

Actividades sugeridas del Programa

1. El docente escribe una suma muy simple en la pizarra, la lee en voz alta y explica que el signo + se dice plus. Por ejemplo: $2 + 3 = 5$ (two plus three is five). Los estudiantes repiten la suma en voz alta. Luego copia dos sumas y ellos la repiten. Después copia tres sumas cuyos números o resultado no sean superiores a 20, pero sin el resultado; ellos deben resolverla mentalmente y decir el resultado. Finalmente explican sus resultados, usando objetos de la sala de clases. © Matemática
2. El docente anuncia que harán cálculo mental con sumas y restas muy simples. Explica la palabra minus y da un ejemplo de una resta; por ejemplo: $8 - 4 = 4$. Dice sumas y restas, ellos las repiten y dicen los resultados en voz alta. A continuación, pregunta a algunos estudiantes How do you know that? How do you get to that result? Show me how you do it. Ellos explican, usando objetos de la sala o dibujos. © Matemática
3. El docente muestra una imagen de animales en grupos y pregunta What are they? Los estudiantes responden con el vocabulario aprendido sobre animales; por ejemplo: they are lions/tigers/parrots. Luego profesor y alumnos juegan a la adivinanza usando flip flap books. El docente dice: they are yellow, they are small, what are they? y muestra las características en las imágenes; ellos adivinan. Finalmente, algunos voluntarios pueden decir la adivinanza con la ayuda del flip flap book para que el curso adivine.
4. Los estudiantes dibujan un animal y, sin mostrarlo, deben describirse como si ellos fueran el animal y decir: I am big, I have 4 legs, I have a trunk, I am grey, I eat grass. El resto del curso debe adivinar. Cuando un alumno adivina, el que presentó el animal muestra su dibujo.
5. Los estudiantes presentan un dibujo o una imagen de un lugar de la escuela que es importante para ellos y describen cómo les gustaría que fuera; por ejemplo: In the playground I want trees and benches; I want a jungle gym, a sandbox and foosball tables. El docente les puede preguntar: How is this different to your school? What else do children like to do at school? Los apoya con el vocabulario.
6. Los estudiantes presentan un diálogo sobre animales, usando como apoyo una figura de un animal salvaje hecho por ellos; puede ser un dibujo o un títere de palitos (stick puppet).
Por ejemplo:
A: What is this?
B: A zebra.
A: Can it run?
B: yes, it can.
A: Is it fat?
B: No, it isn't.
7. Cada estudiante piensa en un animal salvaje y, usando títeres de dedos (finger puppets) del animal elegido, responden preguntas del docente sobre acciones que realiza su animal.
Por ejemplo:
What do you do?
I run, I jump, I climb.
What are you?
I'm a...

8. Algunos voluntarios sacan un papel de un tarro (mystery can) con la imagen o el nombre de un animal y deben decir lo que saben sobre ese animal con la ayuda del docente. El profesor modela la actividad antes de comenzar.

Observaciones al docente

Actividad 6: Hay ideas de títeres de palitos en <http://myplumpudding.blogspot.com/2008/04/stick-puppets.html>

Actividad 7: Se puede imprimir títeres de dedos de animales de http://www.abckid.com.au/images/uploads/arts-and-crafts/jungle_animals.pdf

Actividad 8: Algunas ideas para esta actividad están en http://www.lakeshorelearning.com/general_content/free_resources/teachers_corner/projects/mysteryCan.jsp?f=language

Actitudes: Este OA y sus actividades ayudan a que los estudiantes desarrollen la confianza en sí mismos y se sobrepongan a las inhibiciones que genera comunicar ideas propias, experiencias e intereses en una lengua distinta a la suya