

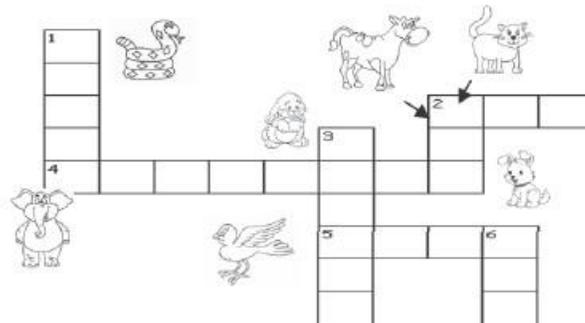
## Actividades sugeridas del Programa

1. El docente entrega a los estudiantes una guía de trabajo en la cual deben completar oraciones con el animal y las partes del cuerpo. Se sugiere hacer un ejercicio en conjunto en el pizarrón antes de que comiencen a trabajar solos. Al terminar, leen las oraciones en voz alta.

Animals	
	The t_____ has four l_____.
	The r_____ has a t_____, two e_____ and four l_____.

2. Los estudiantes reciben una hoja de trabajo con nombres de animales escritos en desorden y acompañados de la imagen del animal como apoyo. Deben escribir correctamente el nombre del animal en un espacio asignado para ello. Por ejemplo: aifefgr (*giraffe*). Se pide a un alumno que pase al pizarrón a escribir la palabra correctamente.

3. El docente entrega una guía de trabajo con un puzzle para completar con nombres de animales de acuerdo a imágenes. Se hace la primera palabra en conjunto. Luego los estudiantes trabajan en forma independiente y se corrige en el pizarrón.



4. Los estudiantes escriben un *acrostic poem* con la palabra *pet*. El docente los apoya, escribiendo una lista de palabras en el pizarrón. Ellos eligen las palabras para cada letra y luego hacen un dibujo de su mascota.

Por ejemplo:

<i>My acrostic poem</i>	
<i>P</i> _____	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Picture of my pet</div>
<i>E</i> _____	
<i>T</i> _____	

Ejemplo de palabras:

*P: pink, ponny, pretty, paper, party*

*E: elephant, elegant, enormous*

*T: turtle, tiny, tail, teddy, tooth*

5. Luego de leer un cuento, los estudiantes completan un organizador gráfico en el que deberán escribir una oración acerca del principio, el medio y el final de la historia. Tienen que incluir un dibujo que ilustre cada oración.

Ejemplo de organizador:

Name of the story	
<i>What happens at the beginning?</i>	<i>Picture</i>
<i>What happens in the middle?</i>	<i>Picture</i>
<i>What happens at the end?</i>	<i>Picture</i>

6. Los estudiantes reciben una hoja de trabajo con imágenes de diferentes animales. Frente a cada imagen, escriben una característica del animal o algo que pueda hacer. Por ejemplo:



*The kangaroo can jump*

7. El docente les explica que harán un trabajo escrito en el cual nombrarán lo que ellos y un compañero a su elección pueden y no pueden hacer. Les entrega una guía de trabajo y les pide dibujar las acciones donde corresponda.

<i>Me and my Friend</i>	
I can _____ but I can't _____.	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px;"></div> </div>	
My friend _____ can _____ but _____ can't _____.	
(name) (he/she)	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px;"></div> </div>	

8. Los estudiantes deben crear una tarjeta de identificación para su mascota (si no tienen, pueden inventarla): completan un cuadro en forma de tarjeta en el que escriben información como nombre, edad, qué mascota es, características, algo que puede hacer. El docente puede modelar la actividad, llevando una tarjeta en tamaño grande para que los alumnos la sigan como apoyo.

Ejemplo de tarjeta:

<i>My Pet ID Card</i>	
Name of the pet: _____	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center; padding: 5px;"><i>picture</i></p> </div>
Animal: _____	
Age: _____	
It has _____ and _____	
It can _____ and _____	

9. Los estudiantes reciben una hoja de trabajo con cuatro imágenes de animales. Tienen que elegir uno de ellos y describirlo, completando oraciones. Luego intercambiarán su texto con otro compañero, quien deberá adivinar qué animal fue elegido de acuerdo a la descripción.

Por ejemplo:

<i>My secret animal</i>

This animal is _____ (color)
It has _____
It doesn't have _____
It can _____
It can't _____

10. El docente explica que en nuestro país y en distintos lugares del mundo hay algunos animales en peligro de extinción y escribe en el pizarrón las palabras *endangered animals*. Pregunta si conocen alguno de esos animales y registra las respuestas en el pizarrón. Luego muestra imágenes de animales en peligro de extinción y pide a algunos estudiantes que ubiquen la etiqueta con el nombre del animal bajo su correspondiente imagen en el pizarrón. Finalmente les entrega una hoja de trabajo en la que deberán dibujar uno de los animales y completar oraciones que lo describen.

Por ejemplo:

Protect the _____ (animal)
(picture of the animal)
The _____ is _____ (color) It has _____ It can _____

### Observaciones al docente

Hay gran variedad de imágenes para trabajar vocabulario y crear fichas de trabajo en <http://cf.inspiration.com/download/pdf/kidssymbolguide.pdf>

En <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/construct/> hay un juego de escritura que trabaja vocabulario y sonidos.

La página <http://www.eduplace.com/graphicorganizer/index.jsp> ofrece una buena selección de organizadores gráficos.

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, y la actitud de demostrar curiosidad, interés y respeto ante otras realidades y culturas, reconociendo sus aportes y valorando la diversidad de modos de vida.