


THE BUSY BOARD

Primary 1st Cycle

A colorful illustration of a 'Busy Board' which is a rectangular board with a red border. On the board, there are several interactive elements: a red computer mouse, a green speaker with sound waves, a blue hand cursor pointing at a green circle, and the words 'Verbs' in red and 'Toys' in purple. There are also blue stars and lines around the board, suggesting activity and excitement.

Teacher's Notes



ÍNDICE

Información técnica importante	3
Introducción	5
Numbers	6
The family	9
Colours	12
Toys	16
Food	19
The house	24
The classroom	26
Animals	31
The body	38
Verbs	41
Do you remember ...?	44
Configuración offline del <i>Flash Player</i>	45



Información técnica importante

The Busy Board está pensado para ser ejecutado en Windows o Linux; se puede utilizar en cualquier pizarra interactiva con software para cualquiera de estos sistemas operativos. Hace falta tener navegador de Internet (Internet Explorer o Firefox) instalado en el ordenador, pero no es necesario estar conectado a Internet. Para gozar de funcionalidad total, necesitarás tener instalado y activado el software de la pizarra, y que esta esté conectada al ordenador, funcionando correctamente y calibrada.

También necesitarás tener instalada la versión 9 del *Flash Player* de Adobe. Si no la tienes instalada y el sistema no te pregunta si quieres instalarla de forma automática desde Internet, puedes descargar el programa de instalación desde el sitio web de Adobe (www.adobe.com). Si estás trabajando con Windows 2000, Windows XP o Linux, también puedes encontrar la versión apropiada del programa de instalación en este CD, en la carpeta flashplayer9_installers.

Para que **The Busy Board** funcione correctamente, puede que también tengas que modificar los ajustes de seguridad de Flash del navegador. Sigue estas instrucciones para comprobar los ajustes actuales (y modificarlos, si es necesario) usando el administrador de ajustes de Adobe. Si no tienes conexión a Internet, consulta las instrucciones sobre la configuración sin conexión de los ajustes de Flash que se incluyen al final de este documento. Si necesitas más ayuda, ponte en contacto con el servicio técnico de Macmillan en:

Correo electrónico: info@macmillan.es

Teléfono: 900 102 007

Configuración online (con conexión de Internet)

La configuración en línea de los parámetros de seguridad global de Flash es común a todos los sistemas operativos y a todos los navegadores de Internet. El primer paso es entrar en la página de configuración mediante la siguiente dirección URL:

http://www.macromedia.com/support/documentation/es/flashplayer/help/settings_manager04.html

Este es el panel de control de Adobe del *plugin* de Flash. Es muy importante tener en cuenta que, si bien este panel se muestra a través de una página en línea, los cambios que hagamos se efectuarán en nuestro ordenador local. El enlace anterior nos dirige directamente a la *configuración global de seguridad* como se muestra en la siguiente figura:



Panel Parámetros de seguridad global

TABLA DE CONTENIDO

- Ayuda de Flash Player
- Administrador de configuración
 - Panel Configuración global de privacidad
 - Panel Configuración global de almacenamiento
 - Panel Configuración global de seguridad**
 - Panel Configuración global de notificación
 - Panel Configuración de privacidad de sitios
 - Panel Configuración de almacenamiento de sitios
- Parámetros de almacenamiento local
- Parámetros del micrófono
- Parámetros de la cámara
- Parámetros de privacidad
- Pregunta emergente sobre almacenamiento local

Adobe Flash Player™ Administrador de configuración

Parámetros de seguridad global

Ciertos sitios Web acceden a información de otros sitios mediante un sistema de seguridad más antiguo. Normalmente no hay problema, pero es posible que ciertos sitios obtengan información no autorizada mediante este sistema de seguridad. Cuando un sitio Web intente utilizar el sistema más antiguo para acceder a información:

