

Nivel Primario

PORTUGUÉS

**Del mundo a lo local:
diseñamos nuestra
mascota mundialista**



AUTORIDADES

PROVINCIA DE SANTA FE

Gobernador

Maximiliano Pullaro

Ministro de Educación

José Goity

Secretaria de Educación

Carolina Piedrabuena

EQUIPO DE TRABAJO

Coordinación Técnico-

Pedagógica

Flavia Bonadeo

Paola Jara

Ma. Verónica Pighin

Contenidos y escritura

Silvana Bobbio

Flavia Bonadeo

Gisela Greco

Cecilia Postiglione

Ximena Romero

Gabriela Santone

Farah Schneider

Equipo de Diversificación

Curricular

Natalia Cravero

Marisa Guerra

Flavia Pereyra

Enfoques Transversales

Alba Imhof

Salomé Márquez

Fernanda Pagura

Colaboradores

Marina Acebal

Diseño gráfico

Amalia Sobré

Este material ha sido elaborado para la formación "Del Diseño al aula: planificar la enseñanza en Lenguas Extranjeras", en el marco de la implementación del nuevo Diseño Curricular para la Educación Primaria (Res. 2422/25), con propósitos exclusivamente educativos y pedagógicos. Su distribución es gratuita y sin fines comerciales. Las imágenes, marcas, logotipos y recursos visuales utilizados pertenecen a sus respectivos titulares y se incluyen únicamente como referencia ilustrativa, sin intención de establecer afiliación oficial con las organizaciones, instituciones o eventos mencionados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este material con fines comerciales o de lucro sin la correspondiente autorización de sus autores y/o titulares de derechos.



Índice

Presentación	3
Título del proyecto Del mundo a lo local: diseñamos nuestra mascota mundialista	4
Producción final	4
Destinatarios	4
Temporalización	4
Propósitos	4
Objetivos generales	4
Áreas de experiencia	4
Contenidos	5
Recursos sugeridos para las prácticas de comprensión y producción	6
Clase 1	7
Clase 2	10
Clase 3	12
Clase 4	14
Clase 5	16
Clase 6	18
Evaluación	20
Bibliografía	21
Materiales	22
Lição 1	
Quiz da Copa do Mundo FIFA 2026	23
Tabela da Copa do mundo FIFA 2026	24
Lição 2	
Ficha de apresentação do Maple. Tarefa escrita guiada.	25
Ficha de apresentação do Zayu. Tarefa escrita guiada.	27
Ficha de apresentação do Clutch. Tarefa escrita guiada.	28
Lição 3	
Jogo: Adivinhe o animal (mascotes)	29
Jogo: Adivinhe o animal (animais locais)	30
Fichas técnicas	31
Lição 4	
Habilidades dos animais: tarefa escrita guiada	32
Lição 5	
Avaliação por pares	33



Lição 6	
Autoavaliação	34
Notas do professor	35



Presentación

Esta secuencia didáctica busca trabajar contenidos específicos a partir de un acontecimiento relevante y de interés general, como el Mundial de Fútbol 2026. La secuencia adopta la metodología de aprendizaje basado en proyectos en cuanto se generan oportunidades de aprendizaje en el marco del proceso de elaboración de una producción final; en este caso, el producto es una nueva mascota mundialista representativa de la biodiversidad de la provincia de Santa Fe. Para cada clase, se planifica una tarea que consta de diferentes momentos o actividades de aprendizaje relacionadas entre sí, que permiten al grupo familiarizarse con las mascotas mundialistas, describir sus rasgos físicos y habilidades, conocer animales locales y avanzar en la creación y descripción de la mascota local.

Se apoya la escritura a partir de la lectura y la creación de fichas técnicas, el trabajo colaborativo e instancias de autoevaluación y evaluación entre pares. Se fomenta la autonomía en relación al formato seleccionado para materializar la mascota (ilustración, títere, imagen interactiva, entre otros) y se busca potenciar la autenticidad de la tarea al plantear la publicación de la mascota y su descripción en la página oficial de FIFA Argentina como contexto de circulación del texto. En este proyecto didáctico es posible articular los contenidos específicos del área con los enfoques transversales del diseño, especialmente con Educación Ambiental Integral y Educación Intercultural.

La planificación del proyecto se presenta en español por estar dirigida a docentes de diferentes lenguas extranjeras. La docencia podrá encontrar versiones de los materiales en cada una de las cinco lenguas que propone el Diseño Curricular.



Título del proyecto:

Del mundo a lo local: diseñamos nuestra mascota mundialista

Producción final:

Creación, descripción y muestra de una mascota mundialista.

Destinatarios:

En el marco de la implementación gradual de Lenguas Extranjeras en el nivel primario, este proyecto está dirigido a un grupo del 2.º ciclo, que se está iniciando en el aprendizaje de la lengua extranjera. Por eso, apela y pone en juego contenidos y áreas de experiencia tanto del recorrido de Sensibilización como del de Intensificación y Ampliación.

Temporalización:

Seis clases de dos módulos cada una.

Propósitos:

- Promover la curiosidad y el interés del estudiantado por el patrimonio natural y cultural propio y de otras regiones y países.
- Facilitar el acercamiento a la lectura y la escritura de textos significativos breves en la lengua extranjera.
- Alentar la participación en actividades de producción colaborativa, autoevaluación y evaluación entre pares.

Objetivos generales:

Se espera que al finalizar este proyecto el estudiantado pueda:

- Describir los rasgos físicos y las habilidades de animales en textos breves, pero relevantes (acordes con la consigna), tanto escritos como orales.
- Tomar decisiones simples pero significativas sobre sus producciones escritas en el marco del trabajo grupal.
- Compartir opiniones, interrogantes y reflexiones sobre la diversidad cultural y natural, en relación con el Mundial de Fútbol.

Áreas de Experiencia del recorrido de Intensificación y Ampliación:

- Diversidad de formas de ser y estar en el mundo: respeto y hospitalidad hacia las demás personas. **ESI CDP EI**
- Barrio, ciudad, país: relaciones con otras regiones del mundo. **EAI EI**
- Saberes de otras áreas. **EAI**



Contenidos del recorrido de Sensibilización y de Intensificación y Ampliación:

Lectura:

- Reconocimiento y uso, gradualmente autónomo, de imágenes, íconos y otros paratextos como soporte para la comprensión.
- Lectura de textos en la lengua extranjera o plurilingües con la docencia como posibilidad de aprender, disfrutar, emocionarse, conocer otras culturas y reflexionar sobre la propia (fichas técnicas, adivinanzas, consignas, etc.).
- Reconocimiento de palabras cortas y conocidas en textos breves.

Escritura:

- Producción de textos en la lengua extranjera o bilingües, colaborativos e individuales (fichas técnicas, perfiles, entre otros).
- Uso de todo el repertorio lingüístico (la lengua extranjera, la lengua de escolarización y otras lenguas conocidas) como medio para resolver tareas y situaciones de la escritura.

