo 10

# MESSAGE

GSV HDRHH

XLMHFNVW 11.6

PROLH LU XSLXLOZGV

Z BVZI KVI KVIHLM

-----

11.6

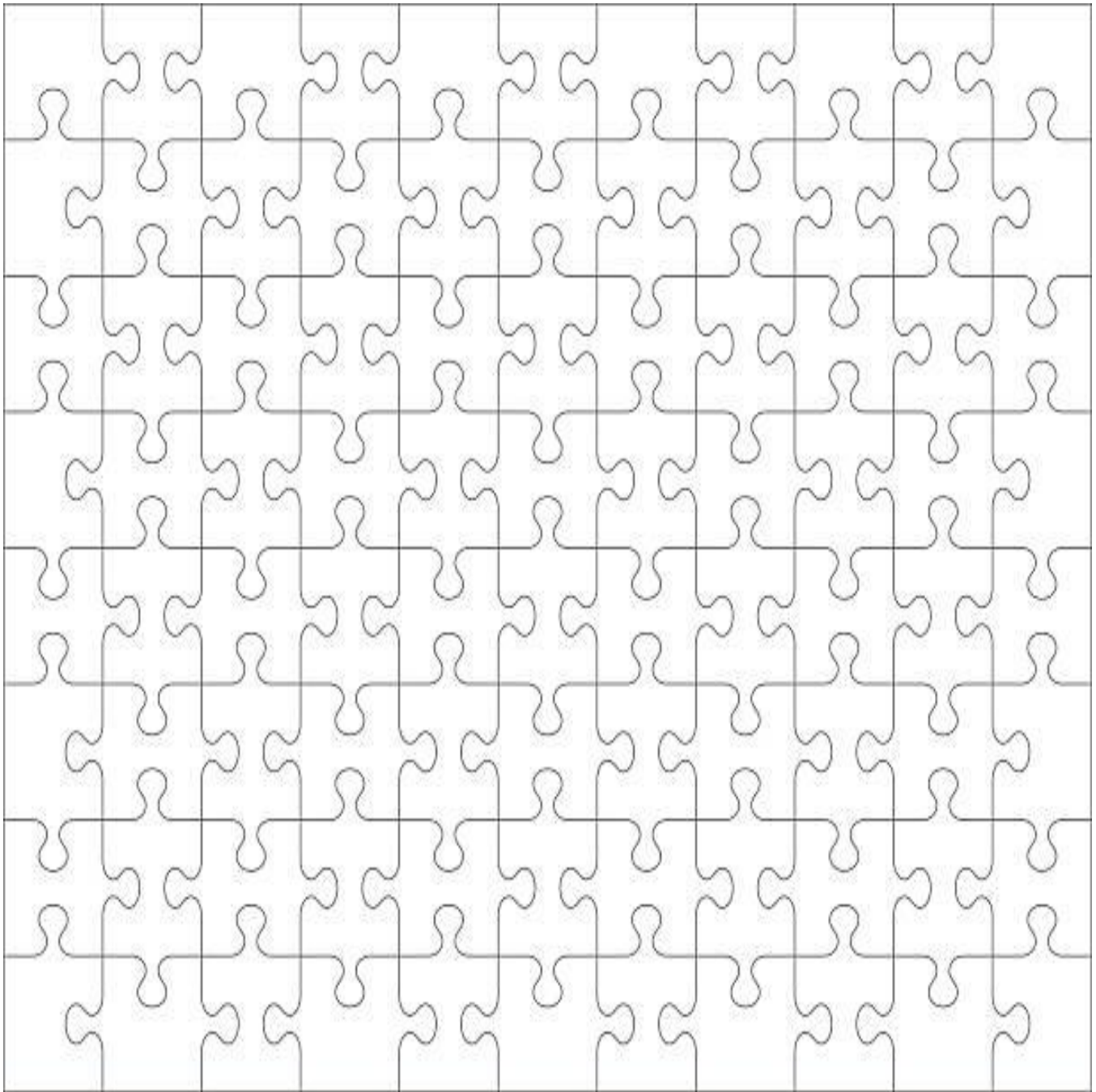
-----

-----

-----

## Anexo 11





Anexo 12

I T A L Y	c	a	l	c	u	l	a	t	o	r
	e	a	h	l	a	z	c	s	p	i
	z	r	e	u	y	b	t	o	k	a
	a	w	l	c	t	u	n	l	b	f
	i	v	i	t	d	m	m	c	i	d
	r	e	c	y	u	e	d	h	c	r
	p	m	o	l	n	v	f	s	y	f
	l	w	p	o	f	e	w	g	c	k
	a	u	t	o	m	o	b	i	l	e
	n	q	e	i	n	g	p	b	e	i
e	i	r	x	h	o	j	i	a	z	



Anexo 13

CHOPSTICKS



SUSHI



CHEFS



FOOD



# DRINKS



# CLAY



# RICE



# ALGA



# VINEGAR



# SESAME



# SALMON



# SEAFOOD



# VEGETABLES



# EGGS



# MILK



# SALT



# SUGAR



OIL



PAN



SPATULA



DISH/PLATE



GLASS



RAW



COOKED



PICKLED



# KITCHEN



# RECIPE





## Anexo 14

### Clay sushi instructions



## Anexo 15



Anexo 16

SEA TURTLE



CLOWNFISH



SEA WOLF



SEA HORSE



STRINGRAY



FISH



CRAB



BLOWFISH



JELLYFISH



DOLPHIN



SEA



SHARK



# HAMMERHEAD SHARK



# KILLER WHALE



# CORAL



HUMPBACK  
WHALE



SOUTHERN  
RIGHT WHALE



DUGONG



# WHALE SHARK





## Anexo 17

### Role-play

Angel and his grandpa live on the Great Barrier Reef in Australia.

Grandpa is tired.

**Grandpa:** 'I'm going to sleep now, Angel. Be good, and don't go past the coral!

There are lots of dangerous animals out there.'

**Turtle:** 'Hi, Angel. What are you doing?'

**Angel:** 'I'm bored. Grandpa is asleep.'

**Turtle:** 'Do you want to come and play?'

**Angel:** 'Yes, let's go!'

'Look, Turtle! A ball!'

**Turtle:** 'Look out! That isn't a ball! It's a dangerous octopus! Swim!'

'Angel! Look out! There's a dangerous fish behind you! Angel, you must be careful here. You've got to stay with me!'

**Angel:** 'I'm sorry, Turtle. Look! I've got a present for you.'

**Turtle:** 'Aargh! This is a dangerous cone shell! Drop it quickly, Angel!'

**Angel:** 'I'm tired, Turtle. Can we rest here?'

**Turtle:** 'Don't sit here, Angel! There's a dangerous sea snake! Quick! Swim!'

**Angel:** 'Where are we?'

**Turtle:** 'I don't know. I think we're lost. Look out, Angel! That's a box jellyfish! Swim!'

**Angel:** 'Look out, Turtle! A dangerous animal is behind you!'

**Turtle:** 'That's not a dangerous animal. It's Doug. He's my friend.'

**Turtle:** 'Hello, Doug. We're lost. Can you help us?'

**Doug:** 'Yes, I can help you. I'll take you home.'

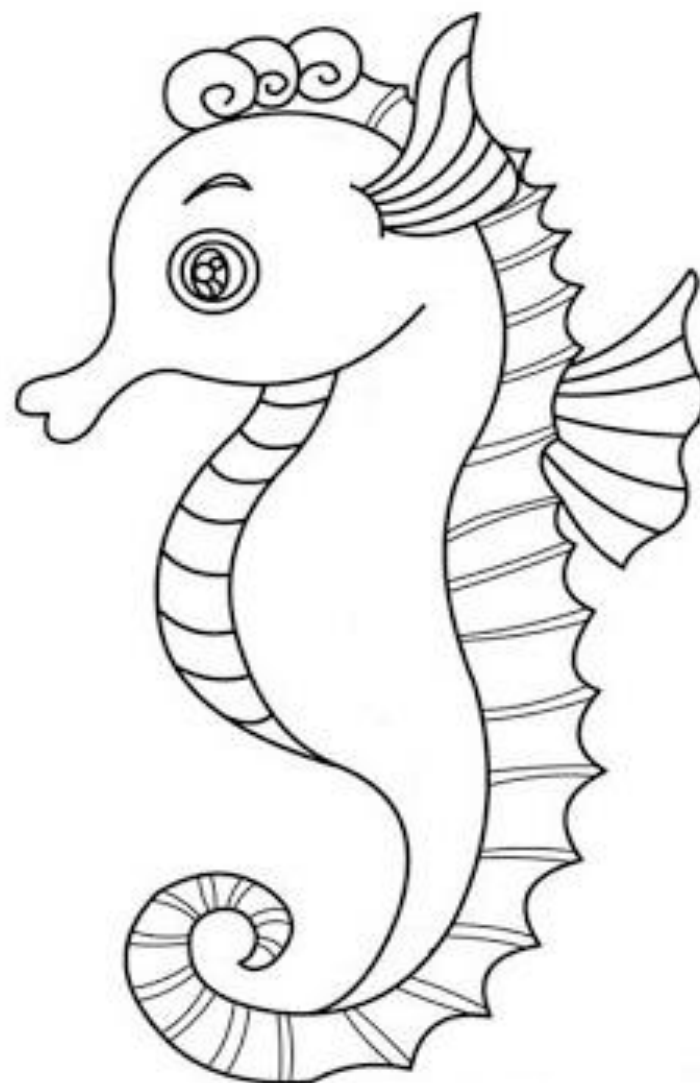
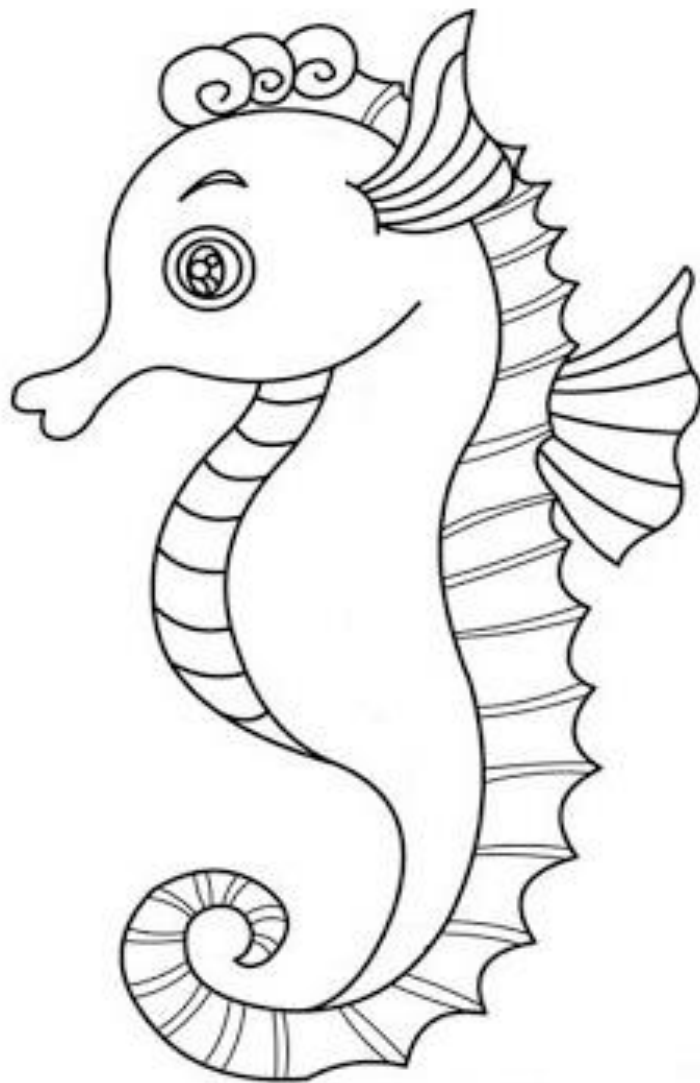
**Grandpa:** 'Hello, Angel.'

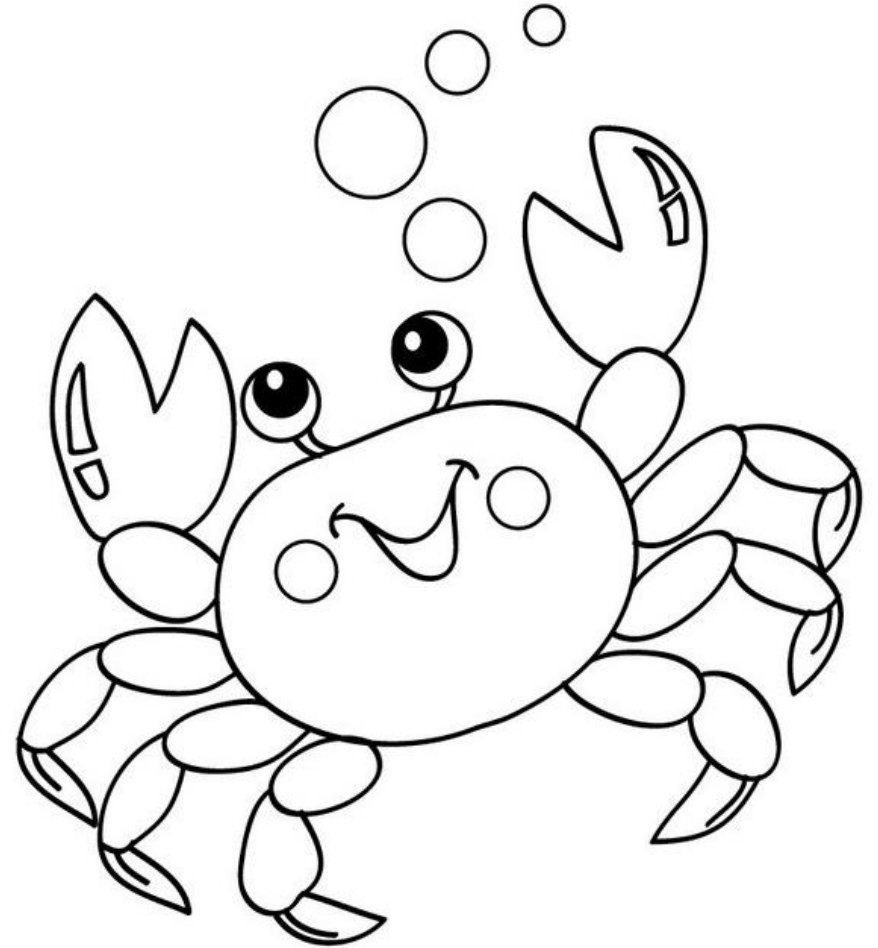
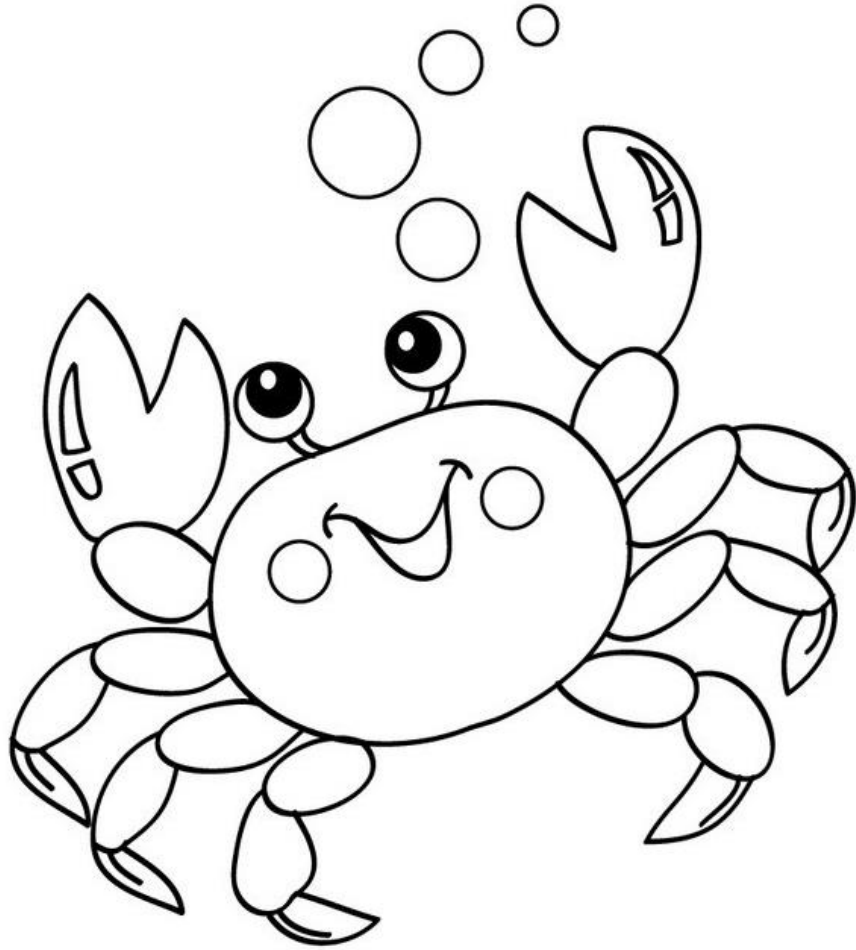
**Angel:** 'Hello, Grandpa.'