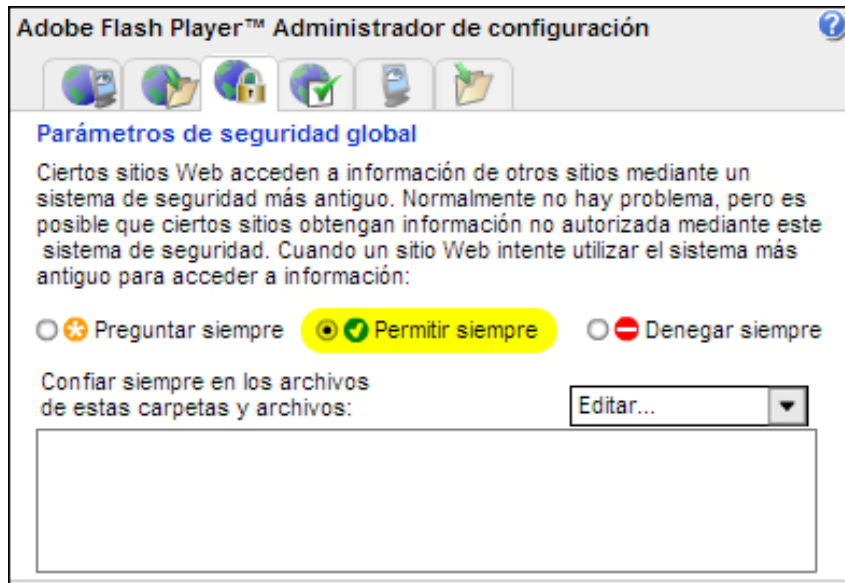
☐ Preguntar siempre ☒ Permitir siempre ☐ Denegar siempre

Confiar siempre en los archivos de estas carpetas y archivos:

Nota: el Administrador de configuración que se muestra no es una imagen; es el Administrador de configuración real. Haga clic en las fichas para ver los distintos paneles, y haga clic en las opciones de los paneles para cambiar los parámetros de Flash Player.

Los diseñadores o desarrolladores que estén creando aplicaciones para Flash Player, pueden consultar [Parámetros de seguridad global para creadores de contenido](#).

Simplemente debemos activar la opción *Permitir siempre* entre las tres que nos ofrece el asistente, como se muestra a continuación:



Con esto hemos logrado modificar nuestra configuración.

Configuración específica de seguridad

Si no deseas implementar una configuración global para todos los archivos que el *plugin* de Flash pueda ejecutar, puedes configurar archivos o carpetas de forma específica, utilizando la opción *Confiar siempre en los archivos de estas carpetas y archivos* (en la misma pantalla del panel de control de Adobe) y utilizando el asistente, como se muestra a continuación:



Simplemente utiliza las opciones *Editar*, luego *Agregar*, busca los archivos y/o carpetas y luego pulsa el botón *Confirmar*.



Introducción

La serie **Busy Board** proporciona una amplia y divertida variedad de materiales interactivos para pizarra digital basada en un programa de estudios común para los seis niveles de la educación primaria. Sea cual sea el libro de texto que estés utilizando en tus clases, encontrarás muchas actividades adecuadas que cubrirán muchos de los temas clave y áreas lingüísticas que se enseñan en esta etapa educativa.

Hay un CD para cada ciclo de la educación primaria. El material se organiza por temas (*Numbers, Colours, Toys, Food, etc.*) y está pensado para complementar tu programa educativo, basado en el libro de texto, en cada ciclo, al permitirte elegir la actividad o las actividades más adecuadas para tus alumnos en todo momento del año escolar. Cada sección, basada en un tema, incluye un menú que detalla el lenguaje central de cada actividad y la naturaleza de la tarea. Puedes usar tantas actividades como quieras, y en el orden más adecuado para tus alumnos. ¡Seguro que querrán repetir muchas más de una vez!

Las actividades son genuinamente interactivas y explotan al máximo los beneficios de la tecnología PDI. Muchas de las actividades se corrigen automáticamente, rechazando las respuestas incorrectas y confirmando las correctas de diferentes maneras para motivar a tus alumnos a participar y aprender. Entre los tipos de actividades se encuentran:

- Actividades de relacionar
- Actividades de ordenar y clasificar
- Sopas de letras
- Buscar parejas ocultas
- Completar cuentos y ordenarlos
- *Listenings* y canciones
- Formación de frases
- etc

Esta guía didáctica proporciona instrucciones paso a paso sobre cómo sacar provecho al material con las clases, aunque, en muchos casos, también son posibles otros enfoques. Además, en las pantallas de las actividades también se incluyen unas breves notas didácticas. Para verlas, toca el icono **Interactive Classroom** que se encuentra en la esquina inferior derecha; toca las notas para hacer que vuelvan a desaparecer.





NUMBERS

1 Listen and draw.

Lenguaje clave: Números del 1 al 10

Actividad: Escuchar y reconocer los números.