Oralidad:

- Reconocimiento y uso gradual de frases rutinarias simples y vocabulario relacionado al entorno personal, familiar, escolar y comunitario.
- Comprensión de preguntas personales y sobre el entorno físico cercano y formulación de respuestas relevantes breves.

Reflexión sobre la lengua que se aprende:

- Inicio en el reconocimiento de las características principales de los géneros textuales abordados.
- Inicio en el reconocimiento de las categorías de género y número en sustantivos y pronombres en la lengua extranjera en el marco de enunciados relevantes.
- Inicio en el reconocimiento de palabras similares entre la lengua extranjera y el español en el marco de campos léxicos conocidos.

Reflexión intercultural:

- Reconocimiento de las diferentes lenguas y variedades del español presentes en la comunidad, la región y el mundo y respeto por la diversidad y las singularidades de las personas.
- Involucramiento progresivo en actividades de observación, comparación, contraste, análisis, interacción, reflexión y descentramiento (ponerse en el lugar del otro) a partir de historias de vida, reales o ficcionales, y descripciones de eventos y procesos culturales de las comunidades (locales y extranjeras).



Recursos sugeridos para las prácticas de comprensión y producción:

	Interacción:	Áreas léxicas:	Construcciones y expresiones que indican:
Portugués	Descrever aos outros: Ele/ela tem... Expressar posse: Seu/sua... Expressar sentimentos: Ela/ele está...	Números, cores, países, bichinhos de estimação, formas e partes do corpo, verbos de ação (correr, nadar, pular, escalar, etc).	Pronomes pessoais, Posse: adjetivos possessivos (3ra pessoa: seu/sua); Presente simples (TER e PODER, 3ra pessoa do sing).



En los recursos sugeridos para las prácticas de comprensión y producción, las **Áreas léxicas** y las **Interacciones** se refieren al vocabulario y a las tareas comunicativas en las que las y los estudiantes participarán, sin que ello implique necesariamente una reflexión explícita. En cambio, las **Construcciones y expresiones** incluidas requerirán un abordaje reflexivo guiado intencionalmente por la docencia.



Propuesta de actividades:

CLASE 1

Partido inaugural: oportunidad para el encuentro intercultural

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- sistematicen y socialicen sus saberes acerca de la Copa Mundial de Fútbol 2026 y las mascotas del evento;
- reflexionen sobre algunas características de los encuentros interculturales;
- revisen y usen en contexto sus conocimientos sobre los números, los colores y otras áreas léxicas conocidas;
- se familiaricen con la temática y la producción final de este proyecto didáctico.

Primer momento:

Proponemos iniciar el proyecto indagando qué conoce el grupo de estudiantes acerca de la Copa Mundial de Fútbol 2026. Podemos formular algunas preguntas generales, en la lengua de escolarización (el español), y luego proponerles a los y las estudiantes realizar un cuestionario para averiguar cuánto más saben sobre el evento (ver materiales).

De acuerdo con las características del grupo, el cuestionario puede responderse de manera individual, en pequeños grupos o conjuntamente con todo el grado. La resolución de las preguntas involucra, principalmente, conocimientos sobre los números del 1-50 y el adverbio interrogativo cuántos. Queda a criterio de la docencia realizar una revisión de estos contenidos antes o durante la realización del cuestionario. A su vez, es necesario hacer notar al grupo algunas palabras clave referidas al mundial, como partido, copa y otras relacionadas.

Por otro lado, cada pregunta de opción múltiple está acompañada por una pregunta ampliatoria (en color amarillo), para conversar con el grupo, seguramente en la lengua de escolarización.



EI Una vez recorridas y respondidas todas las preguntas, sugerimos promover un momento de reflexión con el estudiantado acerca de la Copa Mundial como ocasión para diferentes encuentros interculturales. Para esto, es importante retomar la cantidad de países y de lenguas que confluyen en este evento y realizar hipótesis sobre los intercambios que se darán entre los jugadores, las y los asistentes y los pobladores de las ciudades sede:

- ¿Qué desafíos comunicativos encontrarán?



- ¿Qué modos o estrategias pueden usar estas personas, que hablan diferentes lenguas, para comunicarse?
- ¿Qué cosas nuevas aprenderá cada uno/a?

Muy probablemente, sea necesario abordar esta conversación en la lengua de escolarización.

Este es un buen momento para presentar al estudiantado el calendario del proyecto — también conocido, en el ámbito futbolístico, como *fixture*— (ver materiales). Cada una de las clases del proyecto tiene un nombre; a la clase 1 le corresponde **Partido inaugural: oportunidad para el encuentro intercultural**. Este nombre sintetiza y puede relacionarse con lo conversado hasta aquí. El calendario puede conservarse en el aula, o en la carpeta de cada estudiante, y sirve para llevar un registro de las tareas y contenidos abordados.

Segundo momento:

Luego de conversar acerca del Mundial de Fútbol como oportunidad de encuentro intercultural, podemos indagar acerca de otros aspectos que son característicos del evento; la intención es que el grupo o la docencia mencione en este momento las mascotas del Mundial. Puede ser oportuno reflexionar sobre el o los significados de mascota en español así como sobre las palabras que se usan en la lengua extranjera con el mismo sentido.¹

A continuación, nos disponemos a ver un video sobre las tres mascotas —Maple, Zayu y Clutch—: [Las mascotas de la copa Mundial de la FIFA 26](#). Se trata de un video muy corto, sin texto, que cumple principalmente el propósito de familiarizar al grupo con el aspecto de las mascotas, especialmente si no las conocen. Una vez visto el video, proponemos una conversación basada en las siguientes preguntas y otras que puedan surgir:

- ¿Cuántas mascotas son? ¿Por qué esa cantidad?
- ¿Qué animales son? ¿De dónde son? ¿Por qué creen que fueron elegidos?
- ¿Tendríamos un alce, un jaguar o un águila como mascota en casa?

