

CAMBRIDGE

Special Edition for Spain

LOMLOE  
✓ Ready



# GUESS WHAT!

LEARN THROUGH  
DISCOVERY

**UPDATED EDITION**

Los niños y niñas son  
exploradores natos,  
fascinados por el mundo que  
les rodea y siempre dispuestos  
a aprender y a hablar sobre  
temas que les interesen.

Alimentando su curiosidad,  
podemos enseñarles que  
aprender es divertido.

**GUESS  
WHAT!**  
UPDATED EDITION



¿Qué hace que nuestro cuerpo se mueva?

¿Qué animales son nocturnos?

*Guess What! Updated Edition* te ofrece las **respuestas**. Mediante bellas ilustraciones y temas atractivos, los más pequeños podrán explorar el mundo mientras aprenden inglés. A medida que van progresando, gracias a unidades muy visuales y con numerosos vídeos, podrán mejorar su dominio del inglés y de otros temas.

La edición actualizada incluye todas las nuevas competencias y su evaluación.

Nuevos vídeos documentales y gramaticales, y proyectos colaborativos con recursos extras para alumnos y profesores.

# GUESS WHAT!

UPDATED EDITION

DE UN VISTAZO

Los Pupil's Books y Activity Books (niveles 1 & 2) incluyen letra ligada.



## NUEVO PACK DIGITAL PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

El Digital Pack para estudiantes incluye **Practice Extra** con actividades de consolidación de vocabulario, gramática y habilidades. **EBook** con todo el material de audio y vídeo.

Ver página 24



Nuevos vídeo documentales para presentar los temas de las unidades. También incluye nuevas historietas animadas de aventuras que hacen más atractivas las lecciones sobre valores.

Divertidos vídeos gramaticales para presentar y practicar los nuevos puntos lingüísticos.



## EXTRA TEACHER'S RESOURCES

- Nuevas Basic Worksheets para tratar la inclusividad.
- Proyectos ampliados con notas didácticas más desarrolladas y plantillas de evaluación también ampliadas, así como fichas de preparación de proyectos paso a paso
- Evaluación formativa: nuevas plantillas de evaluación para el estudiante y el profesor, con descriptores para ayudar a evaluar las competencias claves, tal como exige la nueva ley educativa.

Plantillas de evaluación

Let's collaborate!

Unit: \_\_\_\_\_

Our group: \_\_\_\_\_

### How did we do?

In your group, think about your project. Tick (✓) the boxes.

Step 1 Plan	😊	😐	😞
Our group listens.			
Our group understands.			

Step 2 Create	😊	😐	😞
Our group joins in.			
Our group works well together.			

Step 3 Present	😊	😐	😞
Our group presents the project well.			
Our group is happy with our project.			

We think our project is:

PHOTOCOPIABLE ©Cambridge University Press 2022

Let's collaborate!

## 8 Our Animals Presentation



PHOTOCOPIABLE ©Cambridge University Press 2022

Fichas de preparación de proyectos

Unit 8

### 1 Listen and say.

1 walk

2 fly

3 slither

### 2 Watch the video.

### 3 Look and say walk, fly or slither.

A spider can walk. Yes.

1 2 3 4

→ Activity Book page 80

CLIL: Science

Let's collaborate!

### OUR ANIMALS PRESENTATION

discuss research present food animals movement

99

Proyectos colaborativos ampliados

# COMPETENCIAS CLAVE

Hemos actualizado **GUESS WHAT!** para incluir todas las nuevas competencias y su evaluación.

De esta manera, podemos desarrollar de una forma más amplia el aprendizaje y las habilidades para la vida de los niños y niñas, ofreciendo oportunidades de aprender cosas nuevas en todo el currículo, así como de explorar las habilidades y valores sociales.

Las nuevas Competencias Clave son una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes diseñadas para ayudar al alumnado a desarrollar herramientas útiles tanto a nivel académico como en su entorno social. Suponen un apoyo para el aprendizaje permanente y constituyen una parte esencial del nuevo currículo de enseñanza obligatoria.

La introducción al Teacher's Book incluye un mapeo completo de las Competencias Clave y de **GUESS WHAT!**

También se aportan las nuevas programaciones de la LOMLOE.