Explica a los alumnos que van a escuchar el audio y a unir los puntos numerados en el orden en que oigan los números.

- Pídele a uno de los alumnos que salga a la pizarra. Pon el audio y anímalo a identificar los números de la ilustración. Pídele ayuda a la clase. Para el audio cuando sea necesario presionando el botón *Pause* del reproductor (también puedes avanzar o retroceder en el archivo de audio arrastrando el control deslizante a la izquierda o a la derecha). Si quieres, puedes pedirle a otro alumno que salga a la pizarra después de algunos números.
- Pídele a otro alumno que salga a la pizarra y una los puntos. Pon el audio, parándolo cuando sea necesario. Anima a la clase a confirmar si el alumno de la pizarra está uniendo los puntos correctamente.
- Repite la actividad con otros alumnos hasta que puedan completar el dibujo sin equivocarse.

Para ofrecerles un reto adicional, anímalos a decir ellos mismos los números en voz alta mientras completas el dibujo de la pizarra.

Transcripción del audio: *one, four, two, three, five, six, eight, nine, seven, ten*

2 Listen and draw.

Lenguaje clave: Números del 11 al 20

Actividad: Escuchar números y reconocerlos.

Explica a los alumnos que van a escuchar el audio y a unir los puntos numerados en el orden en que oigan los números. Después, les preguntarás qué ven en el dibujo.

- Pídele a uno de los alumnos que salga a la pizarra. Pon el audio y anímalo a identificar los números de la ilustración. Pídele ayuda a la clase. Para el audio cuando sea necesario presionando el botón *Pause* del reproductor (también puedes avanzar o retroceder en el archivo de audio arrastrando el control deslizante a la izquierda o a la derecha). Si quieres, puedes pedirle a otro alumno que salga a la pizarra después de algunos números.
- Pídele a otro alumno que salga a la pizarra y una los puntos. Pon el audio, parándolo cuando sea necesario. Anima a la clase a confirmar si el alumno de la pizarra está uniendo los puntos correctamente.
- Repite la actividad con otros alumnos hasta que puedan completar el dibujo sin equivocarse.

Para ofrecerles un reto adicional, anímalos a decir ellos mismos los números en voz alta mientras completas el dibujo de la pizarra. ¿Distinguen un dibujo?





Respuesta: a house

Transcripción del audio: *fourteen, eleven, twenty, fifteen, eighteen, twelve, sixteen, thirteen, seventeen, nineteen, fourteen*

3 Look, listen and order.

Lenguaje clave: Números del 1 al 10

Actividad: Deletrear números.

Explica a los alumnos que van a escuchar algunos números y que deben deletrear las palabras correspondientes.

- Pon el primer audio, más de una vez, si es necesario. Pregúntale a la clase qué número ha oído. Comprueba que todos hayan oído el número correcto.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y ordene las letras del primer número. Anima a la clase a ayudar, si es necesario, levantando la mano y diciendo las letras. Cuando la respuesta sea correcta, se sustituirán las letras por la palabra. Pídele al alumno que la diga.
- Pon el segundo audio y pídele a otro alumno que ordene las letras del número. Después, repite el proceso con los demás números. Señálalos y pídele a la clase que los vuelva a decir.

Respuestas: one, four, nine, five, ten, three, seven, two, eight, six

4 Read and match.

Lenguaje clave: Números del 1 al 20

Actividad: Leer los números como cifras y palabras y comprenderlos.

Explícales que van a relacionar palabras y números. Ten en cuenta que esta actividad aparece en dos pantallas. Los números de la segunda pantalla son más elevados.

- Primero, trabaja con la primera pantalla. Señala cada palabra, una a una, y pídele a la clase que la lea.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre una palabra de manera que cubra el número correspondiente. Si el alumno lo hace correctamente, la palabra se quedará en el espacio y se volverá rosa. Si no, volverá a la parte inferior de la pizarra y puedes pedirle ayuda a otro alumno.
- Haz lo mismo con otros alumnos y con las palabras restantes de la primera pantalla. Después, repítelo con las palabras y los números de la segunda pantalla. Pulsa *Next* o *Back* para moverte por las dos pantallas.

Respuestas: [pantalla 1] ten, seven, two, four, five

[pantalla 2] thirteen, seventeen, twelve, nineteen, eleven





5 Play. Match numbers and words.

Lenguaje clave: Números del 1 al 20

Actividad: Jugar a un juego de memoria con números.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego. Tienen que encontrar palabras y números que se correspondan.