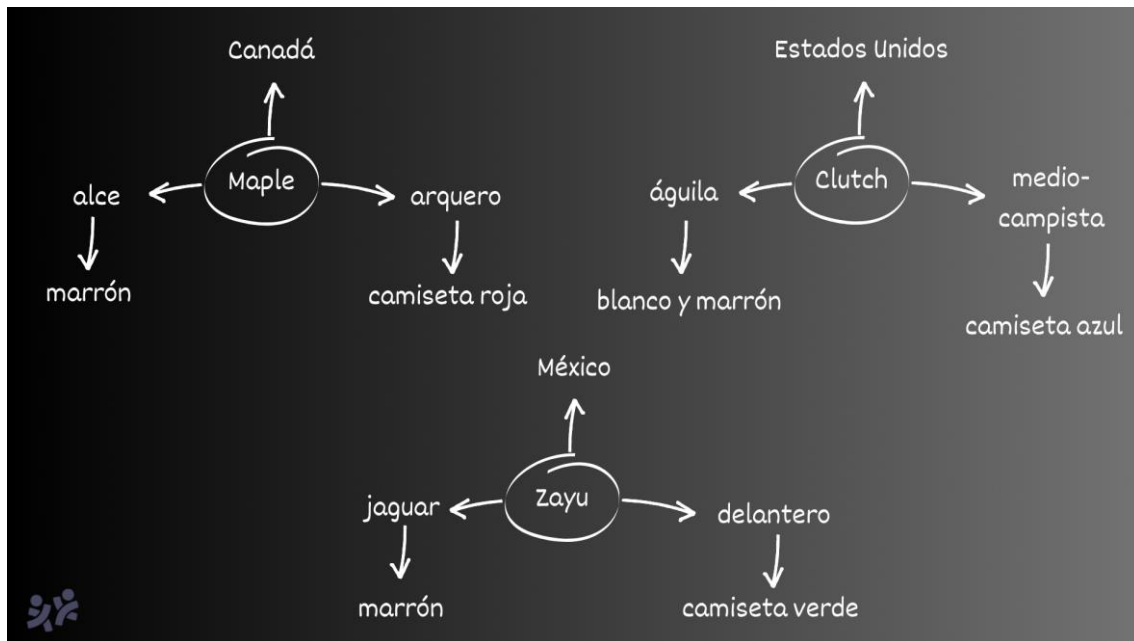
Las mascotas son tres: un alce, un jaguar y un águila. Representan la biodiversidad de los países organizadores, Canadá, México y Estados Unidos, respectivamente. Además de visionar el video, se puede propiciar este primer acercamiento mediante pósters, peluches u otras representaciones de las mascotas mundialistas. Este es un buen momento para registrar en el pizarrón el tipo de animal, su nombre y la procedencia en la lengua extranjera y hacer notar al grupo las similitudes y diferencias entre estas palabras en español y en la lengua extranjera.

A continuación, con el grupo completo o en agrupamientos más pequeños, proponemos construir mapas conceptuales o “diagramas de araña” alrededor de los nombres de las

¹ Por ejemplo, en inglés, podemos hacer hincapié en las dos palabras que se usan para traducir “mascota”: *pet* (animal doméstico) y *mascot* (la representativa de eventos). En italiano también se diferencia *mascotte*, como la mascota presente en eventos deportivos, y que significa también “amuleto”, de los animales domésticos, que se conocen como: *animale domestico* o *animale da compagnia*.



mascotas con palabras en la lengua extranjera que se puedan asociar a las mascotas: país de procedencia, tipo de animal, colores de su pelaje o plumaje, colores de la camiseta que usan y cualquier otra palabra que el grupo sugiera y resulte apropiada. Aunque se proponga esta tarea en pequeños agrupamientos, recomendamos realizar conjuntamente al menos un diagrama. A continuación, ofrecemos un ejemplo de diagrama en español como modelo, a pesar de que vaya a realizarse en la lengua extranjera:



Tercer momento:

Antes de cerrar esta actividad, es importante compartir con el grupo que durante las clases siguientes se estará investigando y aprendiendo sobre las mascotas y que las y los estudiantes podrán crear su propia mascota para representar a Santa Fe, la región o Argentina para un evento deportivo internacional; se sugiere la creación de una mascota mundialista que se socialice, hipotéticamente, en la página oficial de la FIFA Argentina.

En este momento, a modo de ejemplo, podemos mostrar imágenes de Capi, la mascota oficial de los [XIII Juegos Suramericanos Santa Fe 2026](#), y leer su presentación para conocer por qué fue elegido como tal. También se puede acompañar este momento con el calendario del proyecto (*fixture*).



CLASE 2

Fase de grupos: conociendo las mascotas

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- se familiaricen con la página web oficial de la Copa Mundial como contexto de circulación de las descripciones de las mascotas;
 - lean las descripciones de las mascotas mundialistas y reconozcan números, colores y otras áreas léxicas conocidas para completar una ficha técnica;
 - escriban de manera guiada palabras clave en las descripciones de las mascotas mundialistas.
-

Primer momento:

El nombre de esta clase es **Fase de grupos: conociendo a las mascotas**. Proponemos comenzar esta segunda clase mostrando el calendario (*fixture*) y retomando lo charlado acerca de las mascotas del Mundial 2026. Para ello, vamos a trabajar con el o los diagramas realizados en el segundo momento de la clase 1. La docencia puede escribir en el pizarrón y/o leer algunos enunciados acerca de las mascotas mundialistas (algunos falsos y otros verdaderos) para que las y los estudiantes respondan sí o no, o levanten o bajen el pulgar, por ejemplo.

Recomendamos que los enunciados sean simples y contengan principalmente la información incluida en los diagramas; por ejemplo:

- El jaguar se llama Clutch. (F)
- El alce es de México. (F)
- El águila es mediocampista. (V)
- La camiseta de Zayu es verde. (V)
- El alce es blanco. (F)

Segundo momento:

Después de trabajar oralmente con la información sobre las mascotas, proponemos la lectura colectiva de un texto acerca de Maple, el alce representativo de Canadá. Este texto se asemeja a los que aparecen en [la página oficial de FIFA](#); si fuera posible, se puede invitar a las y los estudiantes a recorrer esta página en la lengua extranjera que se enseña —solo para familiarizarse—.

La tarea que acompaña al texto de Maple consiste en completar una ficha con información específica (ver materiales); esta tarea también puede apoyarse en el uso del diagrama, principalmente para quienes la lectura del texto presente un desafío. Recomendamos realizar, además, una lectura grupal de los ítems en la ficha, para aclarar cualquier duda que puedan tener los niños y las niñas antes de leer el texto.



Luego de hacer una puesta en común sobre los datos que se recopilaron en la ficha, dirigiremos la atención a las líneas 3 y 4 que ofrecen una descripción física de Maple. Allí encontrarán algunas palabras subrayadas que la docencia puede anticipar que son partes del cuerpo del animal.

Recomendamos escribir estos fragmentos del texto en el pizarrón y leerlos conjuntamente con el grupo; podemos facilitar la comprensión a partir de gestos o de la misma ilustración. Luego, con la ayuda de un diccionario o de la o el docente, el estudiantado podrá señalar en una imagen esas partes del cuerpo del alce y escribir los nombres (ver materiales). Al socializar esta tarea, es importante que leamos grupalmente los ítems léxicos focalizados para que el grupo se familiarice con su pronunciación.

Tercer momento:

A modo de cierre, en el tercer momento, se propone trabajar con otros dos textos breves; en este caso, descripciones del jaguar y el águila representativos de México y Estados Unidos, respectivamente. En pequeños grupos —de dos o tres personas— deberán escribir las partes del cuerpo que faltan para completar el texto y que se encuentran señaladas en la imagen (ver materiales). La docencia puede anticipar que para resolver esta tarea es posible inferir el significado a partir de las similitudes con el español, así como de las cantidades y los colores mencionados.