## LAS COMPETENCIAS CLAVE



**C1**  
Competencia en comunicación lingüística



**C5**  
Competencia personal, social y de aprender a aprender



**C2**  
Competencia plurilingüe



**C6**  
Competencia ciudadana



**C3**  
Competencia matemática y en ciencia y tecnología (STEM)



**C7**  
Competencia emprendedora



**C4**  
Competencia digital



**C8**  
Competencia en conciencia y expresión culturales



## **TOUR**

Guess What! 3  
Pupil's Book  
Unidad 4

**ECHA UN  
VISTAZO POR  
DENTRO**

# PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

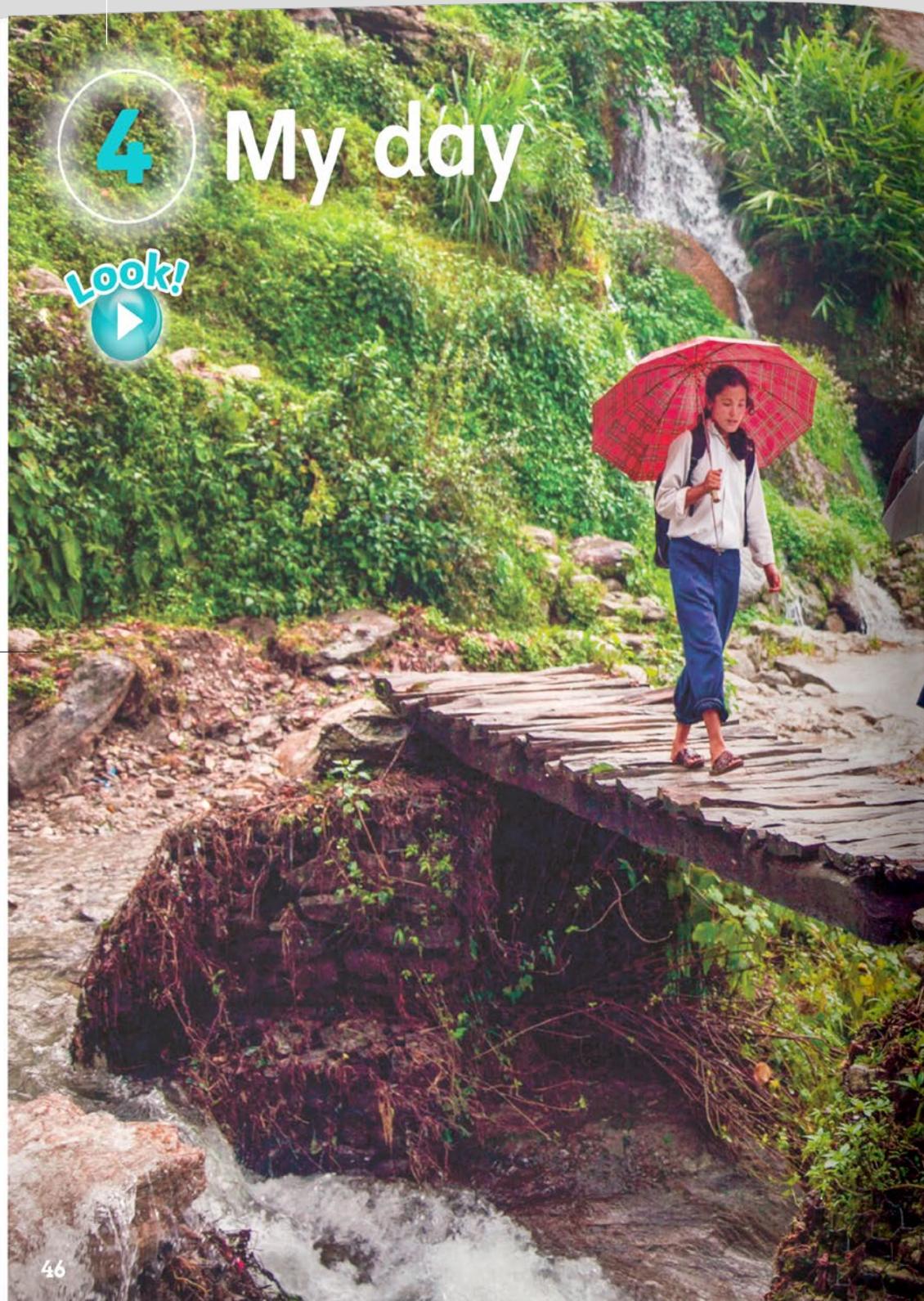
Comienza cautivando  
su imaginación.

4

## My day



Aprovecha la curiosidad natural de los niños y niñas suscitando su interés gracias a sorprendentes imágenes del mundo real y a nuevos vídeo documentales. Despertar su imaginación es la mejor introducción a los temas de **GUESS WHAT!**.





Comparar  
imágenes  
procedentes de  
todo el mundo les  
invita a conocer  
otras culturas.



# VOCABULARY

## Ver para comprender

**1** CDI 50 Listen and point.

**2** CDI 51 Listen, point and repeat.



- 1 get up
- 2 get dressed
- 3 have breakfast
- 4 clean my teeth
- 5 go to school
- 6 have lunch
- 7 go home
- 8 have dinner
- 9 have a shower
- 10 go to bed

**3** CDI 52 Listen and say the numbers.

**4** Think Say the actions and guess the numbers.

Go home.

Number 7!

Presentamos nuevo vocabulario mediante imágenes y situaciones divertidas y atractivas, lo que lo hace todo mucho más sencillo.

## Repetir para aprender

Unit 4

### 5 Sing the song.

I get up at  eight o'clock.  
 I have breakfast at  half past eight.  
 I go to school at  nine o'clock,  
 And I have lunch at  half past twelve.  
 Hey, hey, every day.