- Primero, juega contra la clase. Toca la casilla 1 y haz que digan el número. Después, toca otra casilla. Si has encontrado la pareja correcta, la palabra y el número seguirán siendo visibles y puedes explicar que has ganado el par. Si tu respuesta no es correcta, ambas casillas volverán a su forma original.
- Dile a la clase que ahora les toca a ellos. Pídele a un alumno que elija una casilla. Tócala y pregunta qué es. Pídele a otro alumno que diga dónde cree que puede estar la pareja. Si acierta, la clase gana ese par.
- Sigue con los turnos. Cada vez que aparezca una palabra, pide a los alumnos que la lean y, cuando aparezca un número, pregunta cuál es. Si quieres, puedes marcar las casillas que se hayan ganado con colores para recordar qué bando las ha ganado.
- Al final, cuenta los pares que haya ganado cada bando.

Si quieres hacerlo de otra forma, puedes pedir a los alumnos que jueguen en dos equipos. Pídele a un alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Los miembros del equipo se turnan para decirle qué casillas tocar.

Nota: Cada vez que juegues, los números cambiarán de lugar en la tabla.

6 Colour the picture.

Lenguaje clave: Números del 1 al 10

Actividad: Colorear un dibujo con números.

Explícales que van a colorear un dibujo.

- Pídeles que miren el dibujo y digan qué ven.
- Señala cada círculo de color y pídeles que nombren los colores. Después, pregunta qué palabra y qué número se corresponde con cada uno.
- Explica que van a pintar cada parte numerada del dibujo del color correspondiente.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra, nombre un color, diga su número y toque el círculo. Aparecerá un pincel en el recuadro que hay en la parte inferior de la pizarra. El alumno debe arrastrar el pincel hasta las partes del dibujo en las que vea el número correspondiente. Después, debe devolver el pincel al recuadro. Pregúntale a la clase si está de acuerdo en que ha coloreado todos los sitios en los que aparece ese número.
- Repítelo con diferentes alumnos hasta que se haya coloreado todo el dibujo.





THE FAMILY

1 Play. Match photos and words.

Lenguaje clave: *mummy, daddy, grandma, grandpa, sister, brother*

Actividad: Jugar a un juego de memoria con miembros de la familia.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego. Deben encontrar palabras y dibujos que se correspondan.

- Juega primero contra la clase. Toca la casilla número 1 y haz que nombren al miembro de la familia. Después, toca otra casilla. Si has encontrado la pareja correcta, la palabra y la foto seguirán siendo visibles y puedes explicar que has ganado el par. Si no has acertado, ambas casillas volverán a su forma original.
- Dile a la clase que ahora les toca a ellos. Pídele a un alumno que elija una casilla. Tócala y pídele que lea la palabra o que diga a quién ve en la foto. Pídele a otro alumno que diga dónde cree que puede estar su pareja. Si acierta, la clase gana ese par.
- Sigue con los turnos. Cada vez que aparezca una palabra, pídele a los alumnos que la lean y, cada vez que aparezca una foto, pregunta quién es. Si quieres, puedes marcar las casillas que se hayan ganado con colores para recordar qué bando las ha ganado.
- Al final, cuenta los pares que haya ganado cada bando.

Si quieres hacerlo de otra forma, pide a los alumnos que jueguen en dos equipos. Pídele a un alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Los miembros del equipo se turnan para decirle qué casillas tocar.

Nota: Cada vez que juegues, los miembros de la familia cambiarán de lugar en la tabla.

2 Listen and match.

Lenguaje clave: *Who's this? This is my ... mummy, daddy, grandma, grandpa, sister, brother*

Actividad: Escuchar a los miembros de la familia e identificarlos.

Explica a los alumnos que van a escuchar los nombres de distintos miembros de la familia y que, cada vez, deben señalar la palabra correspondiente. Van a fingir que esas personas son de su propia familia.

- Señala cada palabra. Pídeles que la repitan y corrige su pronunciación.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra. Pon el audio y páralo después de la primera pregunta y respuesta presionando el botón *Pause* del reproductor (también puedes avanzar o retroceder por el archivo de audio arrastrando el control deslizante a la izquierda o a la derecha). Pregúntale al alumno qué miembro de la familia se ha nombrado. Este arrastra el número 1 hasta la casilla correcta. Si lo hace correctamente, la palabra se transformará en la foto correspondiente. Pregúntale al alumno *Who's this?*, y haz que diga *daddy, my daddy* o *This is my daddy*.
- Si la respuesta no es correcta, vuelve a poner el audio y pídele ayuda a la clase.





