

## Actividades sugeridas del Programa

1. Después de leer una rima acerca de algún animal, los estudiantes dibujan su animal favorito y escriben dos oraciones que lo describen de acuerdo al formato *It is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_* dado por el docente. Al terminar sus ilustraciones, las exhiben en alguna pared de la sala para.

Ejemplo de rima:

*An elephant walks like this and that, He's terribly tall and he's terribly fat. He has no fingers, He has no toes, But goodness gracious What a long, long nose!*

2. Luego de leer un poema o cuento acerca de las mascotas, el docente les plantea la siguiente situación: *I want to have a pet, but I have a small house. What pet do you think I could have?* Registra las recomendaciones en el pizarrón. Por cada mascota recomendada, pregunta *Is it big or small? What does it eat?* Anota las respuestas en el pizarrón y finalmente les pide que voten por la mejor mascota, levantando la mano.

3. Después de leer un cuento relacionado con los animales, los estudiantes deben inventar un nuevo final para la historia. Para ello, reciben un organizador gráfico en el que tienen que dibujar el nuevo final y describirlo en una oración.

Ejemplo de organizador:

Name of the story
Draw the new ending here
Write about the new ending here:
_____
_____
_____

4. Luego de leer una rima o un cuento, los estudiantes deciden cuál es su personaje favorito. Luego lo dibujan y escriben una oración con dos características del personaje. Hacen la actividad con la ayuda de un organizador gráfico. Por ejemplo:

This is a picture of my favorite character
My favorite character in (name of the story) is (name of the character) He/She has a _____ He/She can _____

### Observaciones al docente

En <http://www.enchantedlearning.com/graphicorganizers/star/> hay ejemplos de organizadores gráficos.

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.