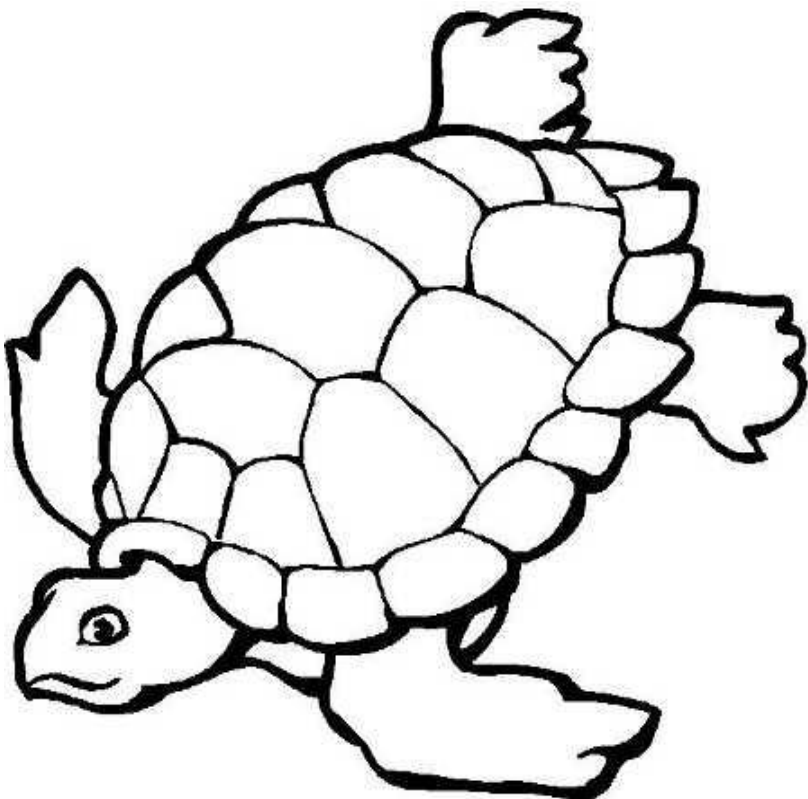
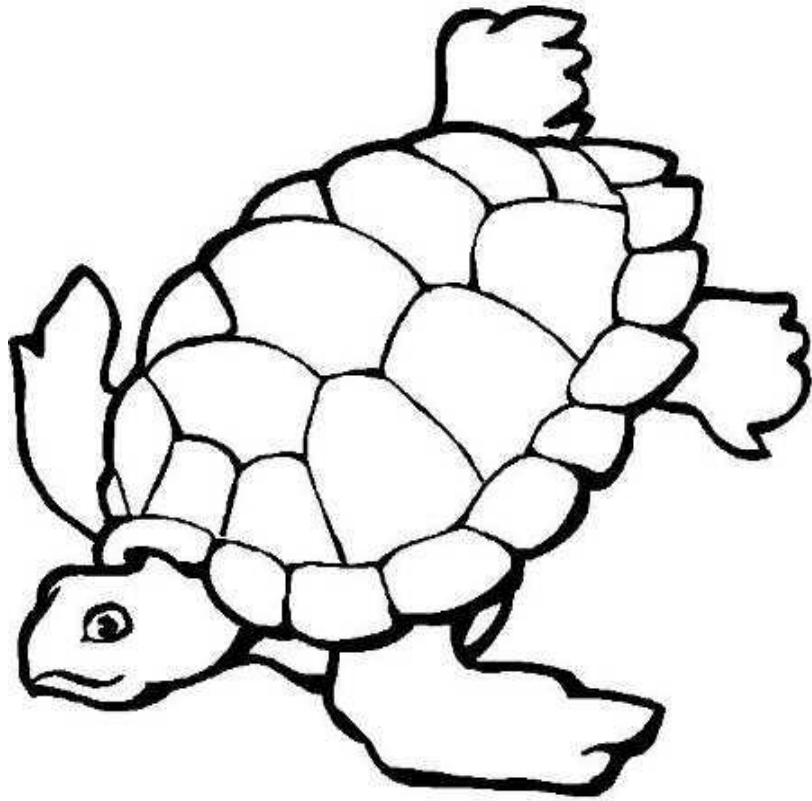
**Grandpa:** 'Oh, you've been a very good fish, Angel. Here's a present for you.'

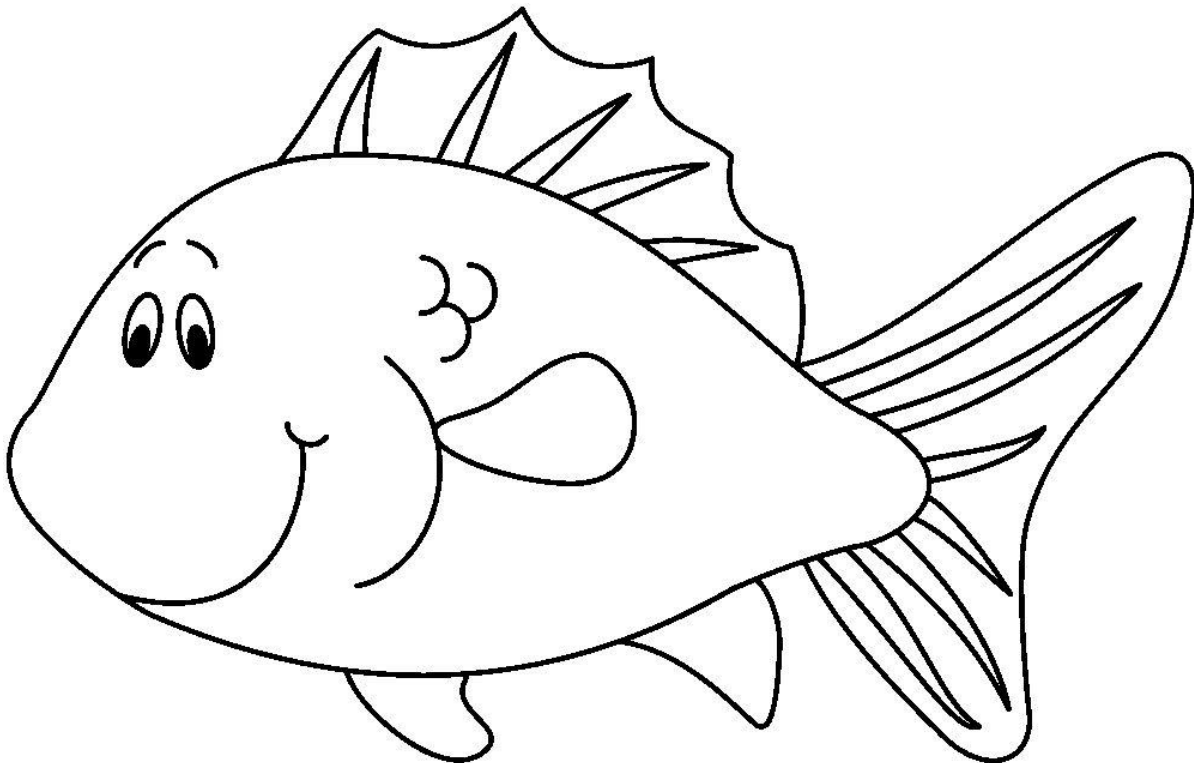
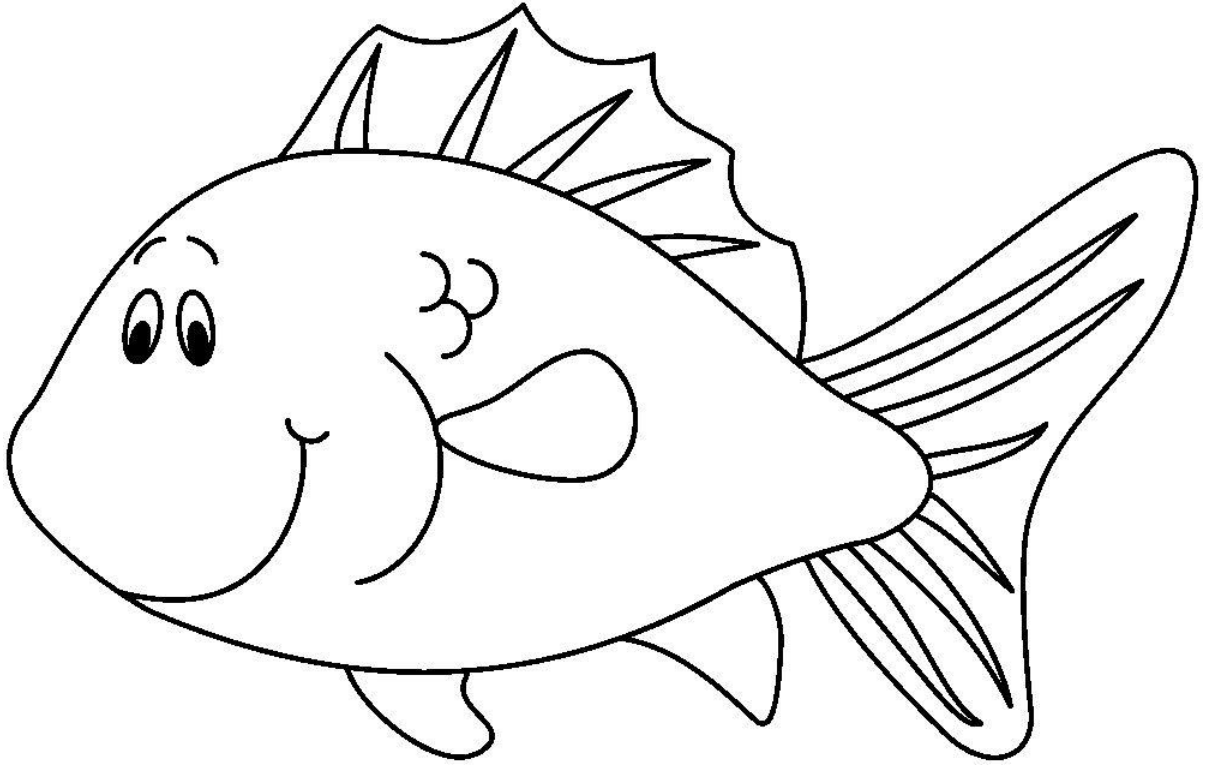
**Angel:** 'Thanks, Grandpa!'