Una vez realizada la puesta en común de esta tarea, los y las estudiantes pueden pasar al frente a dibujar una parte del cuerpo de los animales descritos para que el resto la identifique y diga su nombre. Además, se puede invitar al grupo a identificar qué animal posee esa parte y qué características tiene —de qué color es, qué cantidad tiene cada animal, entre otras—.



CLASE 3

Octavos de final: de nuestra tierra al mundo

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- escuchen descripciones de animales y reconozcan números, colores, partes del cuerpo y otras áreas léxicas;
 - se familiaricen con la biodiversidad regional como patrimonio cultural y natural;
 - se inicien en procesos de planificación y elaboración de borradores de descripciones;
 - seleccionen un animal representativo como mascota regional.
-

Primer momento:

Para volver sobre las descripciones físicas de las mascotas mundialistas, proponemos jugar Adiviná el animal (ver materiales). Los enunciados generales están referidos a las tres mascotas mundialistas y los siguientes incorporan animales locales: el aguará guazú, el venado de las pampas, el águila coronada y el cardenal amarillo (todos monumentos naturales de la provincia de Santa Fe), el carpincho, el mono carayá o aullador y el cuís.

Los y las estudiantes podrán ver, primero, a las tres mascotas en una imagen impresa o proyectada y el o la docente les dará pistas para que adivinen de quién se está hablando. Por ejemplo:

(Sobre las mascotas del Mundial 2026: Zayu, el jaguar.)

- Tiene pelaje marrón.
- Tiene cuatro patas.
- Tiene una cola larga.

Del mismo modo, se pueden realizar las adivinanzas con las imágenes de la fauna local.

(Sobre la fauna local: El venado de las pampas.)

- Tiene cuatro patas.
- Tiene pelaje marrón.
- No tiene cola.
- Tiene dos cuernos.

En el apartado de notas para la docencia, al final de los materiales, podrán encontrar algunas adivinanzas más. También se puede invitar a los y las estudiantes que quieran elegir un animal y proponer su propia adivinanza a través de un enunciado simple.



Segundo momento:



EAI Una vez que se trabajó con varias adivinanzas en el contexto del juego Adiviná qué animal, es importante detenernos en los nombres de los animales nuevos, los animales locales.

Podemos proponer algunas preguntas, en la lengua extranjera o en español:

- ¿Han visto alguno de estos animales? ¿Dónde?
- Algunos son considerados monumentos naturales de la provincia de Santa Fe, ¿saben cuáles?
- ¿Cuáles viven también en otras provincias?

En este momento, las y los estudiantes, organizados en pequeños grupos, reciben la ficha técnica de uno de los animales locales (ver materiales) y analizan en grupo la información con la que cuentan para adivinar de cuál se trata y dibujarlo.

Luego, también en grupos, imaginan y planifican un texto sobre este animal que se parezca a las descripciones de las mascotas mundialistas y que pueda ser incorporado a la página oficial de FIFA Argentina. Con la mediación docente y los aportes de cada grupo, se escribe de manera colaborativa en el pizarrón un posible texto de presentación del animal que se seleccionó y en paralelo las y los estudiantes lo escriben en sus carpetas. Esta escritura se propone solo a modo de anticipar al grupo la producción final que implica este proyecto.

En el desarrollo de esta última tarea, será necesario recuperar contenidos previamente trabajados para, por ejemplo, identificar y presentar a los animales locales. La escritura de la descripción física requerirá que los y las estudiantes noten el uso y la forma del verbo "tener", que se utilizará en varias oportunidades. Para esto, la docencia puede resaltarlo de alguna manera —escribiéndolo de otro color, por ejemplo— y realizar preguntas sobre su significado para orientar la reflexión y la formulación de hipótesis. Asimismo, la descripción también será oportunidad para revisar y utilizar adjetivos de tamaño, número y color.

Tercer momento:

Para cerrar esta clase, sugerimos dirigir la atención al calendario del proyecto y dialogar sobre el nombre de esta clase **Octavos de final: de nuestra tierra al mundo**. Este título anticipa la producción final del proyecto: un animal de nuestra fauna local que se convierte en mascota mundialista. Es importante que anunciemos a las y los estudiantes que la tarea central de este proyecto es seleccionar un animal local (de los presentados) y elaborar la presentación de este animal como posible mascota mundialista para la página de FIFA Argentina. Para esto, trabajarán en grupos y cada uno elegirá un animal. A modo de preparación para las próximas clases, se espera que investiguen sobre el animal seleccionado y completen una ficha técnica (ver materiales).



CLASE 4

Cuartos de final: descubriendo talentos

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- lean y escuchen descripciones breves e identifiquen palabras y frases para expresar habilidades;
 - produzcan enunciados descriptivos en relación a las características y habilidades de algunos animales;
 - avancen en la planificación de la producción final del proyecto.
-

Primer momento:



EAI Proponemos iniciar retomando el animal local seleccionado en la clase 3 y las fichas técnicas. Antes de presentar la información de la ficha, se puede invitar al grupo a jugar Digalo con mímica representando al animal seleccionado para que el resto adivine. Luego, se conversa sobre cada uno de los animales, su valor cultural dentro de la biodiversidad santafesina y la información recopilada en las fichas técnicas. A modo de cierre de este momento, podemos dirigir la atención al calendario del proyecto (*fixture*) y comentar sobre el nombre de esta clase **Cuartos de final: descubriendo talentos**. Este título anticipa el contenido de la clase: la expresión de las habilidades de los animales.

Segundo momento:

Nos focalizamos en este momento en el ítem habilidades de la ficha técnica. Invitamos al grupo a releer los textos sobre Maple, Clutch, Zayu e identificar qué habilidades caracterizan a cada uno (uno puede correr rápido, otro puede saltar, por ejemplo). Recomendamos consultar al grupo qué habilidades tienen los animales que seleccionó y cuáles de ellas pueden nombrar en la lengua extranjera —esta lluvia de ideas puede registrarse en el pizarrón—.

Al tomar nota de las acciones, se le puede pedir al estudiantado que identifique la forma en la que están expresadas esas habilidades en el texto. De este modo, las y los estudiantes notarán las frases verbales que se utilizan para expresar las habilidades; se pueden escribir en el pizarrón y reflexionar acerca de las similitudes y diferencias que se puedan identificar entre estas palabras en la lengua extranjera y el español u otras lenguas conocidas. Además, es recomendable elaborar conjuntamente con el grupo enunciados similares a los del texto, sobre otros animales conocidos, para propiciar una instancia de práctica inicial guiada y significativa.

A continuación, cada grupo recibe una grilla con enunciados acerca de las habilidades de los animales locales y con ilustraciones para facilitar la comprensión, pero sin el nombre



del animal. La propuesta consiste en que adivinen el animal al cual se refiere el enunciado y consulten con el resto de los grupos, especialmente con aquel que investigó sobre el animal en cuestión. A partir de los recursos lingüísticos presentados en esta actividad, cada grupo completa el componente referido a las habilidades en la ficha técnica.

