

Actividades sugeridas del Programa

1. Antes de leer un texto relacionado con mascotas, a modo de introducción, el docente expone la imagen de una mascota en el pizarrón (puede ser un perro, gato, un hámster o cualquier mascota que conozcan bien). Dibuja un organizador gráfico de “araña” alrededor de la imagen y pide a los estudiantes que digan toda la información que sepan acerca de la mascota. Puede guiarlos con preguntas como *What does it eat? Can it jump? Does it have a long or a short tail?* Registra las respuestas en el esquema. Finalmente los estudiantes predicen el tema del texto que leerán de acuerdo al organizador gráfico.

2. Los estudiantes observan varias imágenes de animales de nuestro país que el docente pega en el pizarrón. Apuntando a una de las imágenes, el profesor pregunta *What animal is this?* Ellos responden *It's a...* Cada alumno que responda correctamente deberá ir hacia delante y pegar la tarjeta con el nombre del animal bajo la imagen que lo representa. A continuación el docente y los estudiantes leen varios textos breves que describen a algunos animales de nuestro país. Luego de cada descripción, los alumnos deberán decir a qué animal, de los que están en el pizarrón, se refiere la descripción.

Ejemplos de animales:

the condor, the llama, the fox, the blue whale.

© Ciencias Naturales

3. Después de leer una descripción breve y simple acerca del zoológico, los estudiantes dibujan un zoológico e ilustran lo que imaginan de acuerdo al contenido del texto.

4. Los estudiantes leen un texto que el docente ha expuesto en un papel café frente a la clase. El profesor lee dos o tres líneas y les formula preguntas como, *Where does the story take place? How do you imagine the place? Is it big or small? Does it have trees? Is the protagonist tall or short?* Las preguntas deben tener como objetivo que los alumnos imaginen los distintos pasajes del texto. Si no entienden bien las preguntas, el profesor puede apoyarse con mímica e imágenes.

5. El docente escribe preguntas sobre animales en el pizarrón. Los estudiantes las copian en su cuaderno y luego las contestan con *yes/ no answers*. Se sugiere modelar en el pizarrón la forma de responder usando *Yes, it does o No, it doesn't*. Por ejemplo: *Does the rabbit have a long tail? No, it doesn't. Does the lion have short ears? Yes, it does.* Luego de que han copiado y respondido las preguntas, se revisan en voz alta.

6. Después de leer un cuento relacionado con animales, los estudiantes deberán ordenar cronológicamente imágenes que representan distintos momentos en la historia.

7. El docente explica que harán una pequeña obra de teatro con el cuento *The hare and the tortoise*. Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro y el profesor les entrega distintas partes del diálogo. Ellos ensayan sus partes en voz alta junto al docente. Primero todos leen sus partes, luego todos los que son *hare*, luego todos lo que son *tortoise* y finalmente todos los que son *fox*. Luego cada grupo memoriza sus partes. Finalmente los grupos presentan frente al curso; si la memorización resulta difícil, pueden leer sus partes en forma dramatizada.

8. El docente divide la clase en dos grupos: uno deberá leer un texto breve y el otro escuchará. Para esto, un estudiante del grupo de los que leen se reúne con uno del grupo de los que escuchan. El que lee deberá leer a su compañero durante cuatro minutos; luego el docente dice *Stop and change* y el alumno que lee deberá leer el texto a un nuevo compañero, por tres minutos. El profesor repite *Stop and change* y ellos vuelven a cambiar de pareja; esta vez le leerán a su nuevo compañero por dos minutos. Luego el docente entrega un nuevo texto, pero ahora los que antes leyeron deberán escuchar y los que escucharon, deberán leer.

Observaciones al docente

El guión para la representación de la actividad 7 está en las páginas 9 y 10 de la siguiente página web:

<http://www.play-script-and-song.com/support-files/fablesaesl.pdf>

En la página <http://www.eduplace.com/graphicorganizer/> se encuentra el organizador gráfico de araña (*spider map*) y varias otras alternativas de organizadores.