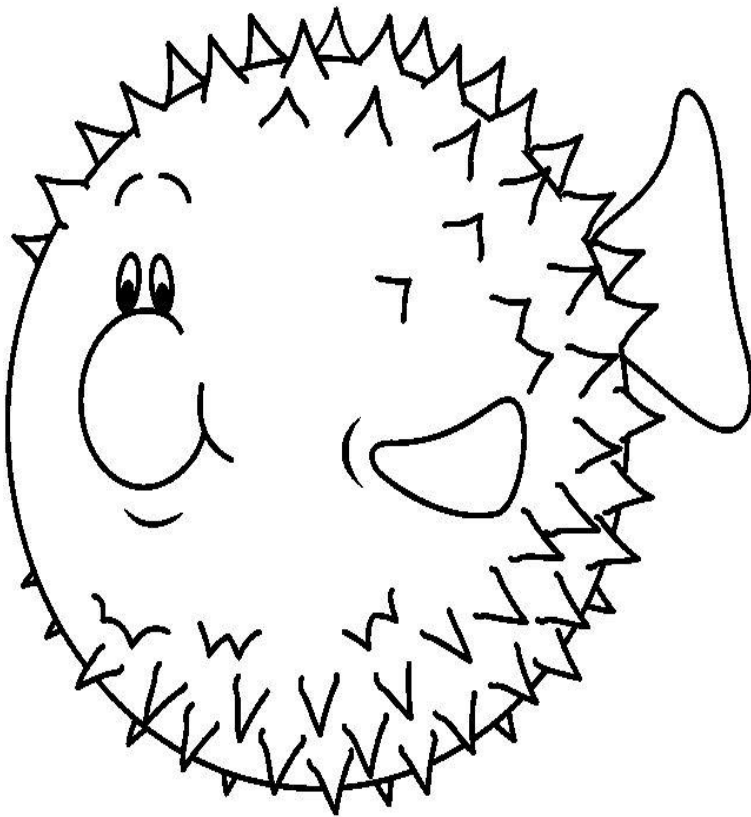
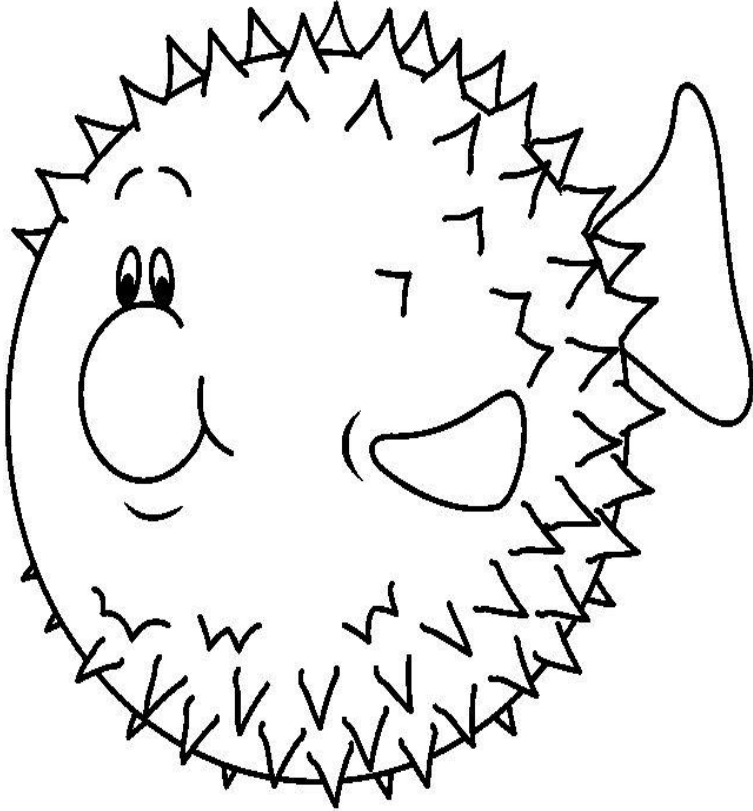
## Anexo 18

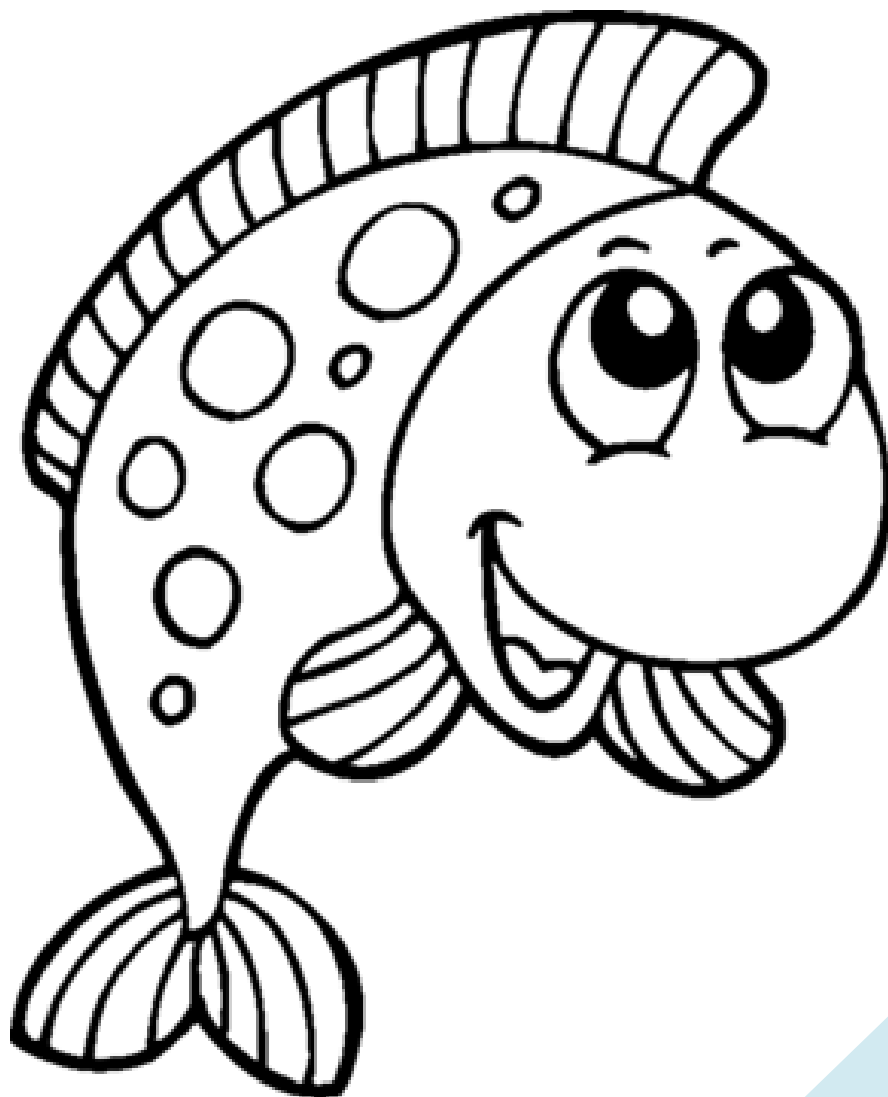
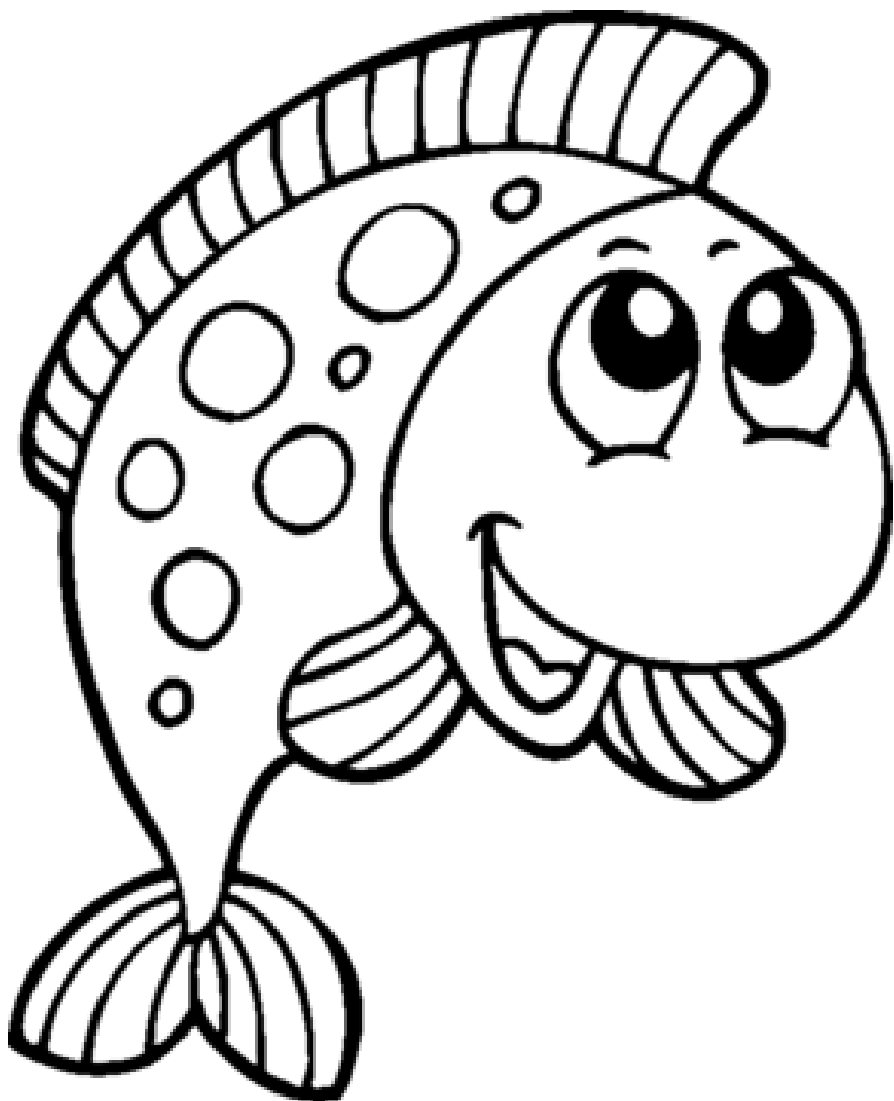




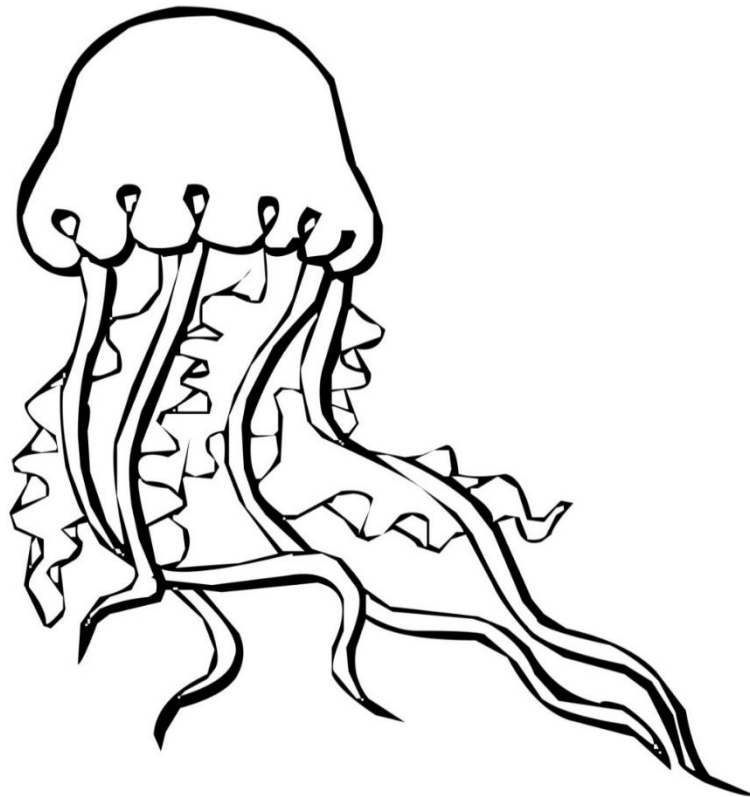
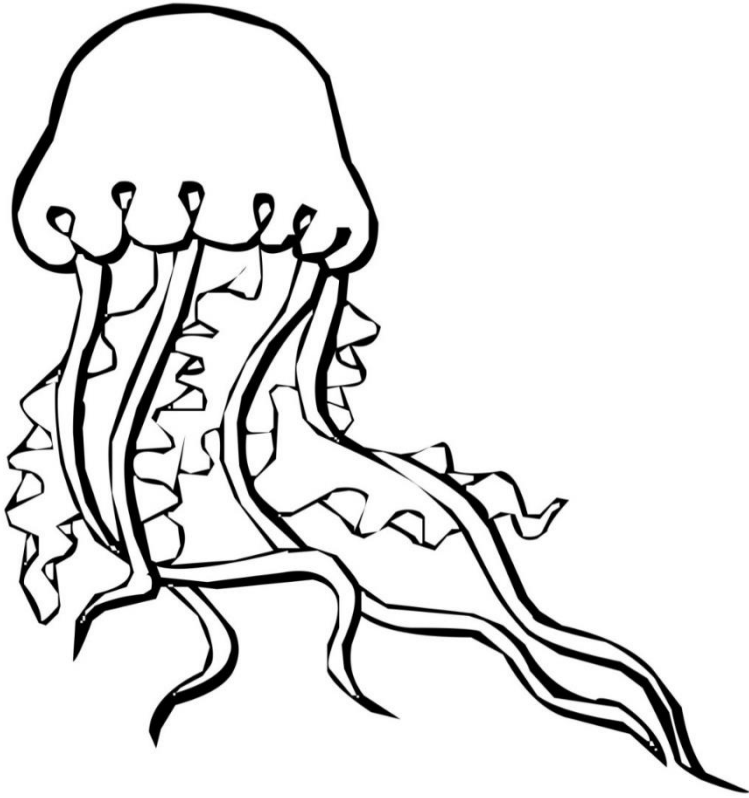