- Haz lo mismo con otros alumnos y los otros miembros de la familia.

Actividad de seguimiento opcional: señala cada una de las seis fotos de la pizarra y pregunta *Who's this?* (basta con que respondan *daddy*, etc). Después, pídele a un alumno que ocupe tu lugar, señale las fotos y haga la pregunta.

Transcripción del audio: *Number 1. Who's this? This is my daddy. Number 2. Who's this? This is my sister. Number 3. Who's this? This is my brother. Number 4. Who's this? This is my grandpa. Number 5. Who's this? This is my mummy. Number 6. Who's this? This is my grandma.*

3 Listen and sing. Make words.

Lenguaje clave: *mum, dad, brother, sister, grandma, grandpa*

Actividad: Cantar una canción. Formar palabras de los miembros de la familia.

Explica a los alumnos que, primero, van a escuchar una canción. Diles que, cuando la hayan escuchado, les preguntarás qué palabras han reconocido.

- Pon el audio. Haz que digan las palabras de la familia.
- Vuelve a poner el audio, un verso cada vez, presionando el botón *Pause* del reproductor (también puedes avanzar o retroceder por el archivo de audio arrastrando el control deslizante a la izquierda o a la derecha). Los alumnos escuchan, leen las palabras que hay debajo del dibujo y las repiten. Vuelve a poner la canción y pídeles que canten. Cantan la letra cuando se vuelve roja.
- Señala los recuadros y las letras de la mitad inferior de la página. Anima a los alumnos a formar el nombre de los miembros de la familia de la canción. Podrías hacerlo de diferentes formas.
- Alternativas:
 - 1 - Pide a varios alumnos que digan las letras en el orden correcto mientras las arrastras hasta los recuadros para formar las palabras.
 - 2 - Pide a varios alumnos que salgan a la pizarra y arrastren las letras hasta su sitio, con la ayuda de la clase, si es necesario.
 - 3 - Divide la clase en tres equipos y asigna dos recuadros a cada equipo. Pídele a un miembro de cada equipo que salga a la pizarra. Debe arrastrar las letras hasta los recuadros para formar las palabras correspondientes con ayuda del resto de su equipo.
- Por último, pon el audio una vez más y anima a la clase a cantar.

Respuestas: *grandma, mum, dad, sister, brother, grandpa*

Transcripción del audio: *This is my mum and dad,
This is my brother and sister,
This is my grandma and grandpa,
This is my big, black cat.
I love you, yeah. I love you, yeah.
I love you very much.*





4 Look and say.

Lenguaje clave: *mum(my), dad(dy), grandma, grandpa, sister, brother*

Actividad: Nombrar a los miembros de la familia.

Explica a los alumnos que van a mirar fotos de miembros de la familia y deben nombrarlos lo más rápidamente posible.

- Divide la clase en dos equipos. El primer alumno de cada equipo será el primero en jugar.
- Toca uno de los recuadros. Cuando lo hagas, irá apareciendo una foto, lentamente. Anima a los alumnos a decir qué miembro de la familia es. Quien primero dé la respuesta correcta gana un punto para su equipo.
- Explica que ahora jugará el segundo alumno de cada equipo. Toca otro recuadro y, así, sucesivamente. (Ten en cuenta que puedes tocar el mismo recuadro más de una vez.)

Si quieres hacerlo de otra forma, pídele a uno de los alumnos que ocupe tu lugar y toque los recuadros.

Respuestas: *dad(dy), mum(my), brother, grandpa, sister, grandma*

5 Look and find.

Lenguaje clave: *mummy, daddy, grandma, grandpa, sister, brother*

Actividad: Buscar miembros de la familia en una sopa de letras.

Explica a los alumnos que van a buscar el nombre de algunos miembros de la familia en la sopa de letras.