I go home at  half past three,  
 And I play with my friends.  
 I have dinner at  half past seven.  
 I go to bed at  nine o'clock at night.  
 Hey, hey, every day.



Presentamos el primer punto gramatical en forma de canción o de texto corto, para que el aprendizaje resulte altamente natural y de fácil memorización.

### 6 Listen and say the names.



### 7 Make sentences about your day. Say true or false.

I have breakfast at half past twelve.

False!

#### Remember!

I have dinner **at half past seven.**  
 I go to bed **at nine o'clock.**

Nuevos Grammar Fun vídeos para presentar y practicar los puntos lingüísticos.



# GRAMMAR 2

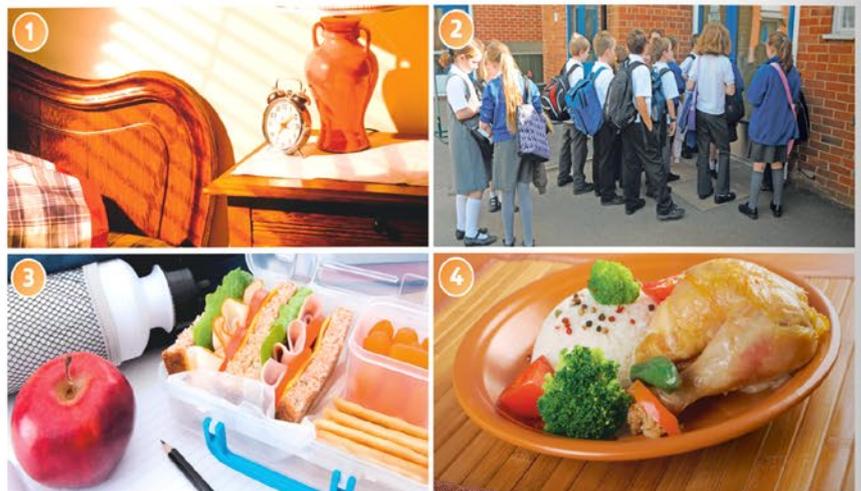
## Situaciones reales

Presentamos el segundo punto gramatical en forma de diálogos cortos y de fotografías propias de la vida real de cualquier alumno; las fotos atraen la atención y son algo con lo que se pueden identificar cualquiera de ellos.

### 8 CDJ 55 Listen and repeat.



### 9 CDJ 56 *About Me* Listen and answer.



### 10 *About Me* Ask and answer with two friends.

What time do you go to school?

I go to school at nine o'clock.

So do I.

I don't. I go to school at half past eight.

#### Remember!

What time do you get up?  
I get up **at seven o'clock**.  
So do I. I don't.

### 11 CDJ 57 Go to page 102. Listen and repeat the chant.

50



Grammar

→ Activity Book page 40

Temas interesantes

Unit 4

Skills: Reading and speaking

Let's start! Do you have a healthy lifestyle?

12 Read and listen. Then answer the questionnaire.

	A	B
1 Do you get up early?	Yes, I do.	No, I don't.
2 Do you have breakfast every day?	Yes, I do.	No, I don't.
3 Do you clean your teeth in the morning, and in the evening?	Yes, I do.	No, I don't.
4 Do you walk or ride your bike to school?	Yes, I do.	No, I don't.
5 Do you play outside with your friends?	Yes, I do.	No, I don't.
6 Do you like eating fruit and vegetables?	Yes, I do.	No, I don't.
7 Do you like drinking water or milk?	Yes, I do.	No, I don't.
8 Do you go to bed early?	Yes, I do.	No, I don't.

Mostly As - Well done! You have a healthy lifestyle.  
Mostly Bs - Hmm! What can you do to be more healthy?

13 Now ask and answer with a friend.

Do you get up early? Yes, do. I get up at half past seven.

Writing

Activity Book page 41: Write your own questionnaire.

Skills 51

Las páginas de Skills (habilidades) del Pupil's Book se centran en los *reading*, *speaking* y *listening*, con temas motivadores especialmente escogidos para resultar atractivos para niños y niñas de esta edad.

Las actividades **About me** (sobre mí) fomentan la participación y ayudan a personalizar el aprendizaje.



Nuevas historietas animadas de aventuras hacen más atractivas las lecciones sobre valores.

Unas viñetas de cómic ayudan a los niños a consolidar y ampliar sus aprendizajes. Las historietas, centradas en valores sociales, enseñan conceptos como el trabajo en común, la comunicación, la responsabilidad y el respeto hacia el planeta y hacia los demás.



# Aprender practicando

## TALK TIME & PHONICS

Unit 4

15 CD1 60 **Talk Time** Listen and repeat. Then act.

five o'clock    half past four    half past nine    eight o'clock



Se ofrece a los niños practicar y personalizar diálogos funcionales para desarrollar su confianza hablando inglés, mientras los apartados de **phonics** les ayudan a reconocer y practicar los sonidos y a deletrear.