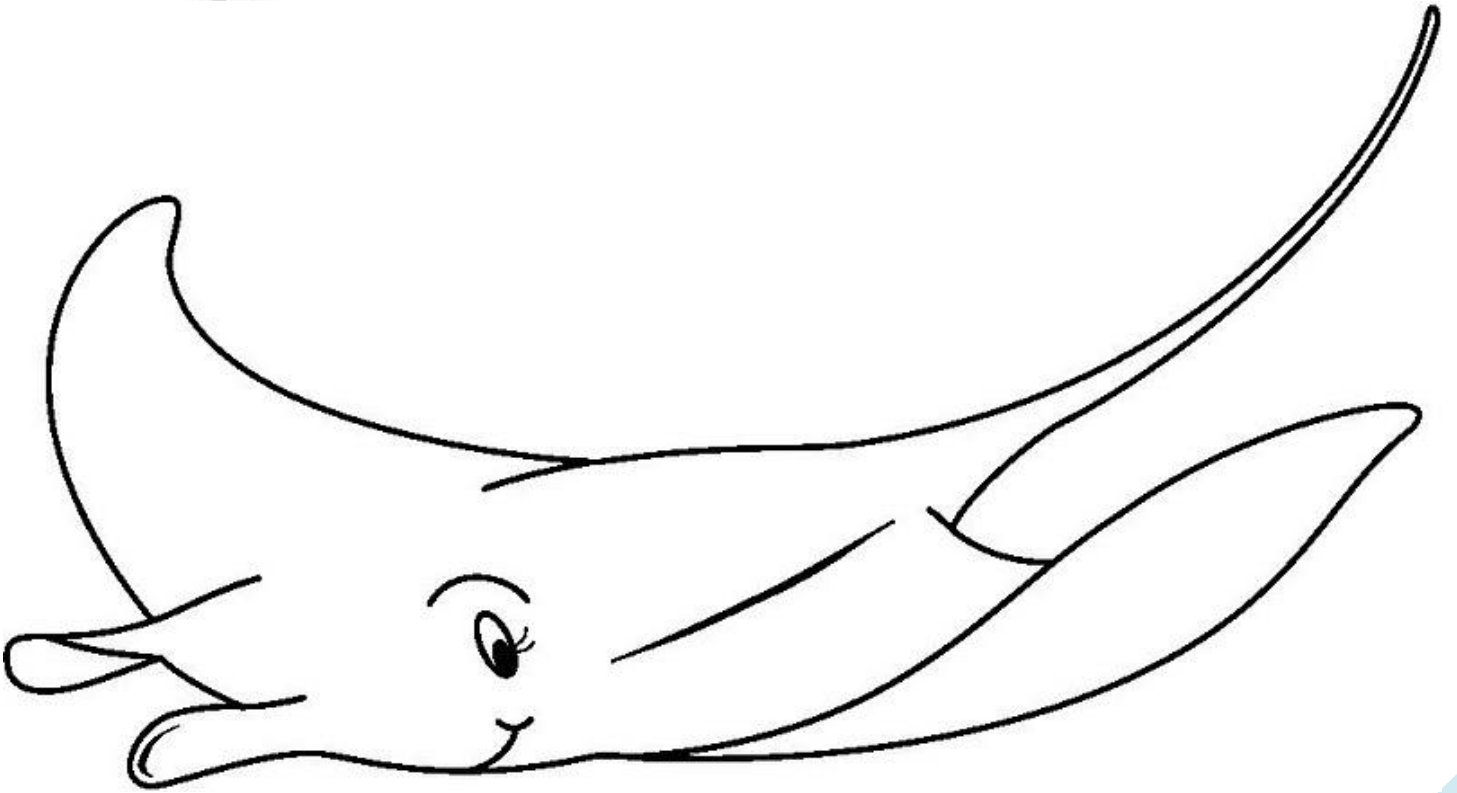
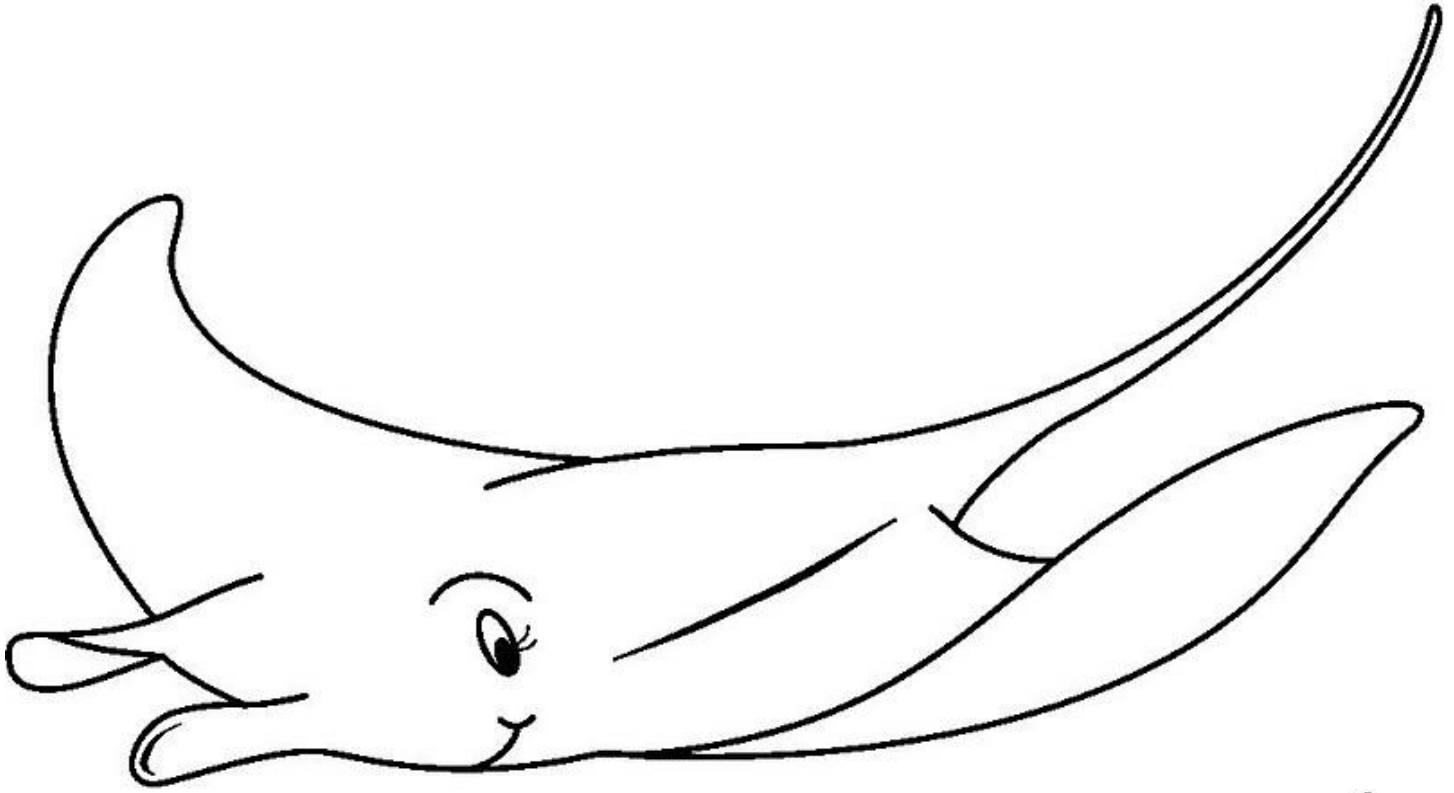


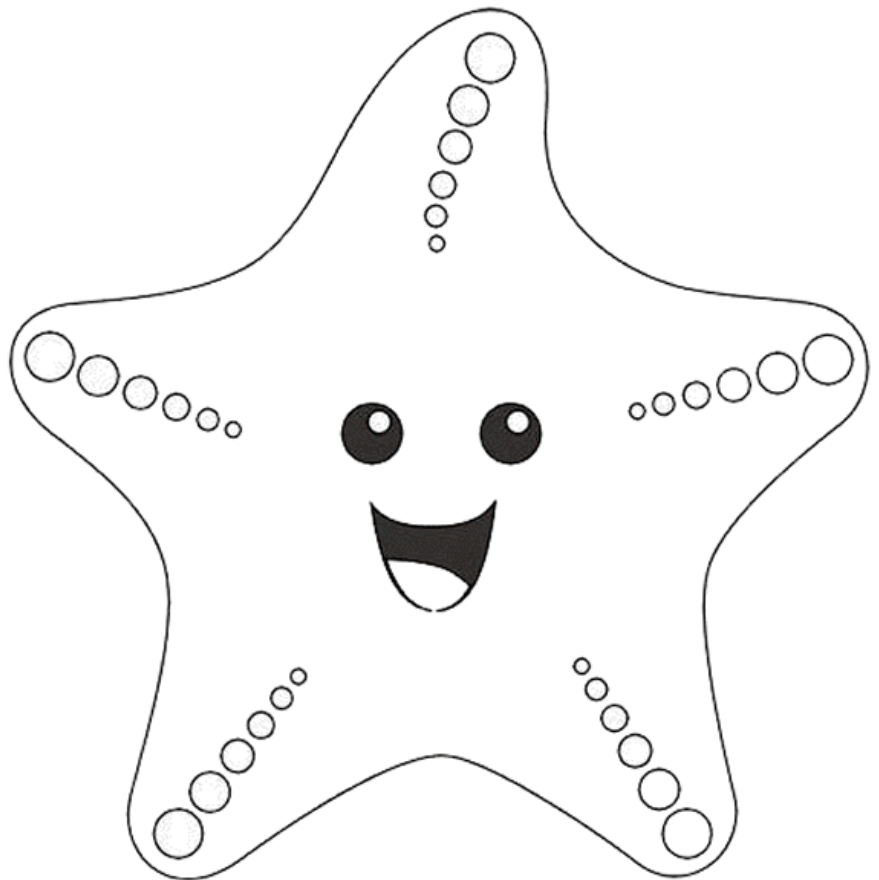
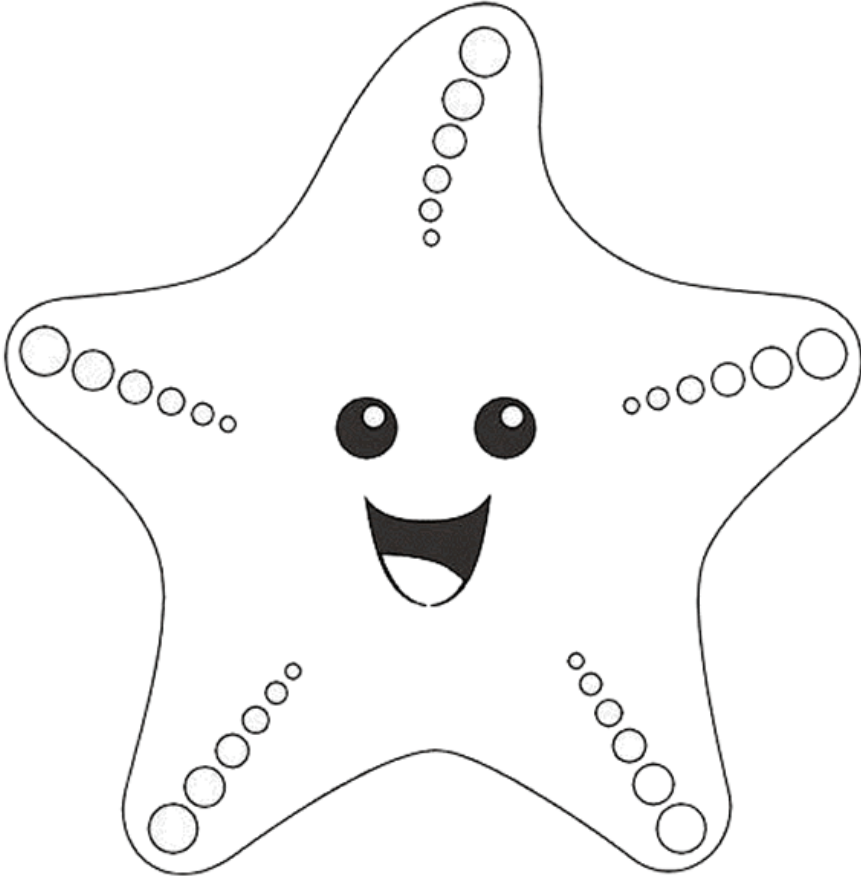


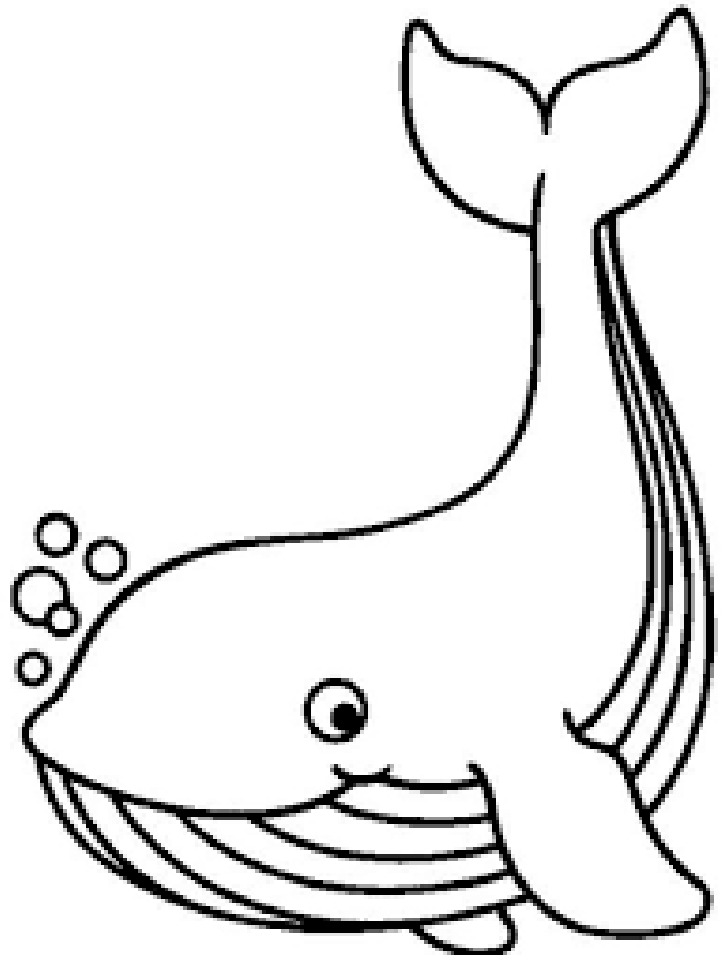
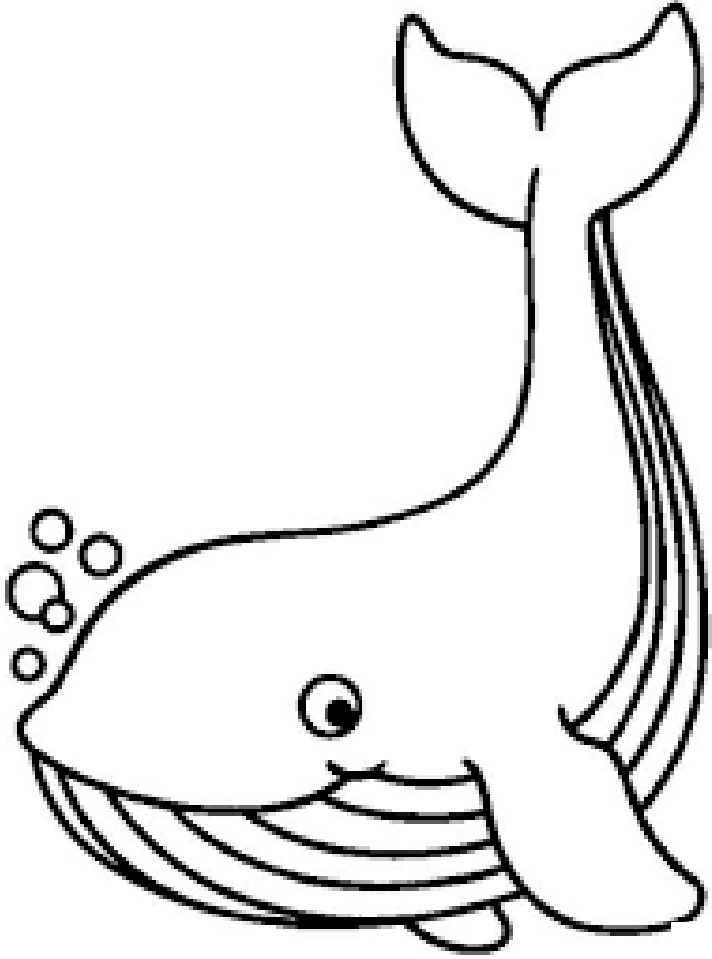