- Señala cada dibujo y pregunta *Who's this?* Haz que digan los nombres. Señala *I can see ...* y *I can't see ...* y comprueba que comprenden estas expresiones.
- Pide a la clase que mire atentamente la sopa de letras. Cuando un alumno haya encontrado un nombre, pídele que salga a la pizarra y lo señale. Debe decir el nombre en voz alta y señalar el dibujo correspondiente. Pregunta a la clase si está de acuerdo. Alternativas:
 - 1 - El alumno resalta la palabra con un rotulador de la PDI.
 - 2 - El alumno arrastra el dibujo correspondiente hasta el recuadro de *I can see ...* El dibujo desaparecerá y la palabra quedará resaltada automáticamente.
- Los alumnos no podrán encontrar la palabra *sister*. Pídele a uno que salga delante y arrastre el dibujo correspondiente hasta el recuadro de *I can't see ...* El dibujo desaparecerá.

Actividad de seguimiento opcional: pide a los alumnos que formen frases sobre las palabras que ven o no. P. ej.: *I can see grandpa.*

Respuestas de la sopa de letras: *grandma, daddy, mummy, grandpa, brother*





COLOURS

1 Listen to the story.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown*

Actividad: Escuchar un cuento y comprenderlo.

Explica a los alumnos que van a escuchar un cuento y a leerlo. Ten en cuenta que esta actividad solo aparece en una pantalla, pero los dibujos y las palabras que lo acompañan cambian. Cada vez que cambia el dibujo hay un sonido que lo indica en la grabación.

- Señala el primer dibujo. Pregúntales qué ven.
- Pon el audio. Los alumnos escuchan el cuento y lo leen para sí mismos. Las palabras se vuelven de color rojo cuando se pronuncian en el audio. Para el audio cuando sea necesario presionando el botón *Pause* del reproductor (también puedes avanzar o retroceder en el archivo de audio arrastrando el control deslizante a la izquierda o a la derecha).
- Haz lo mismo con el resto del cuento.

Actividad de seguimiento opcional: asigna los personajes Ben, Lisa, Sally, Peter y el narrador a cinco alumnos. Repite la actividad y pídeles que lean su parte cuando las palabras se vuelvan de color rojo (baja el volumen para que no se oiga la grabación).

Transcripción del audio:

[viñeta 1] Narrator: *Ben and Lisa are in the garden.*

Lisa: *Look at Sally's picture! Let's colour the flowers.*

Ben: *OK.*

Lisa: *Where's my red crayon? Where's my red crayon?*

Ben: *Here!*

[viñeta 2] Lisa: *Where's my yellow crayon? Where's my yellow crayon?*

Ben: *Here!*

[viñeta 3] Lisa: *Where's my blue crayon? Where's my blue crayon?*

Ben: *Here!*

[viñeta 4] Lisa: *Oh no!*

Ben: *Let's sit down here.*

[viñeta 5] Lisa: *Wow! Look at Sally's picture now.*

Ben: *The flowers are red, yellow, blue and brown.*

[viñeta 6] Narrator: *Here's Sally. Here's Peter.*

Sally: *Look at my picture. It's fantastic!*

Peter: *Yes! Red, yellow and blue make brown.*





2 Play. Match words and colours.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown, green, orange*

Actividad: Jugar a un juego de memoria con colores.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego. Deben encontrar palabras y colores que se correspondan.

- Primero, juega contra la clase. Toca la casilla número 1 y haz que digan el color. Después, toca otra casilla. Si has encontrado el par correspondiente, la palabra y el color seguirán siendo visibles. Puedes explicar que has ganado el par. Si no has acertado, ambas casillas volverán a su forma original.
- Di a la clase que ahora les toca a ellos. Pídele a un alumno que elija una casilla. Tócala y pídele al alumno que lea la palabra o que nombre el color. Pídele a otro alumno que diga dónde cree que puede estar su pareja. Si acierta, la clase gana ese par.
- Sigue con los turnos. Cada vez que aparezca una palabra, pide a los alumnos que la lean y, cada vez que aparezca un color, pregunta cuál es. Si quieres, puedes marcar las casillas que se hayan ganado con colores para recordar qué bando las ha ganado.
- Al final, cuenta los pares que ha ganado cada bando.

Si quieres hacerlo de otra forma, pide a los alumnos que jueguen en dos equipos. Pide a un alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Los miembros del equipo se turnan para decirle qué casilla tocar.

Nota: Cada vez que juegues, los colores cambiarán de lugar en la tabla.

3 Look and say. Then read and complete.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown, green, orange, purple*

Actividad: Comprender las mezclas de colores; leerlas y decirlas en inglés.

