



Actividades sugeridas del programa

1. El docente entrega una guía de trabajo en la cual los estudiantes deben dibujar y describir su dormitorio ideal. Antes de que comiencen a escribir, se crea un texto modelo con todo el curso y se escribe en el pizarrón. Luego los alumnos escriben al menos tres oraciones, describiendo su dormitorio soñado. Puede ser necesario apoyarlos con la traducción de muebles y artefactos que no han aparecido anteriormente. Luego leen su descripción al curso y muestran el dibujo o lo publican en un sector de la sala de clases destinado a ello.

2. El docente entrega una hoja de bloc a los estudiantes y les pide dividirla en cuatro. En cada recuadro deben escribir la acción que realizan y en qué parte de la casa, y dibujar esa habitación. El profesor recolecta los trabajos y los expone en la sala.

I eat in my kitchen

3. Los estudiantes escribirán una historia sin sentido (silly story) y les explica que se trata de un relato divertido en el que ocurren eventos extraños y absurdos que no podrían ocurrir en la realidad (se recomienda que el docente cree su propia historia y la muestre a los alumnos como modelo) Para ello reciben una hoja con tres cuadros. El docente, dibuja tres columnas en el pizarrón. En la primera escribe diferentes nombres de personajes que les sugieran los alumnos. En la segunda anota lugares que también sugieren ellos y en la tercera escribe frases con acciones. Ellos tienen que elegir y copiar un elemento de cada categoría en sus cuadros para formar su historia. Luego hacen un dibujo que represente cada cuadro. Finalmente intercambian su historia con un compañero para que este la lea y dé su opinión y después las exponen en algún lugar de la sala para que toda la clase las lea.

Observaciones al docente

Hay material para apoyar a los alumnos en la creación de sus silly stories en <http://havefunteaching.com/worksheets/writing-worksheets/writing-prompts/>