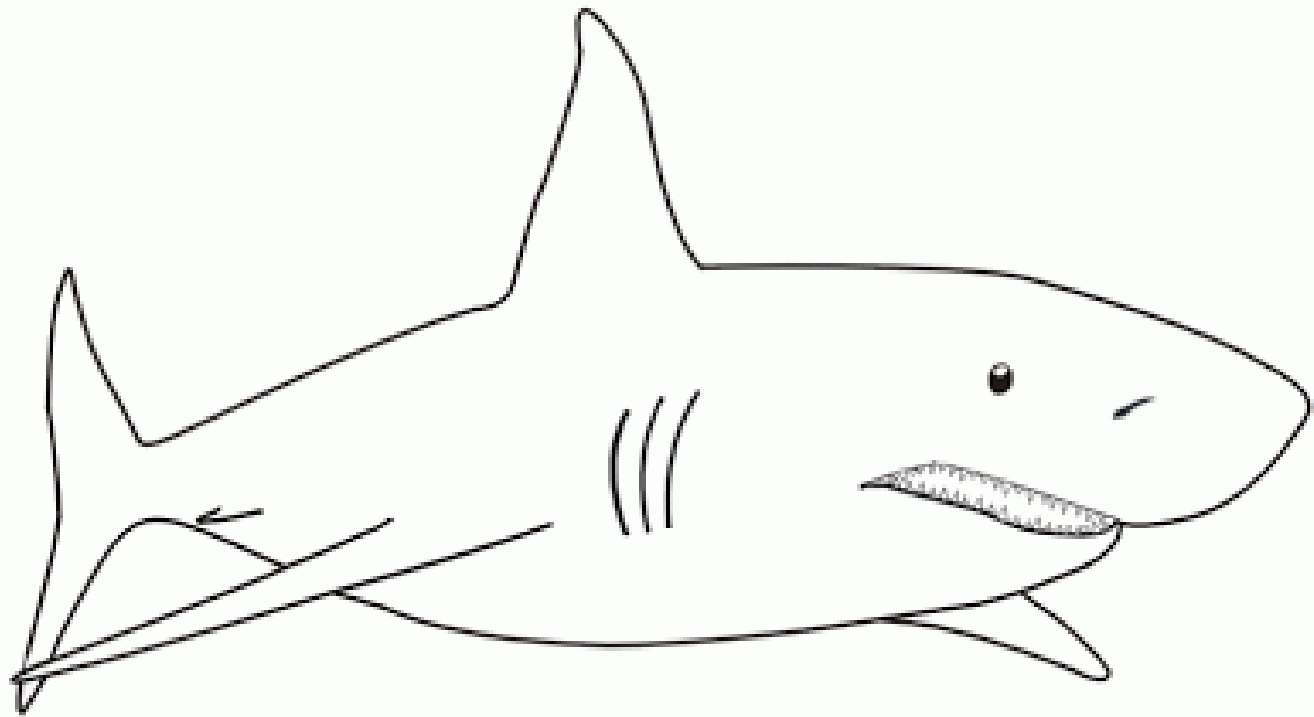
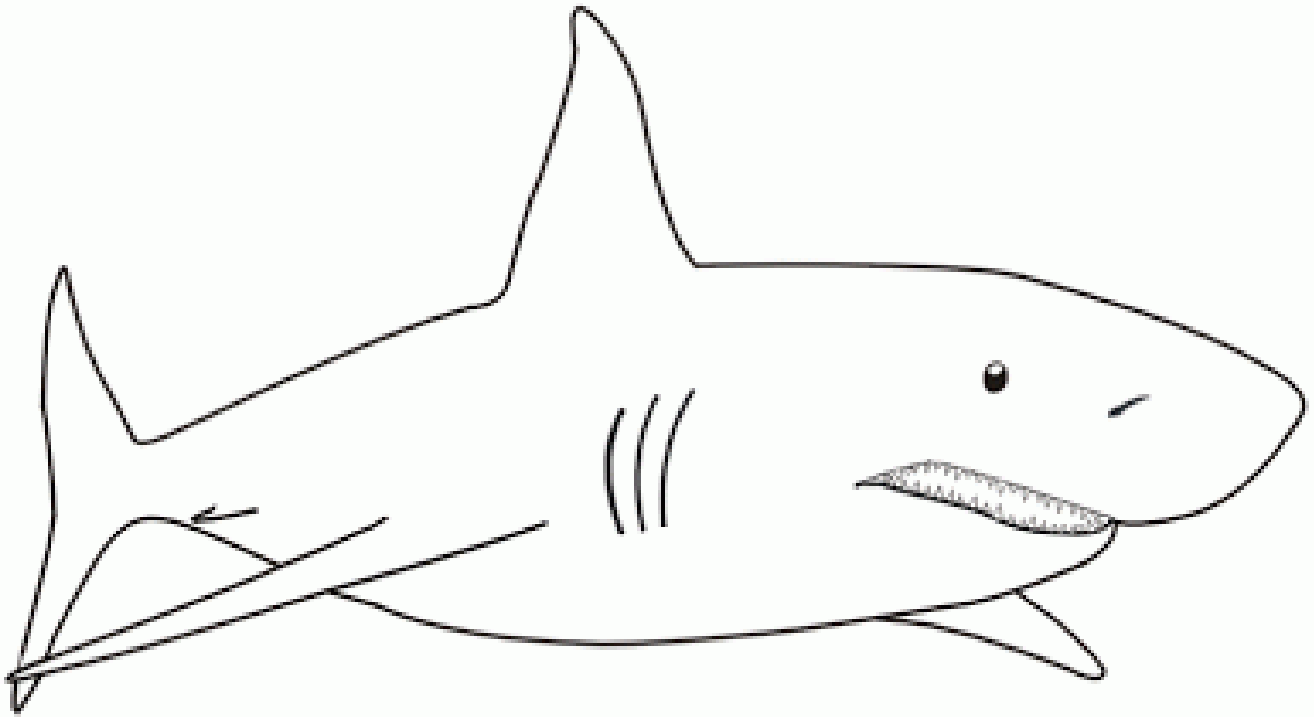


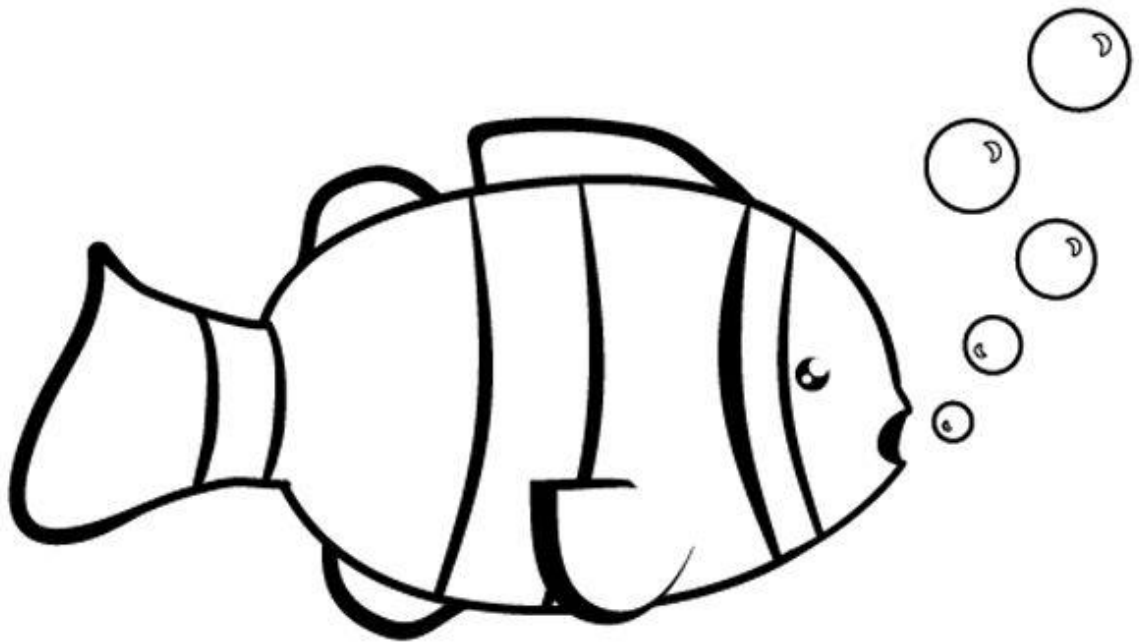
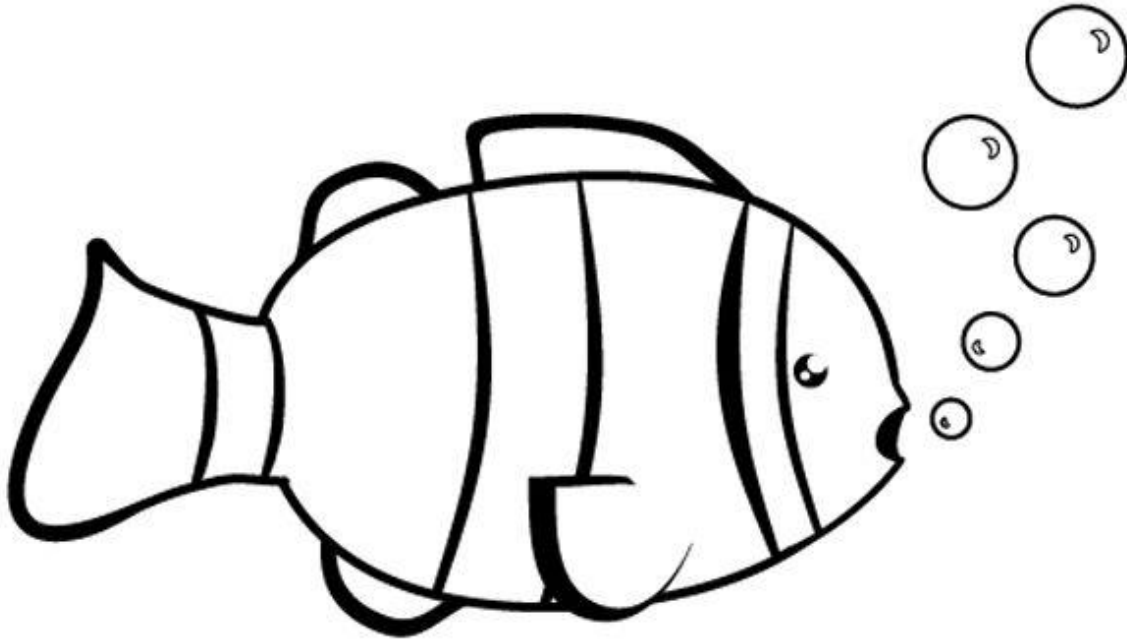


