

## Actividades sugeridas del Programa

1. Los estudiantes leen varios textos breves y simples acerca de características de animales, como el lugar en que viven, lo que comen, lo que pueden hacer. Luego de leer por segunda vez, completan un organizador gráfico acerca de la información leída.

© Ciencias Naturales

Ejemplo de organizador:

<i>Animal</i>	<i>It lives in...</i>	<i>It can...</i>	<i>It has...</i>

2. El docente muestra tarjetas de palabras con nombres de animales sin mostrar la imagen y los estudiantes deben leerlas. Luego entrega tarjetas a diferentes alumnos, nombra un animal y el que tiene la tarjeta correspondiente debe ir adelante, pegarla en la pared de palabras y nombrar al animal.

3. El docente expone tarjetas de palabras con nombres de animales en un extremo del pizarrón y las imágenes correspondientes a cada tarjeta en el otro. Los estudiantes leen las palabras con su ayuda, él corrige pronunciación y luego deben parear la palabra con la imagen correcta. Los alumnos repiten las palabras después del profesor. Luego este ordena las imágenes en la parte superior del pizarrón, las de palabras en la parte inferior y explica que jugarán al *Memory Game*. Los alumnos deben parear palabras e imágenes.

El docente pega una tarjeta con una imagen en el pizarrón y la describe. Por ejemplo:

*The cow has a long tail and short ears. It is a big farm animal.*

Luego les entrega una guía de trabajo en la que deben clasificar animales de acuerdo a la descripción dada.

<i>Big animals</i>	<i>Small animals</i>	<i>Animals with long ears</i>	<i>Animals with short tail</i>
1. _____	1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____	3. _____

© Ciencias Naturales

4. Se entrega una guía de trabajo con descripciones de animales a los estudiantes y ellos deben adivinar cuál es. Leen las descripciones en silencio y luego contestan, escribiendo el nombre del animal. El profesor les pide que lean las descripciones en voz alta y digan de qué animal se trata.

Ejemplo de descripción:

*This animal can fly; it has wings; it has beautiful colors. It's the \_\_\_\_\_ (parrot)*

## Observaciones al docente

Actitudes: Este OA y sus actividades promueven la actitud de demostrar valoración e interés por conocer su propio contexto y realidad, ampliando el conocimiento de su entorno.