

Actividades sugeridas del Programa

1. Luego de leer un texto sobre lo que algunos animales pueden hacer, el docente pregunta *What can zebras do?* Los estudiantes responden: *Zebras can run.* El profesor puede preguntar *Can zebras fly?* y ellos deben responder *No, zebras/they can't.* Si no saben las respuestas, el docente las copia en un afiche titulado *Wonder Wall* y las responden en las clases siguientes. Para ello, los incentiva a preguntar a otros adultos, a profesores o a buscar la información en libros o en internet. © Ciencias Naturales
2. Los estudiantes escuchan un texto en el cual niños se presentan y presentan a otros. Luego los estudiantes hacen lo mismo en parejas.
Por ejemplo:
A: Hello,
What's your name?
B: I'm Luis and this is Juan.
A: Hello Luis, hello Juan, how are you?
B: We're fine, thank you.
3. El docente describe un animal y los estudiantes deben adivinar cuál es. Por ejemplo, dice *it is big and grey, it is fast, it can walk and run.* Ellos responden *It's a...* Después un alumno puede describir un animal con la ayuda del docente y el resto del curso adivina.
4. El docente entrega el nombre de un animal con su respectiva imagen a parejas de estudiantes. Modela con uno de ellos una actividad de adivinanza. Los alumnos la realizan en parejas: uno describe y el otro adivina; luego cambian de rol. Por ejemplo: uno dice *it's small, it's yellow, it can fly, it can walk, it is fast* y el otro responde *it's a ...* El docente apoya con las oraciones.
5. Un estudiante pregunta a su compañero *What's your name?* El otro responde *I'm...* y pregunta lo mismo al que está al lado hasta que todos los de la fila lo hayan hecho.
6. Los estudiantes aprenden un diálogo muy simple basado en un cuento de animales y lo presentan usando máscaras o títeres y haciendo mímica.
Por ejemplo:
A: Hello. What's your name?
B: My name is Lion. And what is your name?
A: My name is Mouse.
B: Can you swim?
A: No, I can't.
B: Are you fast?
A: Yes.

7. Los estudiantes juegan al bingo con la ayuda del docente. En las tarjetas de bingo que entrega a parejas de alumnos, hay sumas y restas cuyos resultados están entre 1 y 20; por ejemplo: $5+5$, $6-3$, etc. Dice un número, ellos deben levantar la mano si tienen alguna suma o resta con ese resultado y marcan el cartón con un clip o un botón. Usando gestos, el profesor pregunta a algunos de los que levantaron la mano How did you get that answer? Show me how you got that answer with a drawing or objects, para revisar que las operaciones estén correctas. © Matemática

8. Los estudiantes escuchan y repiten una canción o rima sobre números que el docente proyecta.

Observaciones al docente

Actividad 2: El diálogo debe estar previamente grabado, idealmente por un hablante nativo. Actividad 4: Hay imágenes de animales en:

<http://www.mes-english.com/flashcards/animals.php>

<http://www.esl-kids.com/flashcards/animals.html>

<http://www.saberingles.com.ar/flashcards/animals.html>

Actividad 6: Las siguientes páginas tienen máscaras de animales:

http://www.cambridge.org/servlet/file/store7/item621072/version1/Storybooks_APP_LionMask.pdf

http://www.activityvillage.co.uk/free_printables.htm

Actividad 8: Hay canciones y rimas en <http://www.supersimplesongs.com/cd2-1.html>