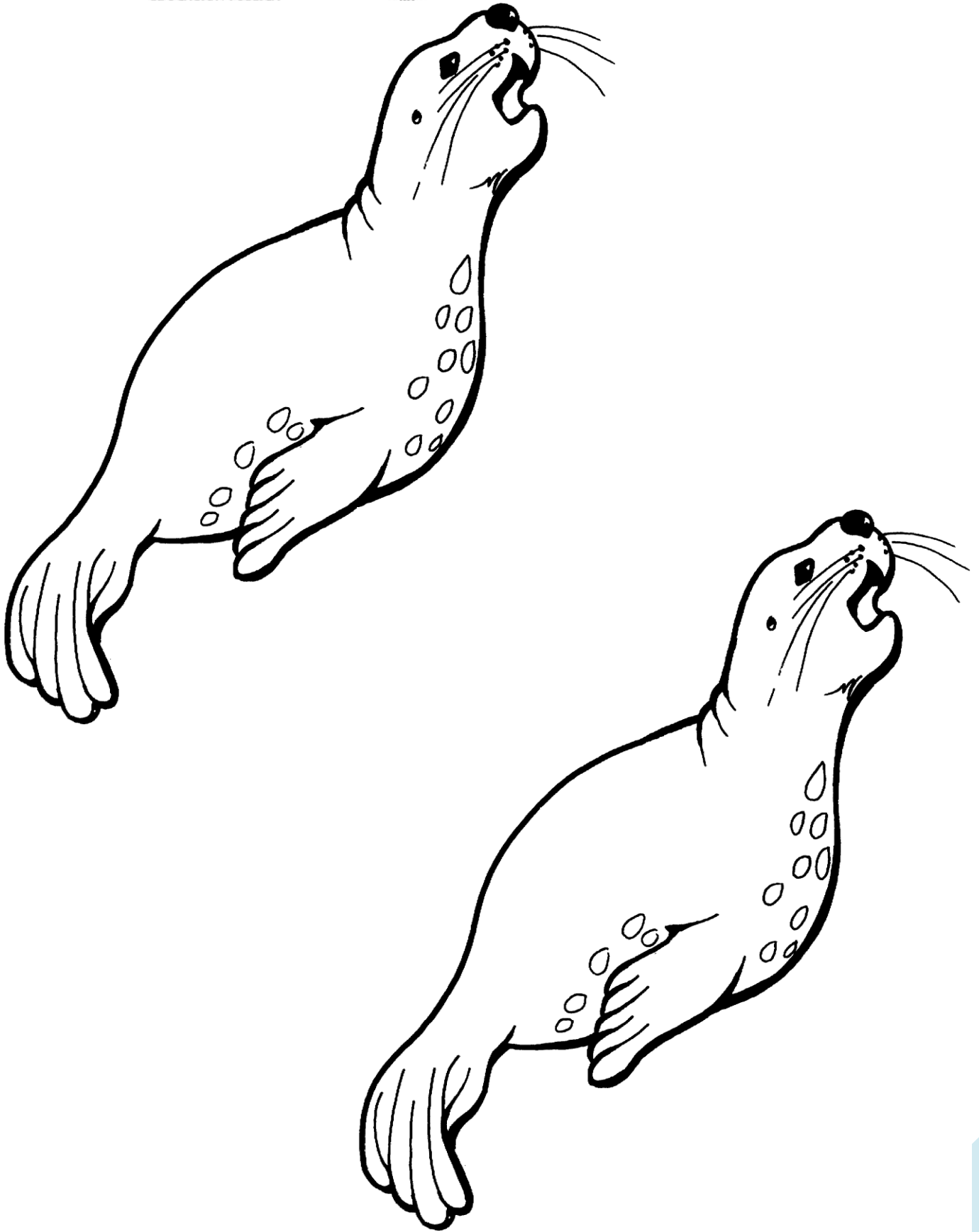


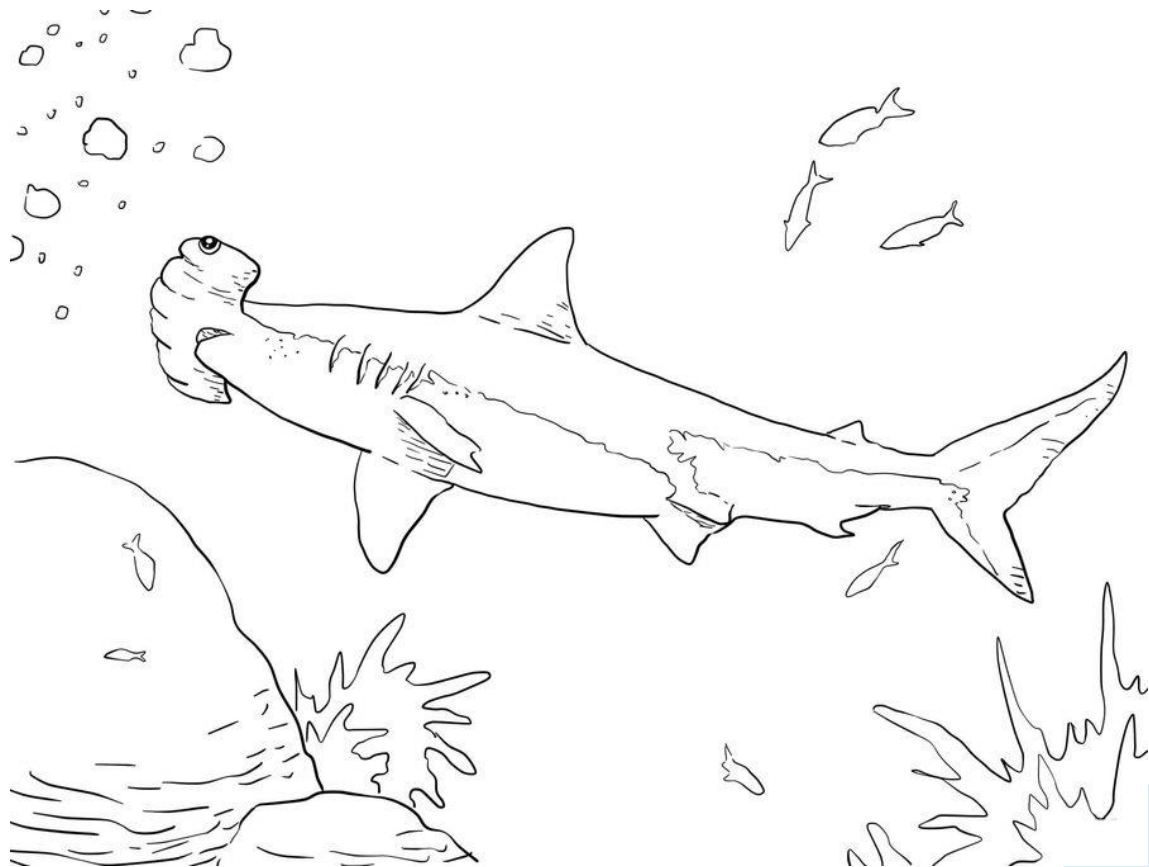
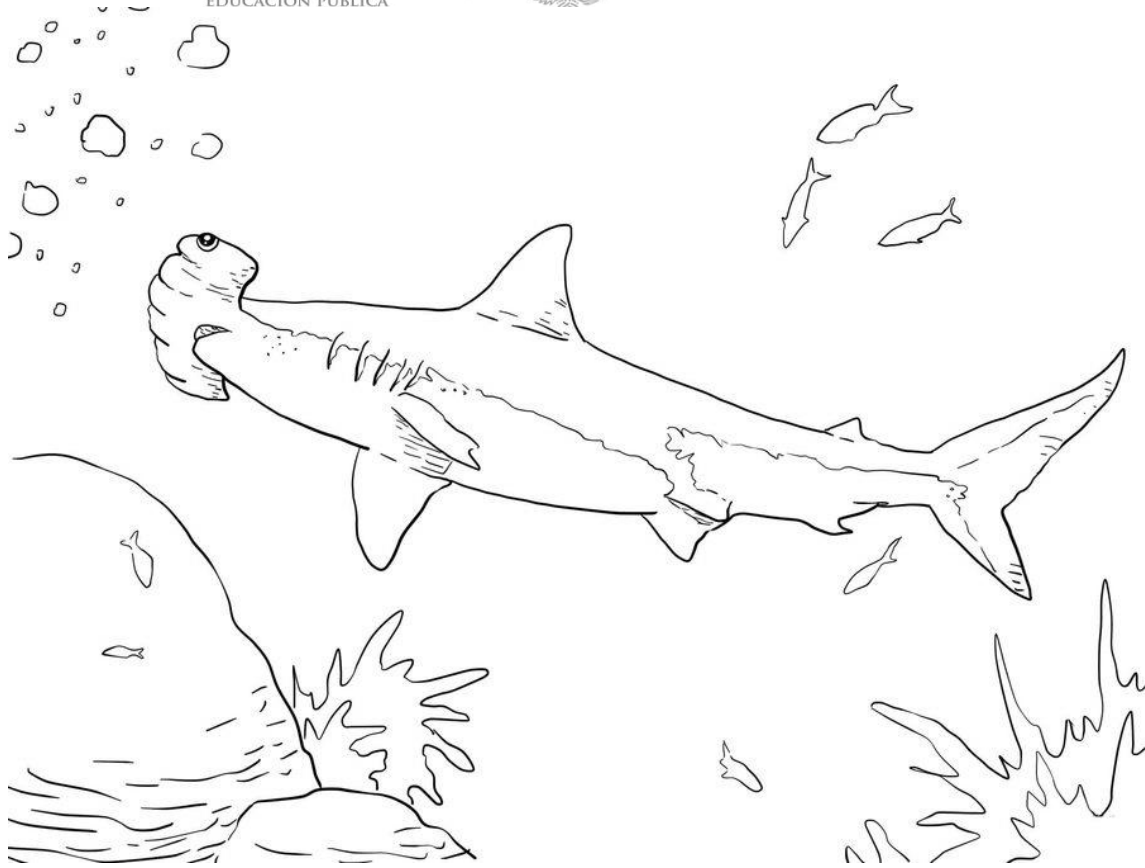




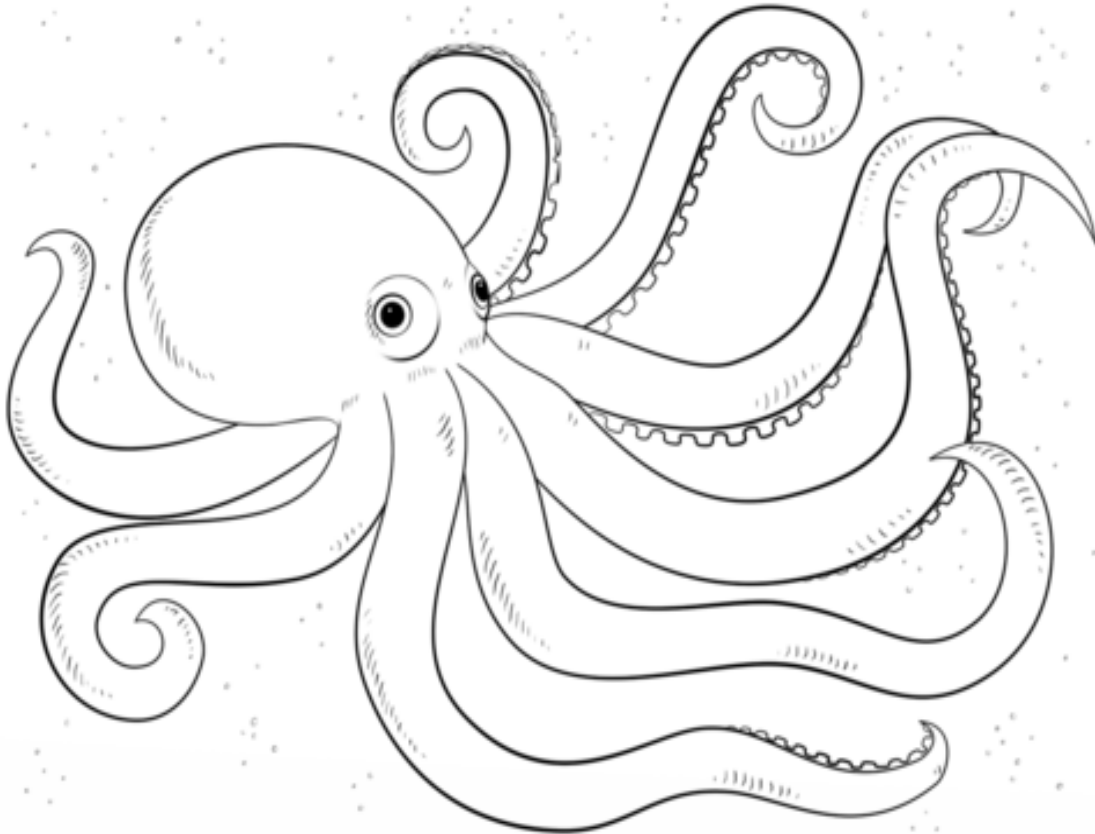
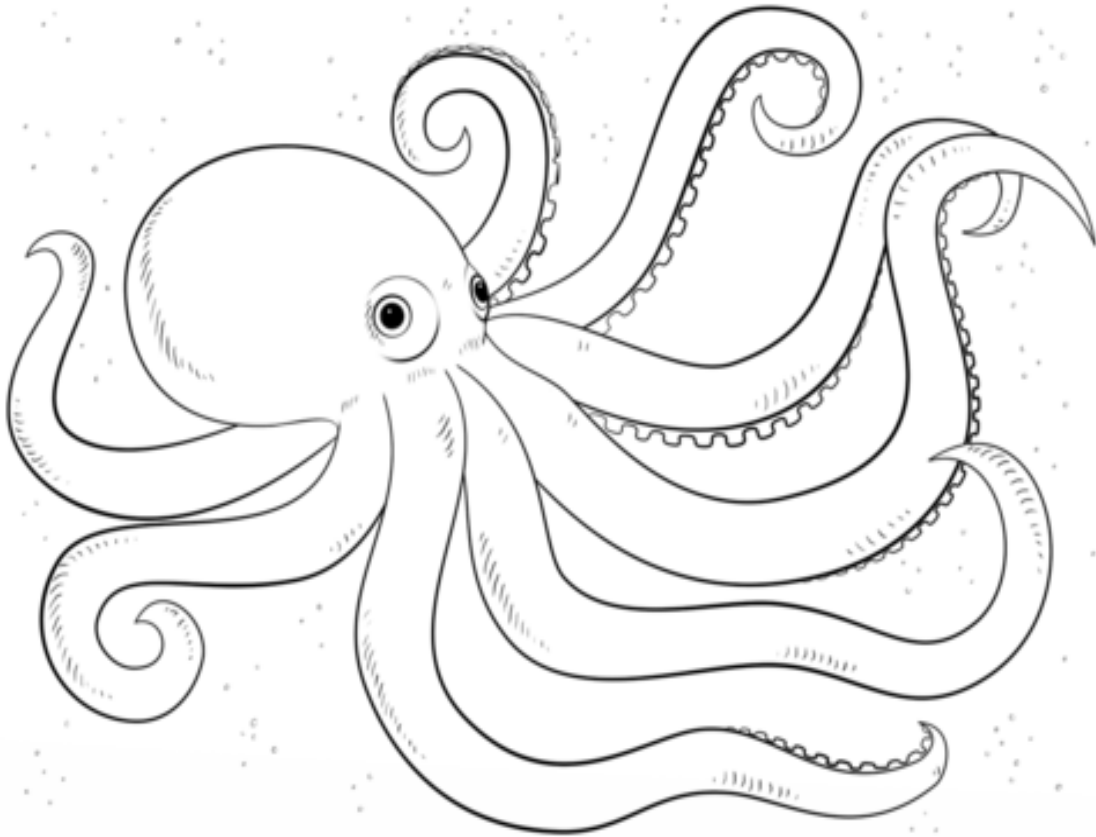


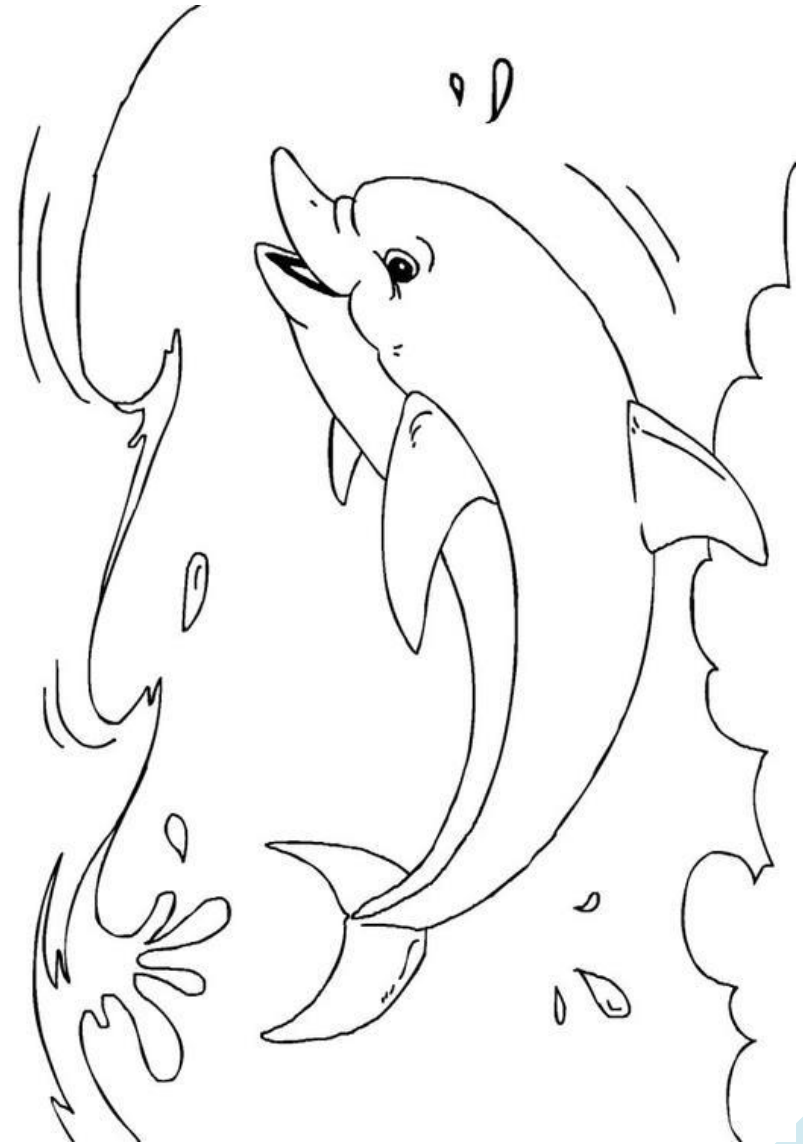
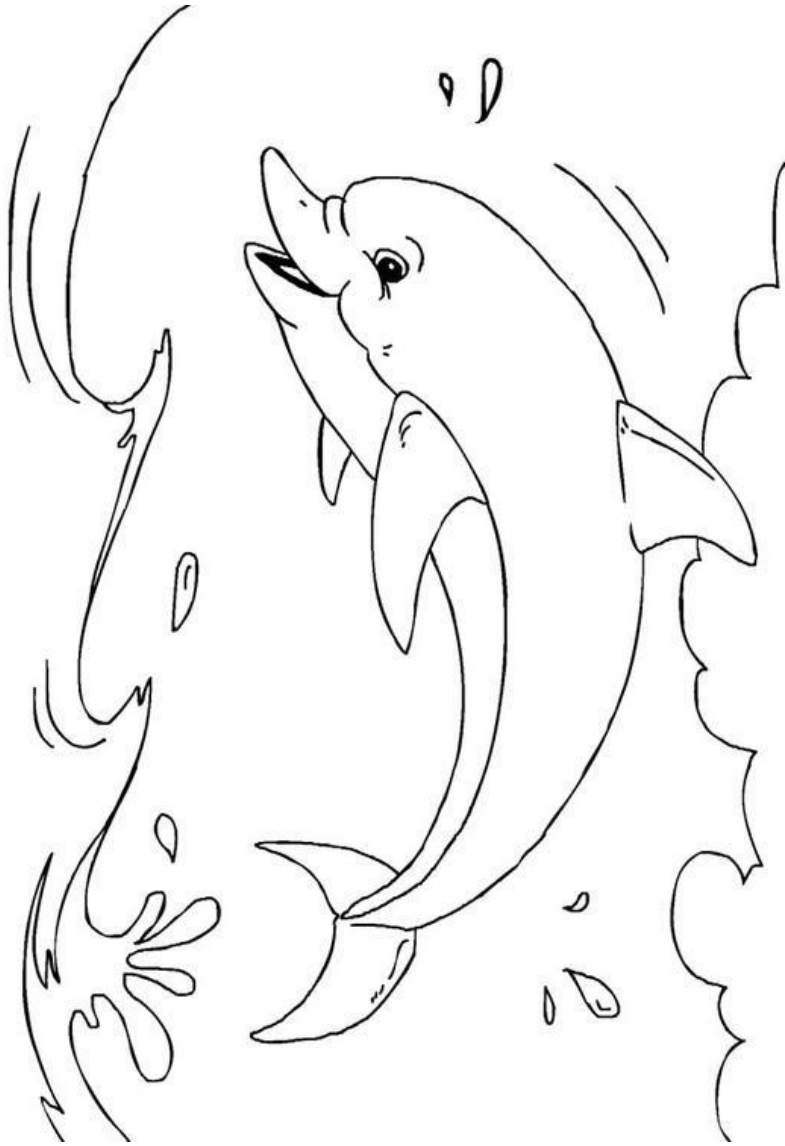