Para cerrar este momento, proponemos que cada grupo comparta con la clase dos enunciados acerca de los animales locales, uno verdadero y uno falso, y que el resto detecte cuál es cuál. Por ejemplo:

- El aguará guazú puede volar. (F)
- El carpincho puede nadar. (V)

Otra opción es jugar a Simón dice con enunciados que la docencia y/o los grupos puedan producir en la lengua extranjera. Por ejemplo:

- Simón dice: “¡Corré como un aguará guazú!”
- Simón dice: “¡Volá como un águila!”

Tercer momento:

Vamos a dedicar este momento a planificar la forma en que cada uno de los grupos materializará la mascota. Invitamos a los grupos a transformar el animal elegido en mascota. La docencia puede proponer algunas ideas: dibujo, collage, títere, disfraz, imagen interactiva, entre otras. Es importante que los estudiantes realicen una lista de los materiales necesarios y detallen el proceso que se llevará a cabo para su concreción. En relación con esta producción, es posible articular con la docencia de Artes Visuales, Ciencias Naturales y Educación Tecnológica.



CLASE 5

Semifinal: nuestra mascota, la estrella del partido

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- aporten ideas, realicen y reciban sugerencias, y tomen decisiones colaborativas en el proceso de escritura de la descripción;
 - escriban colaborativamente descripciones adecuadas al propósito y que contengan la información solicitada;
 - valoren de manera sistemática las producciones de los otros grupos y realicen recomendaciones en relación al contenido.
-

Primer momento:

Esta clase se llama **Semifinal: nuestra mascota, la estrella del partido** y la dedicaremos a la escritura de la descripción del animal local que cada grupo propone como mascota. Es importante focalizarnos en el título de la clase para alentar al estudiantado a realizar una buena descripción —la descripción de una “estrella” del evento—. Para facilitar esta escritura, proponemos recuperar las descripciones que las y los estudiantes han leído, las fichas técnicas, la producción grupal de la clase tres y la grilla de la clase cuatro. Todos estos insumos funcionan como modelos y andamiajes para la escritura. Es importante corroborar que todos los grupos tengan claridad sobre la información a incluir (la información de la ficha técnica). Es en esta instancia que el grupo empieza por elegir el nombre que le dará a la mascota.

Segundo momento:

En grupos, el estudiantado produce el primer borrador de la descripción. Proponemos que, a medida que vayan finalizando sus borradores, los grupos lean las descripciones de sus compañeros y compañeras. Puede utilizarse una lista de cotejo (*checklist*) para que el grupo lector evalúe si el grupo que escribió incluyó toda la información necesaria (ver materiales); esto les permitirá también tener una mirada evaluadora sobre su propia producción. La docencia puede acompañar este momento de evaluación realizando sugerencias en cuanto a los recursos lingüísticos utilizados; para esto, recomendamos utilizar la matriz sugerida en el diseño curricular de Lenguas Extranjeras (p. 46) o una adaptación.

Tercer momento:

A partir de la devolución de la docente y las y los compañeros, cada grupo produce la versión final de su descripción. Recomendamos la utilización de las plataformas educativas de la escuela, redes sociales institucionales o herramientas educativas como Padlet para simular la socialización de estos textos en la página oficial de FIFA. Esto



puede hacerse en la misma escuela o en los hogares, según la disponibilidad de tiempo y conectividad.



CLASE 6

La gran final: nuestra feria de mascotas

Objetivos:

Que las y los estudiantes:

- den forma material a la mascota que crearon y describieron (títere, disfraz, dibujo, imagen interactiva, etc.);
 - intercambien opiniones y valoraciones acerca de su producción y las demás producciones;
 - reflexionen sobre la biodiversidad y la diversidad cultural;
 - socialicen la producción final en un espacio común en la escuela.
-

Primer momento:

Llegamos al cierre del proyecto y por eso esta clase se llama **La gran final: nuestra feria de mascotas**. Recomendamos llamar la atención del grupo a este título para alentar el entusiasmo y la celebración del logro compartido.

En base a las descripciones realizadas, y teniendo en cuenta las decisiones tomadas en la clase 4, se lleva adelante o se culmina el armado de la mascota en el formato seleccionado por el grupo. Si se plantea este proyecto de manera articulada con otras áreas, la concreción de la mascota puede darse en tiempos compartidos con las/los demás docentes. En cambio, si se realizan todas las tareas en la clase de Lenguas Extranjeras, el armado de la mascota puede requerir una clase más de lo previsto. Es oportuno prever interacciones e intervenciones que pueden acontecer durante el armado de la mascota para que resulte un tiempo fructífero para el aprendizaje de la lengua extranjera (por ejemplo, nombrar los materiales y los colores en la lengua extranjera mientras se usan, conversar con el grupo sobre las características y las habilidades de la mascota, escuchar música relacionada al mundial en la lengua extranjera, etc.).

Segundo momento:

Proponemos realizar una muestra de mascotas mundialistas en el *hall* de la escuela, o en algún otro espacio común, para que otros grados puedan visitarla. Cada grupo arma un *stand* con su mascota (dibujo, títere, disfraz o collage); en el mismo *stand* pueden exhibir los textos que escribieron y/o leyeron u otras hojas de trabajo que el grupo desee mostrar. Dependiendo de los recursos y la conectividad, se pueden proyectar las imágenes interactivas, las publicaciones de las mascotas y/o los videos de las mascotas mundialistas que fueron punto de partida para este proyecto.

Proponemos a las y los estudiantes visitar los *stands* de sus compañeros/as, hacer preguntas en la lengua extranjera o español (dependiendo de sus saberes y



posibilidades) y completar una ficha técnica con las características y las habilidades de las mascotas diseñadas por los demás grupos.

Tercer momento:

Nuevamente en el aula, o en un espacio de escucha y calma, invitamos al grupo a reflexionar acerca de la temática particular de este proyecto, de las tareas realizadas y del trabajo grupal. Proponemos la dinámica: ¿Qué sabías antes y qué sabés ahora? (ver materiales).

Las y los estudiantes deben tomarse un tiempo para pensar sus respuestas y luego compartirlas con el grupo completo, en pequeños grupos o con el/la docente, dependiendo de la intención pedagógica de esta instancia de autoevaluación. Es posible en este momento volver al calendario del proyecto (*fixture*), repasar los títulos de cada una de las clases y qué tareas realizó el grupo para facilitar esta actividad de metacognición.



