

Actividades sugeridas del Programa

1. Antes de escuchar un texto oral acerca de los animales, el docente pega en el pizarrón tres imágenes, una de la granja, otra de una jungla y otra de una casa y su jardín y pregunta a los estudiantes el nombre de cada uno de esos lugares en inglés; por ejemplo: *Where is this place?* o *What is this? (a farm, the jungle, a house or garden)*. Escribe *farm animals, wild animals, pets* bajo la imagen correspondiente. A continuación muestra imágenes de animales y pide a los estudiantes que los nombren y los ubiquen en el lugar que al pertenecen, respondiendo a las preguntas.

Por ejemplo:

What animal is this? It's a...

Where does it live? In the jungle, on the farm, in the house.

® Ciencias Naturales

2. Antes de escuchar la canción *Old Macdonald*, el docente llama a seis estudiantes adelante y les entrega

una *flashcard* con la imagen de un animal mencionado a cada uno. Luego va nombrando los animales y el alumno que tenga la tarjeta correspondiente debe levantarla. Luego el resto de la clase nombra los animales y los que están adelante levantan las tarjetas. Esto se puede repetir una o dos veces más.

3. El docente explica que jugarán a un juego de adivinanza. Él describirá a un animal y ellos deben decir qué animal es. El profesor puede pegar la *flashcard* del animal con la imagen mirando hacia el pizarrón.

Ejemplo de descripción:

My secret animal lives in a zoo. It is brown. It is big. It has a long tail and short ears. What animal is it?

Si un estudiante nombra el animal incorrecto, se le contesta *Sorry, it isn't a....* Si un estudiante contesta correctamente, se le dice *You are right! It's a.....*




4. El docente explica que escucharán a unos niños nombrando lo que sus amigos pueden y no pueden hacer. Les entrega una guía de trabajo y les pide que marquen con un tick (✓) lo que si pueden hacer y con una X lo que no.

Por ejemplo:

These are my friends Susan and Bob. Susan can swim but she can't climb a tree or a mountain.

Bob can play football but he can't swim.

Listen and tick (✓) or cross (X). Then write the sentence.

Susan _____ swim. She _____ climb

5. Como una forma de visualizar lo escuchado, el docente juega a las adivinanzas con los estudiantes. Describe un animal en voz alta y les pide que imaginen qué animal es y digan su nombre.

Por ejemplo.

My secret animal is a farm animal. It is big. It is black and white. It has short ears. It can walk but it can't jump.

6. Profesor y alumnos juegan *I spy...* El docente pega varias imágenes de animales alrededor de la sala de clases, les explica que describirá un animal, que tendrán que poner atención a las descripciones y el primer estudiante que adivine de qué animal se trata, deberá levantar la mano y decirlo an voz alta.

Por ejemplo:

I spy an animal that has four legs; it has a long tail; it is called the king of the jungle.