## Anexo 19







Anexo 20

TOTEM



EAGLE



BEAR



BIRD



SNAKE



PARROT



TIGER



LION



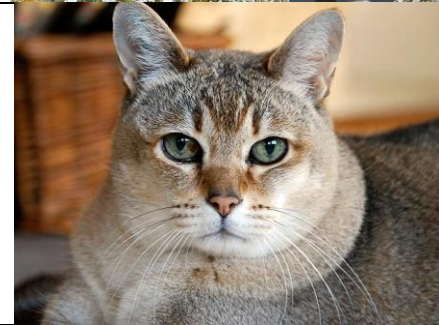
COUGAR



PANTHER



CAT



DOG





CHICKEN



RABBIT



DINOSAUR



MOON



SUN



STARS



TALL



SHORT



BIG



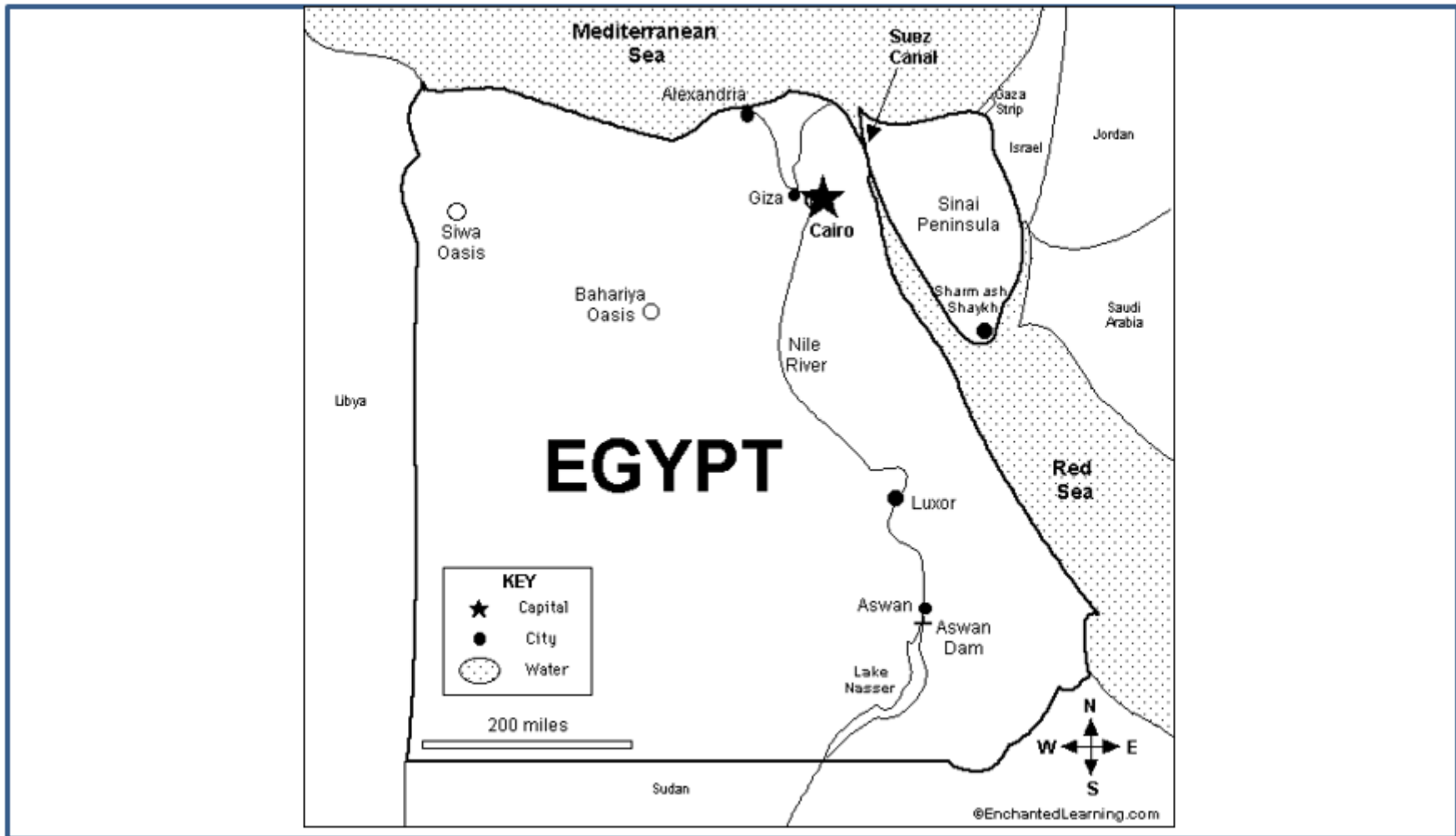
SMALL



## Anexo 21

Favorites	From Mexico

## Anexo 22



## Anexo 23

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

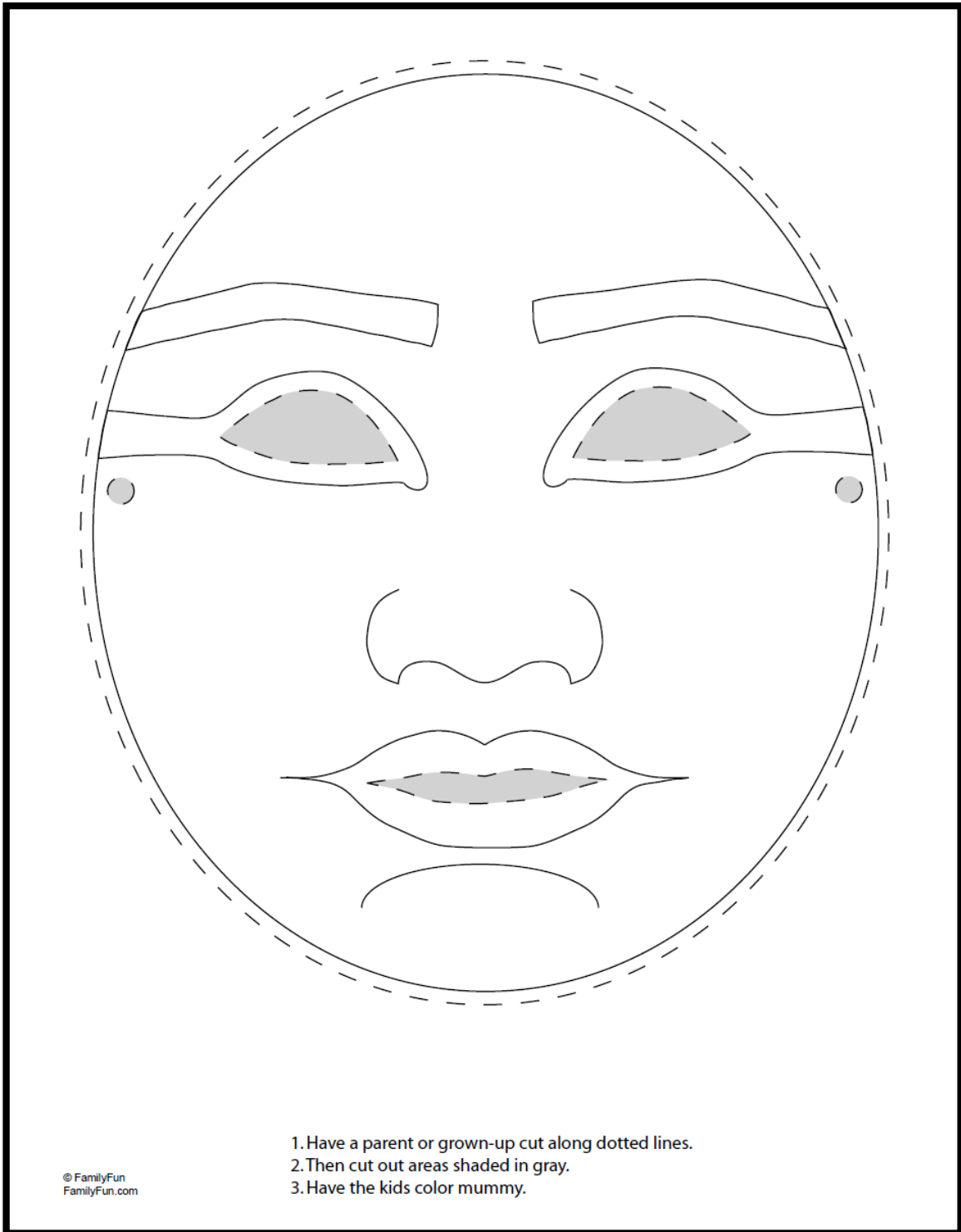


8.

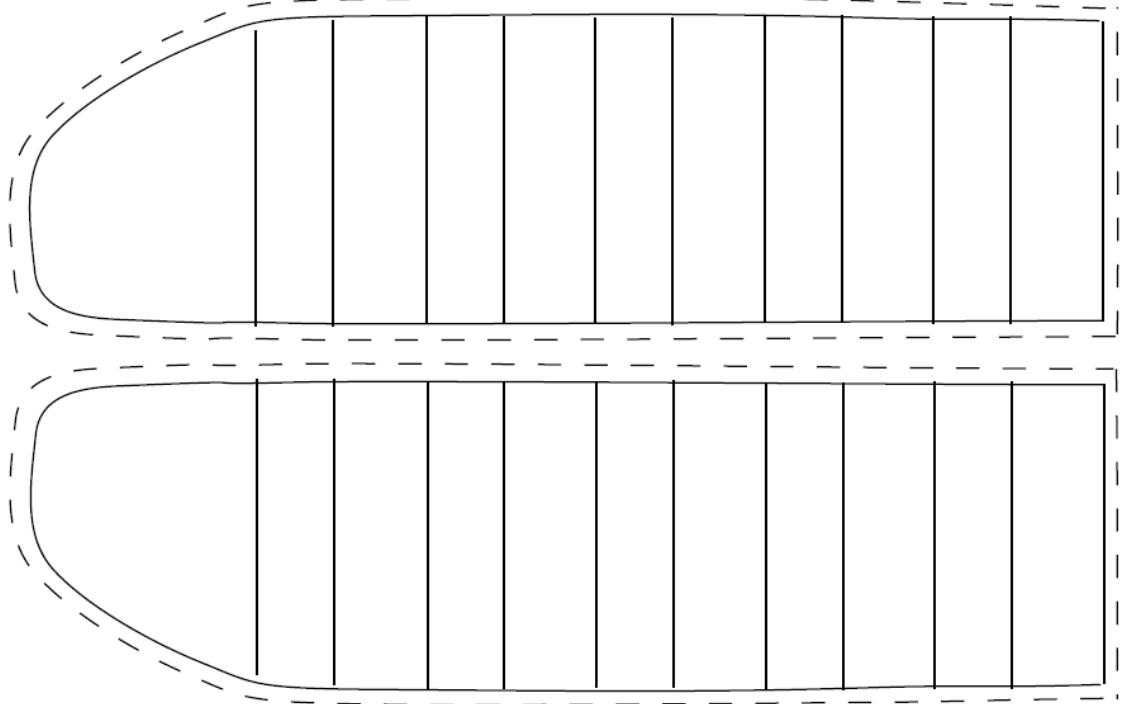
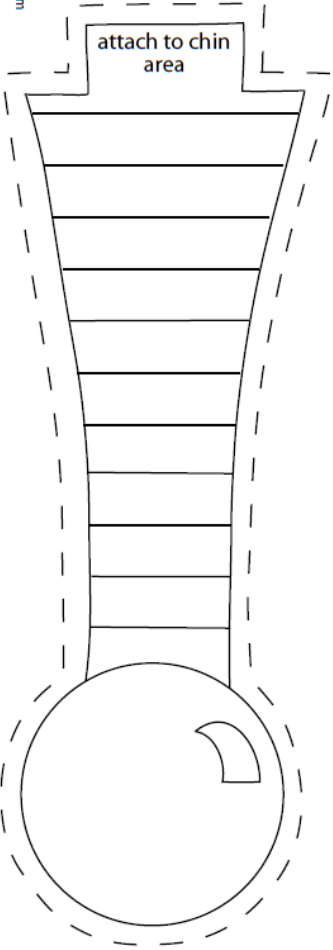