### Say it!

16 CD1 61 Listen and repeat.

**Blue whales don't  
chew their food.**



blue whales

→ Activity Book page 43

Function: Asking the time    Pronunciation: ue / ew / oo    53



# What's the **time** around the **world**?



Las lecciones de inmersión lingüística (CLIL) ofrecen numerosas oportunidades de desarrollar los conocimientos y habilidades cognitivas del alumnado sobre otras asignaturas.

54



## El mundo en el aula

Unit 4

**1** CDI 62 Listen and repeat.



twelve o'clock



sixteen fifteen



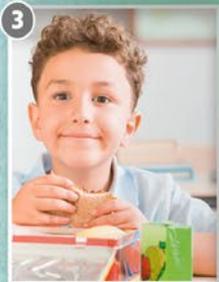
ten thirty



twenty-three forty-five

**2** CLIL Watch the video.

**3** Match the pictures with the cities on page 54. What time is it?



**4** What's the time in your country?



Let's collaborate!

**OUR HEALTHY LIFESTYLE SURVEY**

exercise nutrition record discuss write

sleep and rest

Acercar el aula al mundo real mediante atractivos vídeos documentales ayuda a los alumnos a comprender conceptos mientras mejoran su *listening*.

Nuevos **Proyectos Colaborativos** con recursos extras para alumnos y profesores.

## Revisar es divertido

### Review Units 3 and 4

- 1 Find the words in the puzzles and match to the photos.

g\* t\* b\*d

h\*v\* br\*\*kf\*st

pl\*y t\*\*nn\*s

g\* t\* \*rt cl\*b

- 2  Listen and say the numbers.

- 3 Read Clara's sentences and say *true* or *false*.

- 1 I have eggs for breakfast.
- 2 I play football with my friends.
- 3 I've got art club in the afternoon.
- 4 I go to bed at home.

- 4 Make your own word puzzles for your friend.

Choose days of the week or daily activities:

S\*nd\*y

T\*\*sd\*y



Clara



**5** Play the game.



Cada unidad termina con un juego de mesa completo que convierte la revisión en algo divertido y que todo el mundo está esperando. El Activity Book también contiene un apartado de Review por unidad, para comprobar los progresos del alumnado.

**Yellow**  
 What time do you (get up)?  
 I (get up) at (half past seven).

**Green**  
 What have you got on (Monday) in the (morning)?  
 I've got (English) at (nine o'clock).





# GUESS WHAT!

## ACTIVITY BOOK CON DIGITAL PACK Y HOME BOOKLET

Un Activity Book a todo color para practicar y consolidar los contenidos aprendidos en el Pupil's Book.



Tanto el Activity Book como el Pupil's Book incluyen letra ligada (niveles 1 y 2).

the word. Then read and say.



What's your favourite part?  
Use your stickers.



3 Write colour.

l o k a b

Then go to page 93 and colour the Unit 8

# 4 My day

go to school   get up   have a shower   have breakfast   get dressed  
have lunch   go home   have dinner   clean your teeth   go to bed



88 My picture dictionary



Los alumnos pueden seguir sus progresos en los apartados de **Evaluation**.

El **Picture Dictionary** a todo color ayuda a los niños y niñas a mejorar su vocabulario.

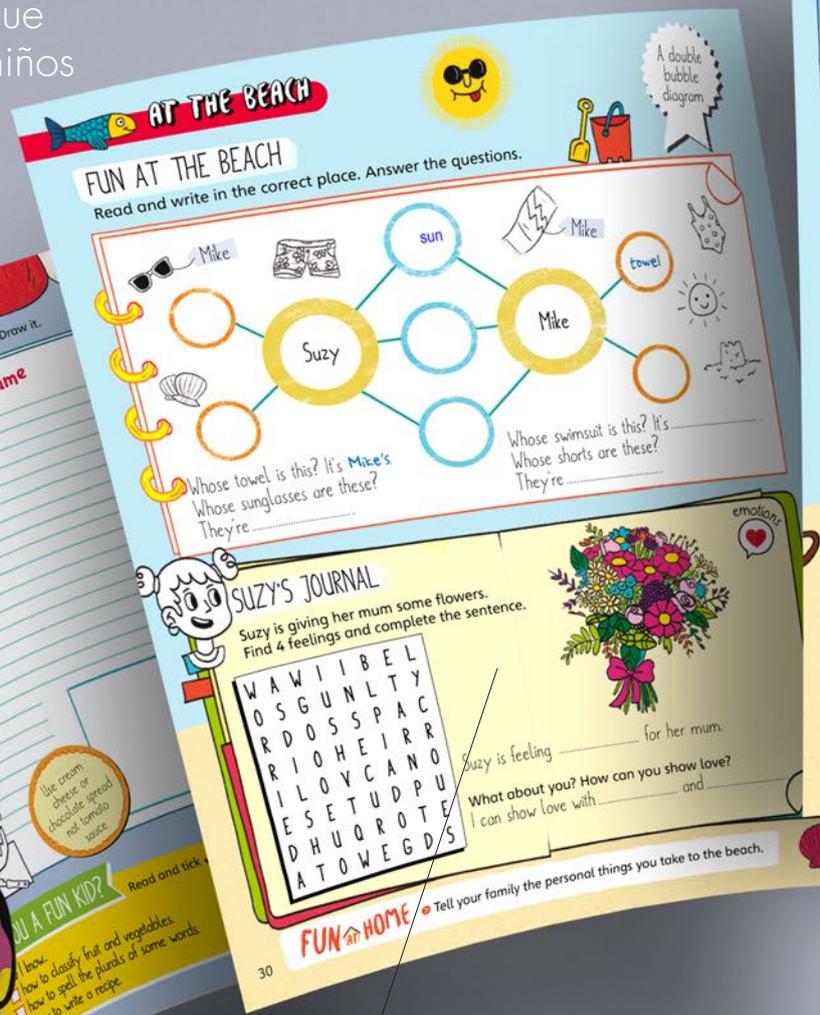
Y para hacerlo todo un poco más divertido y atractivo, los niveles 1 y 2 cuentan con *stickers* y recortables.



