

## Actividades sugeridas del Programa

1. El docente muestra imágenes de animales y pide a los estudiantes que digan su nombre. Por ejemplo: *What animal is this? It's a/an elephant, snake, monkey, crocodile, parrot, dog, cat, cow, bird, lion, tiger, rabbit, etc.* Es necesario repetir cada palabra al menos tres veces. Luego pega las imágenes en el pizarrón y las va señalando en forma aleatoria para que ellos digan su nombre.

2. El docente dispone *flashcards* de animales en diferentes lugares de la sala y pide a estudiantes que traigan la tarjeta que él solicita. Por ejemplo: *Bring me the monkey.* Esta actividad se debe hacer llamando a los alumnos individualmente para que no se produzca desorden en la sala. Luego se les puede dar la oportunidad de repartir las tarjetas alrededor de la sala y pedir los animales a sus compañeros, usando la misma oración.

3. El docente dice el nombre de un animal y luego lo asocia con un movimiento y/o sonido. Por ejemplo, para *elephant*, se pone el brazo sobre la nariz y se mueve hacia arriba, imitando un trompa. También se puede hacer un sonido parecido al real que lo identifique. Hace lo mismo con varios animales y los estudiantes los nombran y repiten el movimiento o ruido después del profesor. Finalmente, el docente hará la mímica y los alumnos dirán el nombre del animal e imitarán los movimientos. © Ciencias Naturales

4. El docente pega en el pizarrón una imagen de un zoológico, de una granja y de una casa y escribe las palabras *zoo, farm* y *house* sobre la imagen correspondiente. Luego pide a los estudiantes que clasifiquen animales en las tres categorías. Primero modela la actividad; dice: *I can see a cow in a farm* y hace un gesto apuntando a los ojos y a la imagen de la granja. Luego llama a los estudiantes adelante, les pide que saquen una imagen de un animal, digan la oración correspondiente y lo ubiquen en la categoría adecuada. © Ciencias Naturales

5. El docente entrega una hoja de trabajo, explica que escucharán a unos niños preguntar y responder sobre sus mascotas y ellos deben parear el animal con el nombre del niño. Escuchan dos veces el texto. Después de realizada la actividad, el profesor pregunta acerca del animal que tiene cada niño.

Por ejemplo:

*Harry: Hi Ron, how are you?*

*Ron: Fine, and you? I have a new pet. Harry: Really? What is it?*

*Ron: It is a fish.*

*Harry: A fish! What color is it?*

*Ron: It is blue and yellow. Do you have a pet, Harry? Harry: Yes. I have a parrot.*

*Ron: What color is it?*

*Harry: It has many colors. It's blue, yellow, black and green.*

Finalmente los estudiantes dramatizan el diálogo frente a la clase.

6. El docente dice en voz alta la rima que viene a continuación y hace la mímica correspondiente. Los estudiantes escuchan y luego repiten después de él.

*An elephant walks like this and that, He's terribly tall and he's terribly fat. He has no fingers,  
He has no toes,  
But goodness gracious  
What a long, long nose!*

El docente pega en el pizarrón imágenes de acciones como *jump, climb, run, swim, fly* y *walk*; dice las acciones y apunta a las tarjetas. Luego dice la acción, apunta a las *flashcards* y hace la mímica correspondiente. Los estudiantes repiten la palabra y la mímica después de él. Esto se repite varias veces hasta que los alumnos comienzan a decir las palabras junto con el profesor.

7. El docente pregunta a los estudiantes acerca de las palabras que conocen y que comiencen con el sonido /d/, como *dinosaur* (ellos podrían nombrar algunas como *dog, day, door*). Luego les dice que escucharán y cantarán una canción relacionada con ese sonido. A continuación canta la primera estrofa, les pide que la repitan y después de eso digan qué palabra que comienza con /d/ escucharon. El profesor sigue cantando la canción y les propone que den ideas sobre otras palabras con el sonido /d/ para incluirlas.

Ejemplo de canción:

*Put some donuts on the dish (con la melodía de If you're happy and you know it)*

*Put some donuts on the dish, on the dish, Put some donuts on the dish, on the dish. Put  
some donuts on the dish,  
Put as many as you wish.  
D is for the donuts on the dish.*

Se continúa con palabras que comiencen con el sonido /d/ *Put a dog on the dish...*

*Put a doll on the dish...*

*Put (nombre de un estudiante que comience con D) on the dish... Put your dad on the  
dish...*

*Put a dollar on the dish...*

*Put some dimes on the dish... Put a door on the dish...*

*Put a dish on the dish...*

### **Observaciones al docente**

Es muy beneficioso, para el ambiente de la clase y para involucrar a los estudiantes en las actividades, usar canciones y rimas para las rutinas de la clase, para los cambios de actividades o para dar instrucciones. Se recomienda tener una canción asignada para cada propósito.

Hay *flashcards* de animales en <http://www.mes-english.com/flashcards/animals.php>

En la siguiente página web se puede estudiar los pasos de TPR (*Total Physical Response*) para las actividades que impliquen movimiento y acciones: [http://www.pearsonlongman.com/young\\_learners/teachers/teaching-tips/total-physical-response.html](http://www.pearsonlongman.com/young_learners/teachers/teaching-tips/total-physical-response.html)

La web <http://www.mes-english.com/flashcards/sports.php> o <http://www.esl-kids.com/flashcards/actions.html> ofrece *flashcards* relacionadas con acciones.

La rima de la actividad 6 está en <http://www.esl4kids.net/fingerplays/elephant.html>

Hay otras historias simples con audio y animación en [http://www.agendaweb.org/listening/easy\\_reading\\_listening.html](http://www.agendaweb.org/listening/easy_reading_listening.html)