Evaluación:

	Instancias individuales:	Instancias grupales:
Hitos de evaluación (instancias de recolección de evidencias de aprendizaje)	Juegos: Adivina quién, Dibujalo y adiviná, Simón dice. Escrituras colaborativas. Feria de mascotas (recorrido por los <i>stands</i> de los demás grupos). Autoevaluación: ¿Qué sabías antes y qué sabés ahora?	Ficha técnica y descripción sobre el animal seleccionado. Escrituras colaborativas. Feria de mascotas (preparación del propio <i>stand</i>).
Criterios e instrumentos	A través de la observación y el diálogo, la docencia puede realizar registros acerca de: La implicación en las instancias de juego. La relevancia de los aportes a las escrituras colaborativas. Las interacciones en la lengua extranjera al momento de recabar y ofrecer información sobre los animales seleccionados por los demás grupos (uso apropiado del vocabulario y las estructuras, pronunciación inteligible, etc.). La curiosidad genuina acerca de la diversidad natural y cultural de diferentes regiones y países.	A través de la observación, el diálogo y la lectura de las producciones escritas, la docencia puede realizar registros acerca de: - El interés y la profundidad de la indagación sobre el animal local seleccionado - El uso apropiado del vocabulario y las estructuras, la posibilidad de escribir textos con sentido, el uso correcto de mayúsculas, pronombres, plurales, etc. - El interés y la inventiva en el diseño de la mascota - La selección de los textos y hojas de trabajo a mostrar en la feria.



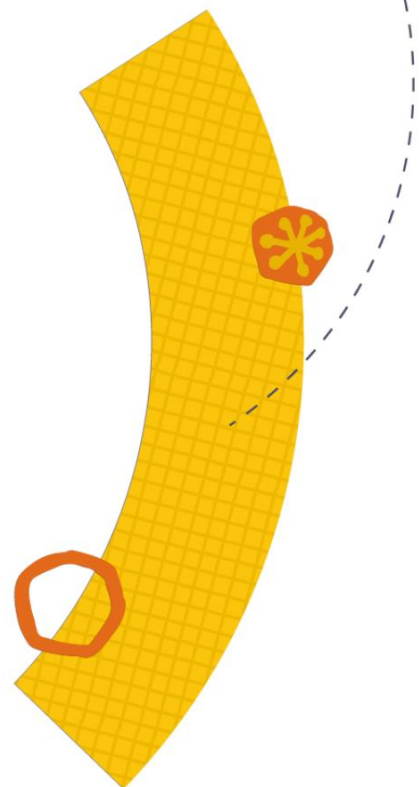
Bibliografía

- Ambiente y Cambio Climático [@ambientesantafe]. (2024, 29 de abril). *El 29 de abril es el día del animal en nuestro país, ¿sabías que en Santa Fe tenemos 4 especies...?* [Gráfica de los animales protegidos de nuestra provincia]. Instagram. https://www.instagram.com/ambientesantafe/p/C6V99gqO9g7/?img_index=5
- Biasatti, N. (2016). *Las Eco Regiones. Su conservación y las áreas naturales protegidas de la provincia de Santa Fe*. Ministerio de Medio Ambiente. https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/229660/1202209/file/LIBRO%20ECOREGIONES_web.pdf
- FIFA. (s.f.). *Presentamos a las mascotas de la Copa Mundial de la FIFA 26*. <https://www.fifa.com/es/tournaments/mens/worldcup/canadamexicousa2026/mascots>
- Ley 12.182/03. (2003, 4 de diciembre). Declara monumentos naturales al Aguará Guazú y al Venado de las Pampas. <https://www.santafe.gov.ar/normativa/getFile.php?id=223703&item=108651&cod=88485b6478cd19adc175fd99847880d7>
- Ley 14.134/22. (2022, 5 de octubre). Declara monumentos naturales al Cardenal Amarillo y al Águila Coronada. <https://www.santafe.gob.ar/boletinoficial/ver.php?seccion=2022/2022-10-11ley14134-2022.html>
- Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe. (2026). *Diseño Curricular para la Educación Primaria de la Provincia de Santa Fe. Lenguas Extranjeras* [Diseño curricular]. <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/disenio-curricular/lenguas-extranjeras/>
- Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe. (2026). *Diseño Curricular para la Educación Primaria de la Provincia de Santa Fe. Saberes, Vidas y Mundos* [Diseño curricular]. <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/disenio-curricular/saberes-vidas-y-mundos/>

Materiales Portugués

Projeto

Do global ao local: nosso próprio mascote da Copa do Mundo





Lição 1 A partida de abertura: Uma oportunidade para um encontro intercultural

Etapa 1:




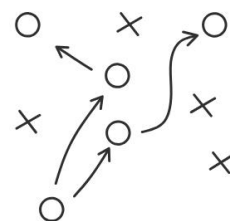
  Leia e marque a opção certa	
 Quiz	
<p>1. Quantos países organizam a Copa do Mundo da FIFA 2026?</p> <ul style="list-style-type: none">a. 1b. 2c. 3	<p>¿Podés ubicarlo(s) en el mapa planisferio?</p>
<p>2. Quantas cidades serão sedes de partidas na Copa do Mundo da FIFA 2026?</p> <ul style="list-style-type: none">a. 26b. 16c. 6	<p>¿Cuáles son? ¿A qué país pertenecen?</p>
<p>3. Onde é disputada a primeira partida?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Cidade do Méxicob. Guadalajarac. Monterrey	<p>¿Sabés cómo se llama el estadio?</p>
<p>4. Quantos países participam?</p> <ul style="list-style-type: none">a. 32b. 38c. 48	<p>¿Cuántos podés nombrar? ¿Y en portugués?</p>
<p>5. Qual é o idioma oficial mais utilizado pelos participantes?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Espanholb. Francêsc. Inglês	<p>¿Qué planteles hablan esa lengua?</p>



Tabela da Copa do Mundo 2026:

Do global ao local



NOSSO PRÓPRIO MASCOTE DA COPA DO MUNDO

LIÇÃO 1

A PARTIDA DE ABERTURA

Uma oportunidade para um encontro intercultural

.....
.....



LIÇÃO 2

FASE DE GRUPOS

Conhecendo os mascotes

.....
.....



LIÇÃO 3

OITAVAS DE FINAL

Da nossa terra ao mundo

.....
.....



LIÇÃO 4

QUARTAS DE FINAL

Descobrimo talentos

.....
.....



LIÇÃO 5

SEMIFINAL

Nosso mascote, a estrela da partida

.....
.....

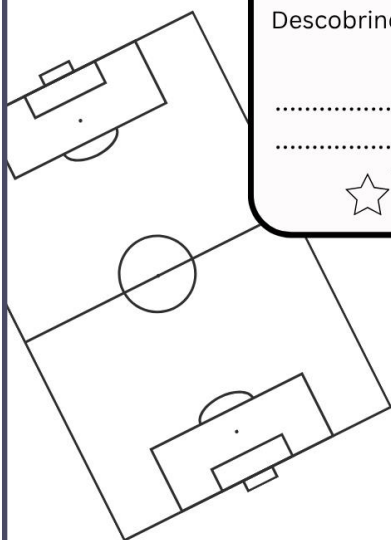


LIÇÃO 6

A GRANDE FINAL

Nossa Feira de Mascotes

.....
.....