# GUESS WHAT!

## HOME BOOKLET

Una entretenida revista de juegos que acompaña al Activity Book, que los niños y niñas se pueden llevar a casa para revisar y compartir sus descubrimientos con su familia.



Con apartados específicos sobre emociones para ayudar a los niños a autoconocerse mejor

## HOLIDAY TIME

Read. What are the pictures? Write.

### My perfect holiday - WHY I LOVE THE BEACH

My perfect holiday is the .....  
I like going there with my family. We love the beach.  
You can go swimming in the .....  
This is a very good exercise! You can find .....  
..... on the beach or look for sea creatures,  
too. Some are symmetrical ones like the .....  
I can fly my ..... and play volleyball on the .....  
..... I always get very tired! I also like  
walking on the sand. My mum says it is very good  
for our feet and legs!  
I can wear my ..... and T-shirt every day.  
I can eat ..... and chips and  
.....  
So a beach holiday is fun but is healthy, too! That's  
why I love it.



A magazine article  
Spelling: plural  
in -s and -es

### MAGIC SPELL: IRREGULAR PLURALS

Put the pieces in the correct place to make plurals.  
Circle one irregular plural in the article.

child	C	H	I	L	
woman	W				
tooth	T				
mouse	M				
man	M				

C H I L E S  
D R E N  
O M E C  
E T S E  
C H I L S  
E I N

### FUN HOME

- Read the magazine article with your family.
- Find more irregular plurals in a dictionary.

31

## AT THE BEACH

### YOUR TURN!

Write a magazine article about your perfect holiday.

### My perfect holiday - WHY I LOVE THE ...

Where -  
mountains, river,  
beach, city

Food

Activities

Clothes

Who with -  
family, friends



A magazine article

### ARE YOU A FUN KID?

Now I know...

- how to classify objects
- how to spell the plurals of some words
- how to write a magazine article expressing an opinion

Read and tick ✓.



### FUN HOME

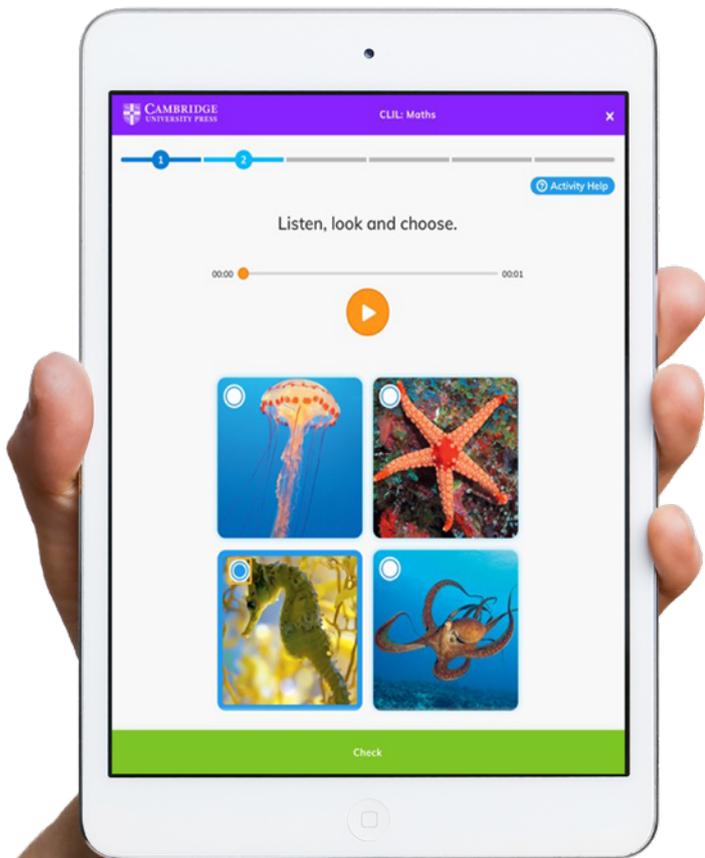
- Tell your family about your perfect holiday.

