

## Actividades sugeridas del Programa

1. Los estudiantes reciben distintas tarjetas con números del 1 al 20, escuchan los números que dice el docente y cuando corresponde al de su tarjeta, se levantan. Primero los nombra en orden y luego en desorden; ellos deben estar atentos para no equivocarse.
2. El docente muestra imágenes de animales y nombra uno; los estudiantes deben identificarlo entre 2 o 3 imágenes y señalarlo con la mano (pueden ser de diferentes animales o del mismo, pero con características distintas). Por ejemplo: *lion, tiger, big monkey, tall giraffe, fast zebra*, etc.
3. El docente describe un animal y los estudiantes deben marcar sus características en una hoja; por ejemplo: *It is fast, it can climb, it can't swim*, etc. Finalmente deben adivinar qué animal es.
4. Los estudiantes pintan y completan imágenes de lugares de la escuela de acuerdo a la descripción que escuchan del docente. Por ejemplo: *the library is big, it is green, there are five chairs and tables, there are 2 windows, the door is red*. Esta actividad puede hacerse como competencia entre equipos: un alumno de cada grupo dibuja en la pizarra lo que el docente dice.