Lição 2 Fase de Grupos: Conhecendo os mascotes

Etapa 2:



Leia e complete a ficha informativa.

Canadá Maple, o alce

Maple é um alce. Ele é canadense. Ele é muito amigável e criativo. Ele gosta de música e arte de rua. Ele tem quatro patas longas e uma pelagem marrom. Ele é muito alto e robusto. Ele tem uma cabeça grande e dois chifres enormes.



Ele é goleiro.
Ele pode pular alto e pegar a bola.

Tudo sobre...

NOME:	<u>MAPLE</u>
ANIMAL:	
NACIONALIDADE:	
HABILIDADES:	



Leia novamente e complete as partes do corpo do Maple.

Partes do corpo do Maple:





Etapa 3:



Leia e escreva as partes do corpo.

Partes do corpo do Zayu:



México Zayu, a onça pintada

Zayu é uma onça pintada. Ele é mexicano. Ele é simpático e engraçado. Ele gosta de dançar e de comida mexicana. Ele tem quatro **1) patas** e uma pelagem marrom com pequenas **2) _____**. Ele é robusto e musculoso. Ele tem um longo **3) _____** e duas pequenas **4) _____**.



Ele é atacante.
Ele **pode** correr rápido e chutar a bola com força.



Leia e escreva as partes do corpo.

Partes do corpo do Clutch:



USA Clutch, a águia-careca

Clutch é uma águia-careca. Ele é americano. Ele é curioso e otimista. Ele gosta de fazer amigos e brincar. Ele tem duas **1) patas** e duas **2) _____**. Ele não tem pelo, ele tem **3) _____** brancas e marrons. Ele tem um **4) _____** grande e amarelo e dois **5) _____** redondos e marrons.



Ele é meio-campista.
Ele **pode voar** alto.



Lição 3 Oitavas de final: Da nossa terra ao mundo

Etapa 1:

   Escute e adivinhe o animal. Depois diga em voz alta.

 **Adivinhe o animal!**

 ONÇA PINTADA

 ALCE

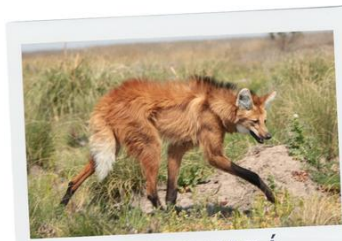
 ÁGUIA-CARECA



Escute e adivinhe o animal. Depois diga em voz alta.



Adivinhe o animal!



LOBO-GUARÁ



CUIS



CAPIVARA



CARDEAL AMARELO



VEADO-DAS-PAMPAS



MACACO-UIVADOR

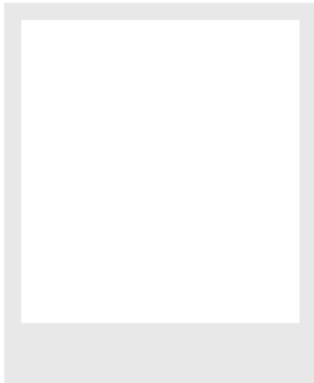


ÁGUIA SOLITÁRIA COROADA



Etapa 2:

   **Leia e adivinhe o animal. Desenhe.**



ANIMAL: _____

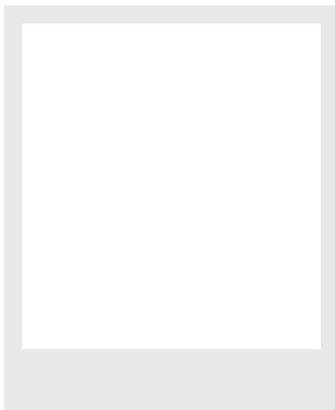
REGIÃO: norte de Santa Fe

PARTES DO CORPO: quatro patas longas
um rabo longo;
orelhas grandes;
pelagem avermelhada.

HABILIDADES: caminha e corre longas
distâncias; nada bem.

Etapa 3:

Tudo sobre...



NOME:

ANIMAL:

REGIÃO:

PARTES DO CORPO:

.....

HABILIDADES:



Lição 4 Quartas de final: Descobrimos talentos

Etapa 2:



Olhe, leia e escreva o nome do animal.

~~LOBO-GUARÁ~~ VEADO-DAS-PAMPAS CAPIVARA
CUIS CARDEAL AMARELO MACACO-UIVADOR
ÁGUIA SOLITÁRIA COROADA

O que os nossos animais locais podem fazer?

1. O LOBO-GUARÁ pode correr longas distâncias.
2. O pode escalar em árvores.
3. A pode voar alto.
4. A pode mergulhar.
5. O pode cantar bem.
6. O consegue pular muito alto.
7. O pode se esconder muito rápido.

AJUDINHA



MERGULHAR



PULAR










VOAR



Lição 5 Semifinal: Nosso mascote, a estrela da partida

Etapa 2:

Avaliação por pares:

 Leé la presentación de tus compañeros/as y completá.			
La mascota mundialista de mis compañeros/as			
NOMBRE DE LA MASCOTA:		
AUTORES:		
LECTORES:		
La presentación de la mascota...	<table border="1"> <tr> <td> ¡Sí!</td> <td> ¡Aún deben hacerlo!</td> </tr> </table>	 ¡Sí!	 ¡Aún deben hacerlo!
 ¡Sí!	 ¡Aún deben hacerlo!		
¿menciona el nombre del animal y su nombre de fantasía?			
¿dice de qué lugar proviene?			
¿describe las partes principales de su cuerpo?			
¿menciona sus habilidades principales?			
Comentarios:			
Algo que nos gustó mucho:		
Sugerencias:		



Lição 6 A Grande Final: Nossa Feira de Mascotes

Etapa 3:

Autoavaliação:

	¿Qué sabías antes sobre ... ?	¿Qué sabes ahora sobre... ?
... el mundial de fútbol.
... los animales típicos de nuestra provincia.
... el grupo de compañeras y compañeros con quienes trabajaste.
... las palabras para describir la apariencia de animales en portugués.
... las frases para describir las habilidades de animales en portugués.



NOTAS DO PROFESSOR

Lição 1

Etapa 1: Quiz

1. c (Mexico, USA e Canada.)
2. b (México: Cidade do México, Guadalajara e Monterrey; EE.UU: Atlanta, Boston, Dallas, Houston, Kansas City, Los Angeles, Miami, New York New Jersey, Philadelphia, San Francisco Bay Area e Seattle; Canada: Toronto e Vancouver.)
3. a (Todos eles são cidades-sede, mas a partida de abertura será disputada na Cidade do México, no estádio Azteca.)
4. c (Na última Copa do Mundo da FIFA, 32 países participaram. [Aqui](#) você pode encontrar uma lista das 48 equipes em ordem alfabética.)
5. a (O espanhol será o mais falado, com 9 times falando; o inglês vem em segundo lugar; e, em terceiro, o francês.)