Divertidos juegos con palabras que convierten los deberes en un pasatiempo

Apartados creativos que ofrecen a los niños la posibilidad de expresarse por sí mismos

# GUESS WHAT!

## COMPETENCIA DIGITAL ACTUALIZADA



### PARA EL ALUMNO

**EBook** con todo el material de audio y vídeo.

El Digital Pack para estudiantes incluye **Practice Extra** en forma de:

- Actividades de consolidación de vocabulario, gramática y habilidades para hacer en casa o bien en la sala de estudios del centro.
- Juegos, premios por completar ejercicios y medallas para celebrar los éxitos.
- Los *Brain Breaks* (respiros mentales) permiten que los estudiantes descansen un poco de actividades con mucha carga cognitiva, con el fin de facilitar y consolidar el proceso de aprendizaje.
- Mediante un simple clic, los estudiantes ya pueden acceder a nuevos tipos de actividades con reconocimiento de voz y vídeos.
- Nuevas historietas animadas de aventuras hacen más atractivas las lecciones sobre valores del Pupil's Book.



# GUESS WHAT!

## ELEMENTOS DIGITALES ACTUALIZADOS PARA PROFESORES



Presentation Plus

### TODAS TUS HERRAMIENTAS DIGITALES EN UN SOLO LUGAR

- *Guess What! Updated Edition* ofrece un soporte digital flexible en nuestra nueva plataforma de aprendizaje **Cambridge One**.
- Presenta contenidos interactivos con el Pupil's Book y el Activity Book, perfecto para un aprendizaje vivo tanto en el aula como a distancia.
- Motiva a tus alumnos con itinerarios de aprendizaje, miniactividades didácticas, juegos e insignias por logros.
- Evalúa los progresos gracias al Test Generator y a informes holísticos de los Practice Extra.
- Nuevas Basic Worksheets para tratar la inclusividad.



Teacher's Resource Bank



# GUESS WHAT!

## TEACHER'S BOOK CON DIGITAL PACK

El Teacher's Book a todo color viene intercalado con las páginas del Pupil's Book, incluyendo diversas opciones para adaptar el curso a las horas lectivas del centro.



### Introduction

#### About Guess What!

Guess What! is an innovative six-level course for primary age pupils learning English who want to learn about the world around them as they do so. Guess What! aims to motivate pupils and excite young minds, to feed their natural inquisitiveness about the world and fuel their imaginations. It has been updated with full coverage and evaluation of the new competencies. As such, it develops pupils' learning and life skills in a broader sense, with opportunities for learning across the wider curriculum, as well as exploring social skills and values.

Guess What! has been written with the busy teacher in mind, and offers clear lesson planning with flexibility for teachers with between two and four lessons per week. The new Key competencies are a combination of knowledge, skills and attitudes designed to help pupils develop tools which they can use both academically and in a wider social context. They are an aid to lifelong learning and are an essential part of the new compulsory learning curriculum.

#### The Key competencies

	C1 Competence in linguistic communication
	C2 Multilingual competence
	C3 Mathematics, science and technology
	C4 Digital Competence
	C5 Personal, social and learning to learn competence
	C6 Citizenship competence
	C7 Entrepreneurship competence
	C8 Competence in cultural awareness and expression

#### Competence-based learning

All of our courses are based on the Cambridge Competencies Framework which is closely related to the Key Competencies.



#### A creative journey

The realm of fantasy and imagination for young learners as discovering characters. Guess What! uses engaging characters and exciting stories to fuel pupils' imagination. What! Level 1, pupils follow Olivia, D through a magic portal in a treehouse through exciting adventures with their friends.



#### The global classroom

With the use of stunning images, emphasis on real-life contexts, the world into the English classroom. motivated to practise new examples of real children on holiday, on exciting trip. By using photos from encouraged to engage and make cross-cultural

Actividades y juegos extras en cada unidad, así como un **Games Bank** (banco de juegos) adicional.

## Extra activities

### Welcome Unit TB6

- **Reinforcement activity:** Pupils can play the *Guess Who!* game from Pupil's Book activity 4 as a memory game. The pupil guessing the character tries to do so without looking at the book.
- **Extension activity:** Pupils can create a fact file about themselves. They can use the facts of themselves and their class to create a third page of their fact file.

refer to this chart throughout the year, asking *Whose birthdays are this month?* The class can then say or sing *Happy birthday* to that month's children with birthdays. Alternatively, pupils could make a chart for the year, with groups choosing different months to label and illustrate with activities and festivals that take place in that month in the country you are in.

## Games bank

The Games bank provides the instructions for games and communication activities that are referred to in the lesson notes. It can also be used as a dip-in resource whenever you need a simple and fun activity to use in class.