Explícales que van a hablar de mezclas de colores y a leer sobre el tema.

- Señala los dos primeros tubos de pintura (¡pero no los toques!). Pregunta a la clase qué colores son. Después, pregunta *What do red and yellow make?*
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y toque los dos tubos. La mezcla de color se volverá naranja inmediatamente y la clase podrá comprobar la respuesta. Di *Red and yellow make orange* y pídele al alumno que repita *orange*.
- Haz lo mismo con los otros tres pares o grupos de tubos.
- Después, pide a la clase que mire las frases que hay bajo los colores. Pídele a un alumno que lea la primera, salga a la pizarra y complete la frase arrastrando la palabra del color correcto hasta ella. Si la palabra es correcta, se quedará ahí y la frase cambiará de color. Si no, volverá a su lugar original.
- Haz lo mismo con las tres otras frases y con alumnos diferentes.

Si quieres hacerlo de otra forma, podrías pedirle a la clase que trabaje con dos tubos y la frase correspondiente, seguido de dos tubos más y otra frase, etc.





Por último, pide a diferentes alumnos que lean cada una de las frases coloreadas de la pizarra.

Respuestas: orange, green, purple, brown

4 Read and choose. Say.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown, green, orange, purple*

Actividad: Comprender las mezclas de colores; leer de qué color son los objetos y decirlo.

Explica a los alumnos que van a leer frases y a relacionar objetos con su color.

- Pide a varios alumnos que lean la primera frase en voz alta. Después, pregunta *What colours make orange?* Pídele a uno de los alumnos que salga a la pizarra y arrastre la goma hasta las manchas de pintura roja y amarilla. Si la respuesta es correcta, la goma se volverá naranja y se quedará en la columna de la derecha. Si no, volverá a su lugar original.
- Haz lo mismo con las otras tres frases y los objetos correspondientes.
- Cuando hayan completado la actividad, pide a varios alumnos que vuelvan a leer las frases.

Actividad de seguimiento opcional: tapa las frases y pide a los alumnos que miren los objetos coloreados y digan las frases correspondientes.

Respuestas: pen – blue + yellow; sharpener – red + blue; rubber – yellow + red; ruler – blue + red + yellow

5 Read and match.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown, green, orange, purple, pink, black*

Actividad: Leer y comprender los nombres de los colores.

Explica a los alumnos que van a relacionar colores y palabras y a colorear un dibujo.

- Pídeles que miren el dibujo y digan qué ven. Señala cada círculo de color. De cada uno, pregunta *What colour is this?* Haz que digan el nombre de los colores. Después, señala las palabras de la izquierda. Pide a varios alumnos que las lean en voz alta.
- Pide a un alumno que salga a la pizarra y arrastre un color hasta la palabra correspondiente. Si lo hace correctamente, la palabra cambiará de color y varias partes del dibujo aparecerán de ese color. Si no, el círculo de color volverá a su lugar original.
- Haz lo mismo con los demás colores y con alumnos diferentes.

Actividad de seguimiento opcional: señala partes diferentes del dibujo coloreado y pregunta *What colour is this?* Tapa las palabras si quieres hacerlo más difícil.





6 Look and find.

Lenguaje clave: *red, yellow, blue, brown, green, orange, purple, pink, black, white*

Actividad: Buscar nombres de colores en una sopa de letras.

Explica a los alumnos que van a buscar algunos nombres de colores en la sopa de letras.

- Señala cada círculo y pregunta *What colour is this?* Señala los recuadros de *I can see ...* y *I can't see ...* y comprueba que los alumnos entiendan estas expresiones.
- Pídele a la clase que mire la sopa de letras atentamente. Cuando un alumno haya encontrado una palabra, pídele que salga a la pizarra y la señale. Debe decir la palabra y señalar el círculo del color correspondiente. Pregunta a la clase si está de acuerdo. Alternativas:
 - 1 - El alumno resalta la palabra con un rotulador de PDI.
 - 2 - El alumno arrastra el círculo del color correspondiente hasta el recuadro de *I can see ...* El círculo desaparecerá y la palabra quedará resaltada automáticamente.
- Los alumnos no podrán encontrar las palabras *red, black* ni *yellow*. Pídele a un alumno que salga delante y arrastre los círculos de los colores correspondientes hasta el recuadro de *I can't see ...* Los círculos desaparecerán.