1. Sarcophagus 2. Collar 3. Pyramids 4. Sphinx 5. Painting 6. Mask 7. Nile River 8. Egyptian ship

## Anexo 24



@FamilyFun  
FamilyFun.com

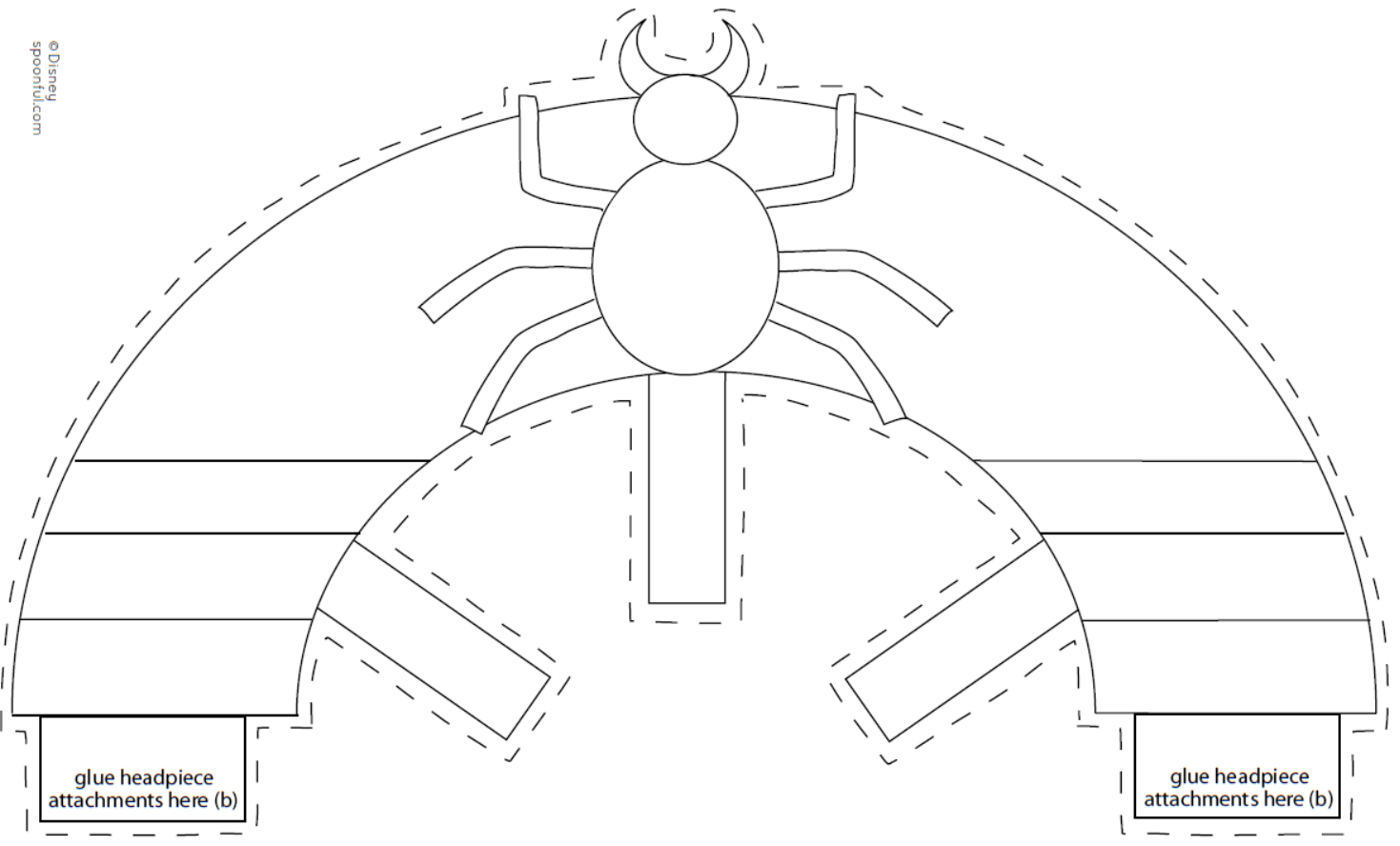


Headpiece attachments (a)

1. Have a parent or grown-up cut along dotted lines.
2. Have the kids color mummy accessories.



©Disney  
spoonful.com



1. Have a parent or grown-up cut along dotted lines.
2. Have the kids color mummy accessories.

Anexo 25

BACKPACK



CLOTHES



SHOES



MONEY



SUNBLOCK



SUNGLASSES



HOT



COLD



WINDY



THIRSTY



SAND



DESERT



RAINY



DAWN



SUNSET



PYRAMIDS



SARCOPHAGUS



CROWN



CANE



HIEROGLYPHICS



# CAT GOD



Anexo 26

# TONGUE TWISTER

She sells seashells  
on the sea shore.  
The shells she sells  
are seashells  
for sure.

# FLY



# UGLY



# MUFFIN





DELICIOUS



CYLINDER



LINE



KNEAD



BALL



BROWN



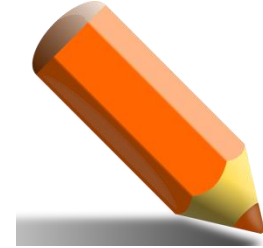
PASTE



HOLE



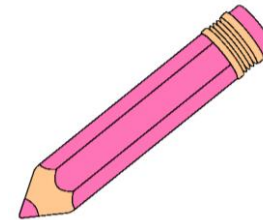
ORANGE



PURPLE



PINK



## Anexo 27

### Pair discussion

#### STUDENT A's QUESTIONS

- 1) Do you like chocolate?
  - 2) Which country do you think makes the most delicious chocolate?
  - 3) Do you like getting chocolate as a present?
  - 4) Do you know how chocolate is made?
  - 5) How much chocolate should children eat?
  - 6) Is chocolate part of any celebrations in your country?
  - 7) Do you think chocolate is healthy?
  - 8) Who do you think are the world's biggest chocolate eaters?
  - 9) Why is chocolate so often associated with romance?
  - 10) What would the world be like without chocolate?
- 

#### STUDENT B's QUESTIONS

- 1) What do you know about the history of chocolate?
- 2) Did you eat a lot of chocolate when you were a child?
- 3) Why do you think so many people are addicted to chocolate?
- 4) What is your favourite brand / bar / kind of chocolate?
- 5) Would you like to eat some chocolate right now?
- 6) Do you have a favourite chocolate TV commercial?
- 7) How can the word 'chocolate' be a countable and uncountable noun?
- 8) Have you read the book 'Charlie and the Chocolate Factory'?
- 9) Does eating chocolate change our feelings?
- 10) What are your earliest memories of chocolate?

Anexo 28

FLAG



MACHU  
PICCHU



VICUÑA



Anexo 29

# DRAGON



# DANCE



## Anexo 30

### Dialogue

#### The great race

A long time ago in China lived the Jade Emperor. It was his birthday. He wanted to measure time to know how old he was. All the animals arrived. The Emperor decided to have a race to give a name to each year of the Chinese Zodiac.

The rat and the cat couldn't swim very well.

**Rat and cat:** 'Can you take us across the river?'

**Ox:** 'Yes, jump on quick!'

They swam across the river. Then the rat pushed the cat into the water and jumped onto land.

**Emperor Jade:** 'Well done, rat! The first year will be the Year of the Rat and the second will be the Year of the Ox.'

**Emperor Jade:** 'Look! Here's the tiger. He's very tired. The third year will be the Year of the Tiger.'

**Emperor Jade:** 'The rabbit can't swim but he's very clever. The fourth year will be the Year of the Rabbit.'

**Emperor Jade:** 'Why are you late, dragon? You can fly!'

**Dragon:** 'I had to make some rain for thirsty people to drink.'

**Emperor Jade:** 'Well done! The fifth year is the Year of the Dragon.'

**Emperor Jade:** 'What's this? I can hear a horse. No, it's a snake. So the snake has the sixth year.'

**Emperor Jade:** 'Well done! It is good to see you working together! The goat is eighth, the monkey is ninth and the rooster is tenth.'

**Dog:** 'Sorry I'm late. The water is clean and I needed a bath.'

**Emperor Jade:** 'The eleventh is the Year of the Dog'.

**Emperor Jade:** 'You are the last.'

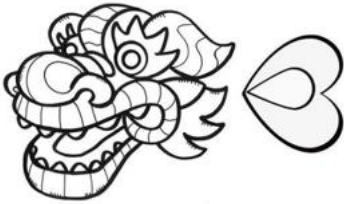
**Pig:** 'Yes, I had to eat and sleep on the way.'

**Emperor Jade:** 'The last is the Year of the Pig.'

And that is how the Emperor chose the animals for the Chinese Zodiac.



## Anexo 31



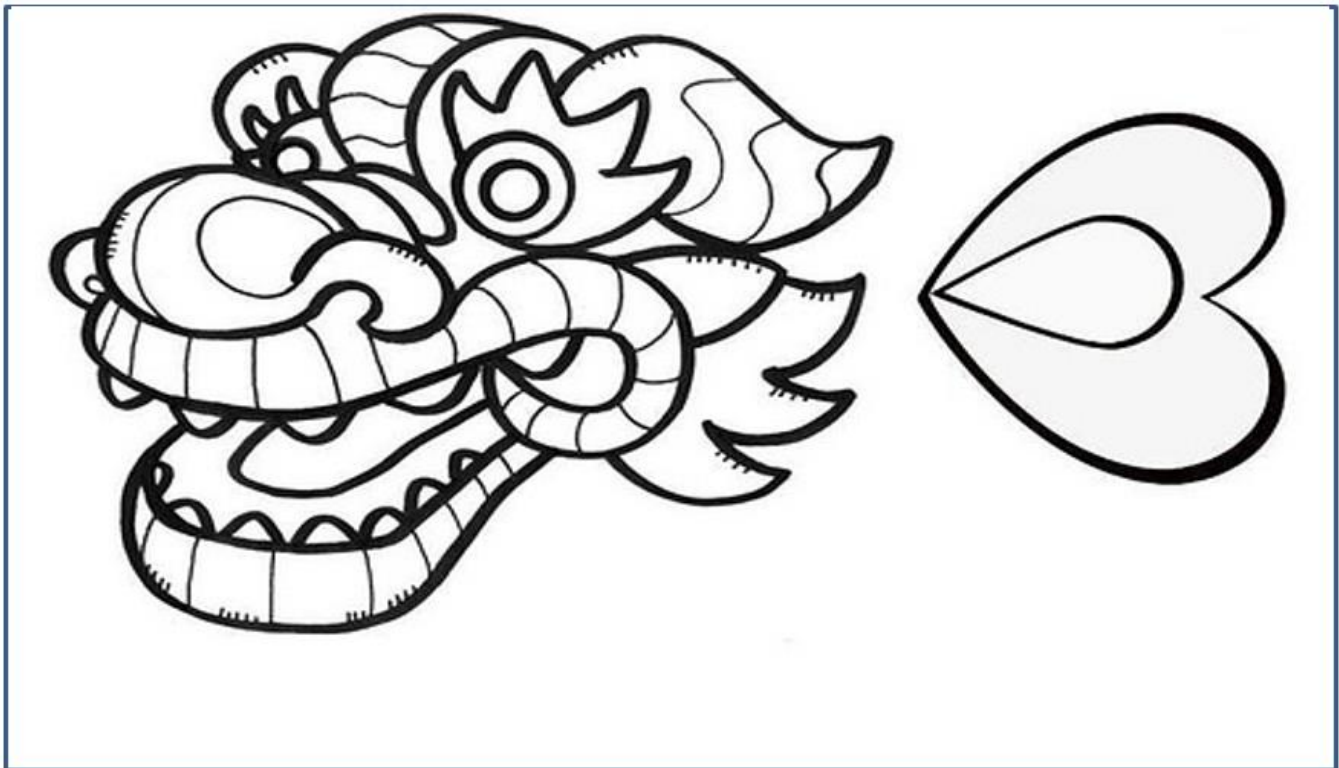
Pintar con colores llamativos la cabeza y la cola del dragón.



Recortar con cuidado, se recomienda pintarlo antes de recortarlo.



Cortar la hoja en dos y pegarlas por una orilla para hacer el cuerpo del dragón. Doblar la hoja en forma de acordeón, de esta manera ya estará listo el cuerpo de los **dragones de papel**. Unir las piezas con el pegamento y colocar los palillos.



Anexo 32

LEONARDO DA  
VINCI



PAINTING



MIRROR



# SELF-PORTRAIT



# FAMOUS



# TABLE



# CHAIR



BRUSH



PAINT



FACE



## Anexo 33

### LEONARDO DA VINCI

This is the story of Leonardo da Vinci and some of his inventions.

Leonardo was born in Vinci, Italy (just outside Florence); Leonardo did not have the opportunity to receive a good education what also excluded him from the most lucrative occupations. Maybe, it was this was the reason that awakened his desire for knowledge and great ambition.

At the age of 15, da Vinci became the apprentice of the painter Andrea del Verrochio in Florence, where his skills as an artist developed and became even better than his mentor.

Leonardo was always interested in inventions, but it was until 1482 when the real inventor was born.

Looking for better opportunities of work, da Vinci moved from Florence to Milan. There, da Vinci sold himself to Duke Ludovico Sforza, a successful military leader, as a military engineer. In the city that "lived and died by the sword", da Vinci began developing many of his famous war inventions.

Da Vinci spent 17 years in Milan working for the Duke, inventing, painting, sculpting, studying science and conceiving an endless stream of innovative and daring ideas. Without a doubt, the 17 years spent in Milan were da Vinci's most productive period. But, of course, all things must come to an end.

In 1499, the French invaded Milan and Duke Sforza was sent somewhere else. Leonardo spent the remaining years of his life traveling to cities like Venice and Rome to work on different projects, with a greater concentration on his art (starting on his most famous piece, the Mona Lisa, in 1503) and studies in anatomy (da Vinci conducted over 30 autopsies in his lifetime).

After envisioning hundreds of inventions, bringing to life legendary works of art and making breakthroughs in a lot of fields (ranging from astronomy to architecture), da Vinci died in 1519 at the age of 67.

Anexo 34

# AIRPORT



# POST CARD



# CULTURE



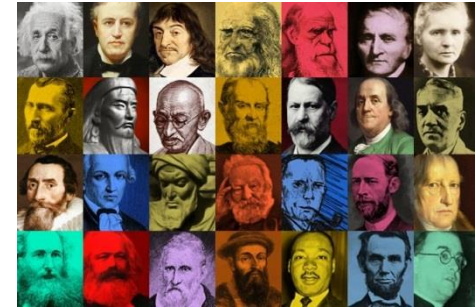
# GASTRONOMY



# TRADITIONS



# FAMOUS CHARACTERS



## Anexo 35

Pair discussion

### STUDENT A's QUESTIONS

- 1) Do you like travelling?
- 2) What is travel for you?
- 3) What different kinds of travelling are there?
- 4) What's the best place you've ever been to?
- 5) Would you like to go travelling for a few years non-stop?
- 6) What are the good and bad things about travelling?
- 7) Where do you want to travel to first?

-----

### STUDENT B's QUESTIONS

- 1) What springs to mind when you hear the word 'travel'?
- 2) Are you a traveller?
- 3) Is travel an education?
- 4) Would you like to travel in space or to the moon?
- 5) Would you like to work in the travel industry?
- 6) What are the pros and cons of traveling first class and backpacking?
- 7) Is travel helping the world?