### Action treasure hunt

and then repeat the activity with other groups of pupils. Pupils can also play this as a team game.

### Can I have ... ?

Use a matching set of flashcards and word cards. This activity works best with vocabulary sets of nouns that pupils would want to borrow, buy or use (e.g. fruit and vegetables in Unit 7). Attach the flashcards to a pile and play them on a table. Put the word cards in a pile and play them at the front of the class. Ask two pupils to guess the word.

## Unit 4 word cards

clean your teeth

get dressed

get up

go home

go to bed

go to school

have a shower

have breakfast

have dinner

have lunch

PHOTOCOPIABLE © Cambridge University Press 2016

TB106

Word cards fotocopiables que van con las Flashcards.

### Communication

Comprehension and Production - pupils need to be skilled in reading and listening, speaking and writing in order to use language effectively. The varied activities in *Guess Who!* provide plenty of opportunities for pupils to practise all four skills, and there is a specially formulated skills page in every unit.

### Production - interaction and mediation

Speaking and writing skills are further developed in functional language and pronunciation activities. In the *Task time* feature, pupils learn and practise a simple and useful functional dialogue, such as asking for permission to do something. Then with the innovative *Say it!* feature, pupils enjoy learning about real animals at the same time as practising their pronunciation. The collaborative projects offer the perfect opportunity for mediation activities, transmitting information through written or spoken presentations.

### Social values and sustainability

An understanding of social values gives young learners the skills they need to be successful in life. They need to learn about how to behave with other people, as well as

taking responsibility for themselves and the world around them. Stories, fairy tales and fables have traditionally been used to promote social values in a way that children can relate to. Each story in *Guess Who!* illustrates a social value for pupils to discuss and apply to their own behaviour. The social values covered in *Guess Who!* Level 3 include working together and the resolution of conflicts through dialogue and consensus. The values also cover keeping the environment clean and the sustainable use of resources.

### Keen thinkers

*Guess Who!* aims to encourage pupils to become keen thinkers as well as good language learners. Activity types develop a range of thinking skills including: observation, concentration, prediction and guessing, using memory, sequencing and classifying. Regular thinking skills activities are clearly signposted in the material, using the *Think Kan*. The inclusion of collaborative projects offer the opportunity to develop guided research of content and critical thinking. Content and Language Integrated Learning activities (CLIL) also encourages wider thinking and knowledge across the primary curriculum.

### The wider curriculum

The Content and Language Integrated Learning (CLIL) material in *Guess Who!* has been selected from popular primary school subjects across the curriculum, including STEM. Teachers can therefore integrate learners' understanding of age-related subject concepts while developing their English language skills. *Guess Who!* offers CLIL learning with the combination of materials in the Pupil's Book and Activity Book, and using short dynamic videos. This innovative and motivating approach provides a language-rich experience and develops learners' listening skills while they process subject content.

### Digital competence

Successful young learners need to be competent in Information Technology (IT) and digital skills. They need to be shown how to study and live within a safe digital environment with a critical and responsible use of technology. These can be done through online research for projects and language practice by using the online Practice Extra and Presentation Plus.

### Evaluation

*Guess Who!* offers a variety of evaluation tools, including both summative and formative and competential assessment, self-assessment and peer-evaluation.

*Guess Who!* supports pupils aiming to take *Cambridge English: Young Learners (YLE tests)*. By the end of *Guess Who!* Level 3, pupils will have covered the *Starters* syllabus.

### Listen and act



### Animal sounds

Listen and say

A turtle with two teddy bears.