Lição 2

Etapa 2: Ficha técnica

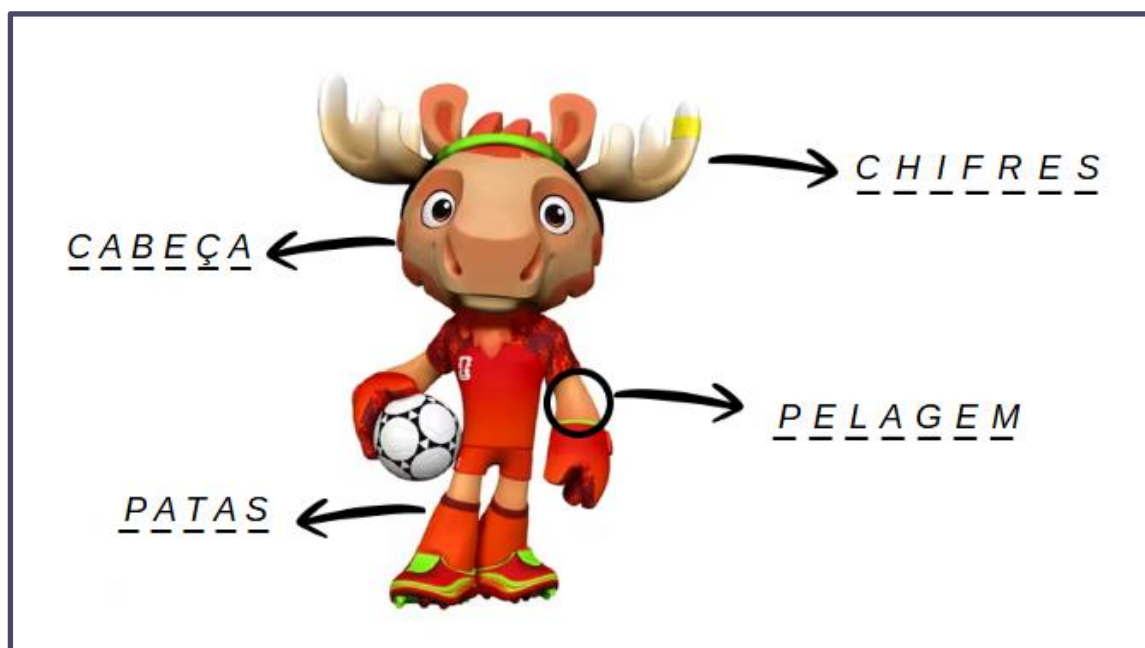
Nome: MAPLE

Animal: ALCE

Nacionalidade: AMERICANO

Habilidades: PULA ALTO; PEGA A BOLA

Etapa 2: Partes do corpo do Maple





Etapa 3: Leia e escreva as partes do corpo.

Zayu, a onça pintada <ol style="list-style-type: none">1. patas2. manchas3. rabo4. orelhas	Clutch, a águia-careca <ol style="list-style-type: none">1. patas2. asas3. penas4. bico5. olhos
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lição 3

Etapa 1: Possíveis enigmas.

MASCOTES		
ONÇA-PINTADA	ÁGUIA CARECA	ALCE
Tem pelagem com manchas. Tem quatro patas. Tem um rabo longo.	Tem duas patas. Tem duas asas. Tem penas brancas e pretas.	Tem pelagem marrom. Tem quatro patas. Tem dois grandes chifres.

ANIMAIS LOCAIS		
LOBO-GUARÁ	CUIS	VEADO-DOS-PAMPAS
Ele tem quatro patas. Ele tem orelhas pontudas. Ele tem um rabo longo. Ele tem um focinho longo e pontudo.	Tem quatro patas. Tem orelhas pequenas. Tem olhos escuros. Tem pelagem marrom ou cinza.	Tem quatro patas. Tem pelagem marrom. Tem orelhas grandes. Tem dois chifres.

CARDEAL AMARELO	CAPIVARA	MACACO-UIVADOR
Tem duas patas. Tem um bico. Tem duas asas. Tem penas amarelas.	Tem quatro patas. Tem orelhas pequenas. Tem um nariz achatado. Tem pelagem marrom.	Ele tem orelhas pequenas. Ele tem um rabo comprido. Ele tem olhos escuros. Ele tem pelagem marrom ou preta.

ÁGUIA SOLITÁRIA COROADA

Tem um bico.
Tem duas asas grandes.
Tem plumagem cinza.
Tem garras.
Tem uma crista de penas.



Etapa 2: Leia e adivinhe o animal

Animal: Lobo-guará (aguará guazú)


Possível texto:

Este é um lobo-guará Ele é argentino.

Ele é do norte de Santa Fe Ele **tem**
quatro patas e um rabo longo

Ele **tem** orelhas grandes e uma pelagem avermelhada

Ele **pode** caminhar e correr longas distâncias e
pode nadar muito bem.



Lição 4

Etapa 2: O que os nossos animais locais podem fazer?

1. lobo-guará
2. macaco-uivador
3. águia solitária coroada
4. capivara
5. cardeal-amarelo
6. veado-das-pampas
7. cuis

Lição 5

Etapa 2:

La docencia puede acompañar este momento de evaluación de las producciones mediante sugerencias específicas sobre los recursos lingüísticos empleados.

	Excelente Muy Bueno	Bueno Satisfactorio	No Satisfactorio
Relevancia (descripción de un animal local autóctono)	Se trata de un texto completo que responde a la consigna.	El texto responde a la consigna e incluye parte de la información	El texto no responde a la consigna o la



completa)		requerida.	escasez de información interfiere con la comprensión.
Cohesión y coherencia (orden y relación entre las oraciones)	El texto puede leerse de manera fluida. Las oraciones están ordenadas de manera lógica con letra mayúscula al inicio y punto al finalizar.	La relación entre algunas oraciones no resulta clara; requiere relectura. El inicio y/o final de la oración no es siempre identificable.	Se trata de oraciones aisladas. El inicio y/o final de la oración no es identificable.
Vocabulario (uso apropiado de rasgos físicos y escritura correcta)	El vocabulario es variado, pertinente y se lo escribe correctamente.	El uso del vocabulario es casi siempre pertinente, aunque no variado y hay errores en la escritura.	El uso del vocabulario no es adecuado o es escaso; presenta muchos errores en la escritura.
Gramática (oraciones completas, correspondencia entre sujeto y verbo y morfosintaxis)	El texto está constituido por oraciones completas. Mayormente, existe correspondencia entre el sujeto y el verbo y en general el orden de las palabras es correcto.	El texto presenta algunas oraciones incompletas. Hay algunos errores de correspondencia entre sujeto-verbo y/o en el orden de las palabras.	Los errores en el orden de las palabras y en la correspondencia entre sujeto-verbo, así como la ausencia de algunos componentes de las oraciones, dificultan la comprensión del texto.

Diseño Curricular para la Educación Primaria. Lenguas Extranjeras (p. 46).



Portugués



Santa Fe
PROVINCIA