



Actividades sugeridas del programa

1. Los estudiantes reciben una hoja de trabajo en la que deben relacionar frases con imágenes, uniéndolas con líneas. Dichas frases contienen la expresión I have y vocabulario sobre juguetes y números.

Por ejemplo:

I have three marbles. I have one yoyo.

I have two skateboards.

Al final de la actividad, corrigen su propio trabajo de acuerdo a las respuestas correctas que el docente escribe en el pizarrón.

2. Reciben oraciones de un cuento, las leen y, en parejas, las organizan de acuerdo al orden del cuento, pero sin ver la versión completa del relato. Finalmente corrigen con el docente.

3. Usando el mismo texto de la actividad anterior, el profesor dice frases incompletas en voz alta. Ellos deben decir la palabra que falta de acuerdo a la imagen y lo que recuerdan del texto.

4. El docente escribe en el pizarrón una poesía de Easter. Lee en voz alta y luego lo hace de nuevo junto con los estudiantes. Les pide que identifiquen palabras relacionadas con Easter como rabbit, eggs, basket, y que comenten su significado.

Easter rabbit

Easter Easter rabbit

Your name is very funny. Come next to my door.

Put the basket with eggs on the floor.

Les entrega una imagen de la poesía y les pide que coloreen eggs, basket y rabbit de acuerdo a las indicaciones.

Por ejemplo:

Red door Brown basket Pink rabbit

Green and red eggs

5. El docente muestra la portada del cuento The Picnic, cuya ilustración incluye a dos niños con una canasta con alimentos que llevarán a un picnic. Para activar conocimientos y experiencias previas, los invita a comentar acerca de los preparativos para hacer un picnic y los motiva para que intenten decir palabras en inglés. Luego entrega una copia del cuento a cada uno y explica palabras que desconozcan. Lee en voz alta cada frase y los alumnos repiten después de él. Finalmente, ellos juegan a leer las oraciones de cada página, identificando palabras conocidas y observando las imágenes que las ilustran.

6. Los estudiantes leen el cuento interactivo sobre juguetes Which is my Toy que el docente proyecta. Lo completan con palabras que ellos eligen.

7. Con la ayuda del docente, leen tarjetas de palabras con imágenes de acciones que comienzan con distintas letras del abecedario.

Por ejemplo:

Act, bounce, catch, dance, eat, fall, gallop, hop, jump, kick, laugh, march, nod, paint, queue, run, sit, talk, vacuum, walk, yawn, zip.

Después reconocen las palabras. El profesor pronuncia una letra y los alumnos deben leer la tarjeta y hacer la mímica de la acción.

8. Divididos en dos equipos, identifican palabras que corresponden a juguetes en el tablero de un juego interactivo de Memorice, con la ayuda del docente. Gana el equipo con más respuestas correctas.

9. Los estudiantes dicen qué juguetes tienen; por ejemplo: I have a yoyo, I have a bike, etc. El docente copia esas oraciones en tarjetas y corta las palabras que forman cada oración. Organizados en grupos de cuatro integrantes, reciben las palabras correspondientes a una oración y deben formarlas. Algunos voluntarios pasan adelante a mostrar su oración, el resto la lee con la ayuda del docente y corrigen si hay errores.

10. Traen un peluche de su casa y, luego de seguir la lectura de un cuento junto con el docente, hacen la mímica de leerlo en voz alta a su muñeco mientras le muestran las imágenes.

Observaciones al docente

Actividades 5: Se sugiere utilizar el cuento The picnic de <http://www.readinga-z.com/book.php?id=22>. Para usarlo se requiere suscripción.

Actividad 6: Se recomienda usar <http://www.starfall.com/n/me/toy/load.htm?f>

Actividad 7: El profesor debe practicar las acciones con los estudiantes para que sepan hacer la mímica correspondiente.

Actividad 8: Se puede usar <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/find-the-pairs/toys>

Actividad 10: Hay libros más simples para copiar en <http://www.readinga-z.com/samples/index.html>. Algunos cuentos están disponibles en forma gratuita y para otros se requiere suscripción.