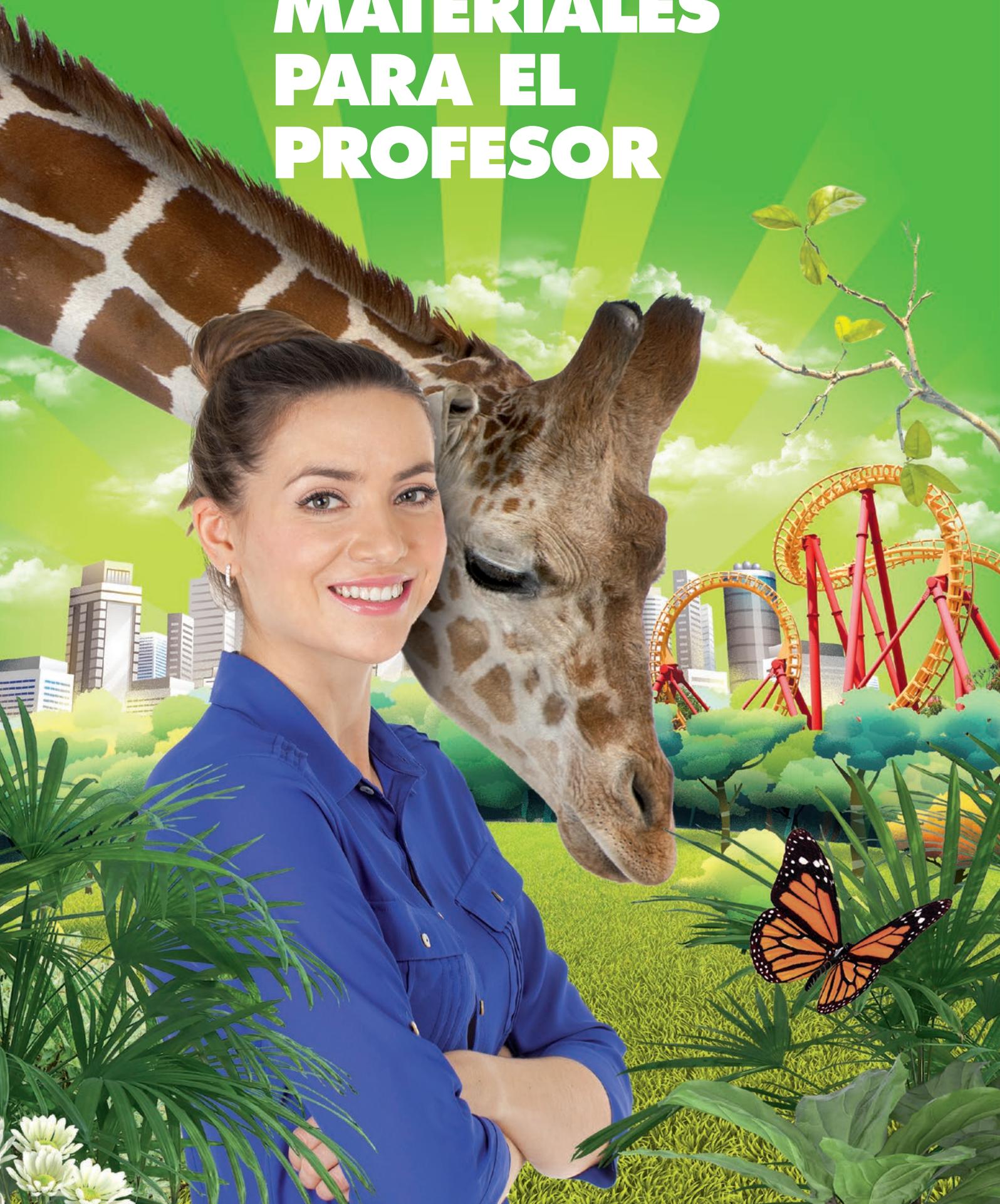


# MATERIALES PARA EL ALUMNO





# MATERIALES PARA EL PROFESOR





## TEACHER'S BOOK CON DIGITAL PACK

El Teacher's Book es a color, con las páginas del Pupil's Book intercaladas y proporciona itinerarios para ayudar a adaptar el material a la jornada particular de cada uno. Ofrece:

- Una guía paso a paso de cada lección, incluyendo un resumen de los objetivos de la lección y los materiales necesarios.
- Actividades sencillas de precalentamiento y actividades de final de lección.
- Transcripciones y respuestas.
- *Word cards* fotocopiables que se corresponden con las Flashcards de cada unidad.
- Actividades y juegos extras en cada unidad, así como un Games Bank.
- Una nueva introducción con un mapeo completo de las nuevas Competencias Clave.



## TEST GENERATOR

El Test Generator incluye tests para cada unidad, con dos niveles de dificultad y cuatro revisiones, cubriendo vocabulario, gramática y habilidades, así como tests de competencias.



## TEACHER'S RESOURCES

Una gran variedad de materiales extras entre los que se incluyen fichas de gramática y vocabulario, recursos para trabajos por proyectos, plantillas de evaluación, Basic Worksheets, y mucho más.



## PRESENTATION PLUS

Todo el contenido está preparado para proyectarse en una pizarra interactiva: los Pupil's Books, Activity Books y Teacher's Books interactivos son perfectos para un aprendizaje vivo, tanto en el aula como a distancia.



## GRAMMAR PRACTICE BOOK

Para aquellos profesores que quieran llegar al nivel A2, ofrecemos un Grammar Practice Book descargable para el nivel 6 que puede usarse para lecciones extras. Para más información, dirígete a: [www.cambridge.es/guesswhat](http://www.cambridge.es/guesswhat)



## FLASHCARDS

Hay *Flashcards* disponibles para los niveles de 1 a 4, para ilustrar el vocabulario clave de las principales unidades didácticas. En las notas de estas unidades y en el *Games Bank* se incluyen ideas para utilizar las *Flashcards* en el aula.

**EL MUNDO REAL ESTÁ  
LLENO DE SORPRESAS.  
DESCÚBRELAS CON  
GUESS WHAT! UPDATED EDITION**



[www.cambridge.es/guesswhat](http://www.cambridge.es/guesswhat)

**Niveles 1, 2, 3 y 5 disponibles en 2022.**

**Niveles 4 y 6 disponibles en 2023.**