

## Actividades sugeridas del Programa

1. El docente dice *I have a pet. It's a dog* y pregunta a los estudiantes *Do you have a pet?* Copia la pregunta en el pizarrón, debajo escribe *Yes / No* y dice *yes or no?* Espera a que un estudiante diga *yes* y le pregunta *What animal is it?* Si el alumno tiene problemas para responder, puede guiarlo con preguntas: *Is it a dog? Is it a cat?* Luego pregunta a varios estudiantes si tienen mascotas y las anota en el pizarrón. Introduce la respuesta completa y les pide que repitan después de él: *Do you have a pet? Yes, I do o No, I don't* y escribe en el pizarrón las posibles respuestas. Vuelve a preguntarles si tienen mascotas, pero esta vez pide la respuesta completa y pregunta *What is it?* El estudiante nombra a la mascota. Finalmente pregunta por el color: *What color is it?* En el pizarrón debe quedar escrito el diálogo completo:

A: *Do you have a pet?* B: *Yes, I do.*

A: *What pet is it?*

B: *It's a dog.*

A: *What color is it?*

B: *It's brown and white.*

El profesor invita a parejas de alumnos a pasar adelante y representar el diálogo.






2. El docente explica que los estudiantes deberán entrevistar a 5 compañeros, preguntándoles si tienen mascota y cuál es. Les entrega una guía de trabajo con una tabla para registrar la información y les da 10 minutos para esta actividad. Entretanto se pasea por la sala para asegurarse de que estén preguntado y respondiendo en inglés. Luego pega las *flashcards* de *pets* en el pizarrón, les pide que digan qué *pets* tenían sus compañeros y va haciendo ticks (✓) bajo la mascota mencionada. Finalmente se hace cuenta la cantidad de mascotas.

Name					
Yes / No					
Pets					

3. El docente pide a los estudiantes que se paseen por la sala y pregunten a algunos compañeros acerca de las acciones que pueden o no hacer. Les entrega una guía de trabajo para registrar la información y verifica que pregunten en inglés. Luego los alumnos deberán hacer tres oraciones con respecto a la tabla. Las preguntas deben ser: *Can you swim? Can you climb? Can you fly? Can you run? Can you jump?* Las oraciones pueden ser, por ejemplo:

*Pedro can swim but he can't climb.*

Can your classmates do these actions?  
Complete the table with your classmates' information. Write yes or no in the space.

NAMES					
Pedro					
Jaime					
Lucía					

4. El docente expone *flashcards* de animales en el pizarrón y pregunta *Can the monkey fly?* Guía a los estudiantes para que contesten *Yes, it can* o *No, it can't* y escribe en el pizarrón las dos posibles respuestas. Luego pregunta sobre otro animal y ellos responden. Pide a dos alumnos que pasen adelante y se pregunten y respondan sobre lo que un animal puede hacer; los apoya en la estructura.

5. En parejas, cada estudiante recibe una tarjeta con el nombre de un animal; deberán hacerse preguntas entre sí para adivinar qué animal le tocó a su compañero. El docente puede escribir el comienzo de las preguntas en el pizarrón para apoyarlos en sus preguntas.

Por ejemplo:  
*Can your animal fly? Yes' it can.*  
*Is it a bird? Yes, it is.*

**Observaciones al docente**

En la actividad 3, es importante que el profesor se pasee por la sala para verificar que los estudiantes pregunten en inglés. Se debe reforzar positivamente a los que lo hacen.  
 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.