Actividad de seguimiento opcional: pide a los alumnos que formen frases sobre nombres de colores que vean o no. P. ej.: *I can see pink*.

Respuestas de la sopa de letras: orange, purple, blue, brown, white, pink, green





TOYS

1 Read and match.

Lenguaje clave: *bike, ball, computer game, train, doll, board game*

Actividad: Leer los nombres de juguetes y entenderlos.

Explica a los alumnos que van a relacionar algunos juguetes con sus nombres.

- Señala cada palabra y pide a varios alumnos que la lean en voz alta. Corrige su pronunciación.
- Señala el dibujo de una bici. Pregunta *What's this?* Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre la palabra correspondiente hasta el recuadro que hay bajo el dibujo. Si lo hace correctamente, la palabra permanecerá en el recuadro y la bici tendrá un color más vivo. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase. Di *bike* varias veces y pídele al alumno que lo repita.
- Haz lo mismo con los demás dibujos y con otros alumnos.

Si quieres hacerlo de otra forma, divide la clase en dos equipos. Pídele al primer miembro de un equipo que salga a la pizarra. Debe elegir un juguete y arrastrar la palabra para etiquetarla. Si responde correctamente, el equipo gana un punto. Después, le toca hacer lo mismo al otro equipo. Continúa con diferentes alumnos hasta que se hayan nombrado todos los juguetes. No dejes que la clase les ayude.

Respuestas: *bike, ball, computer game*
train, doll, board game

2 Read and match.

Lenguaje clave: *bike, ball, doll, car, scooter, robot*

Actividad: Leer nombres de juguetes y entenderlos.

Explica a los alumnos que van a relacionar algunos juguetes con sus nombres.

- Señala cada palabra y pide a varios alumnos que las lean en voz alta. Corrige su pronunciación.
- Señala el dibujo del patinete. Pregunta *What's this?* Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre el dibujo hasta el círculo en que se encuentra la palabra correspondiente. Si lo hace correctamente, el patinete se quedará en el círculo y la palabra desaparecerá. Si no, el patinete volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase. Di *scooter* varias veces y pídele al alumno que lo repita.
- Haz lo mismo con los demás dibujos y con otros alumnos.

Si quieres hacerlo de otra forma, divide la clase en dos equipos. Pídele al primer miembro de un equipo que salga a la pizarra. Debe elegir un juguete y arrastrarlo hasta el círculo correspondiente. Si responde correctamente, el equipo gana un punto. Después, le toca hacer lo mismo al otro equipo. Continúa con otros alumnos hasta que se hayan nombrado todos los juguetes. No dejes que la clase ayude.





3 Read, match and trace.

Lenguaje clave: *bike, ball, doll, car, scooter, robot*

Actividad: Leer nombres de juguetes y escribirlos.

Explica a los alumnos que van a practicar cómo se escriben los nombres de algunos juguetes. Ten en cuenta que esta actividad aparece en dos pantallas.

- Señala el primer dibujo. Pregunta *What's this?* Pregunta a qué círculo creen que pertenece. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y lo arrastre hasta el círculo correcto. Si lo hace correctamente, la pelota se quedará en el círculo. Si no, el juguete volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase. Después, pídele al alumno que calque el nombre del juguete.
- Haz lo mismo con los demás juguetes de ambas pantallas. Presiona *Next* o *Back* para moverte por las pantallas.

Actividad de seguimiento: pide a varios alumnos que lean en voz alta las palabras que hay bajo los dibujos.

Actividad de seguimiento opcional: quita la actividad de la pizarra y dicta las palabras a la clase una a una. Los alumnos las anotan. Junto a cada palabra, hacen un dibujo pequeño del juguete.

4 Listen, repeat and match.

Lenguaje clave: *bike, ball, doll, car, scooter, robot*

Actividad: Escuchar los nombres de los juguetes y reconocerlos.

Explica a los alumnos que van a escuchar los nombres de algunos juguetes y deben decir qué palabras han oído. Ten en cuenta que esta actividad aparece en seis pantallas.

- Señala cada una de las seis palabras de la primera pantalla. Pide a los alumnos que las lean.
- Pon el audio. Vuélvelo a poner, si es necesario. Pídele a la clase que repita la palabra que haya oído. Después, pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre la palabra hasta el recuadro. Si lo hace correctamente, aparecerá el dibujo del juguete correspondiente. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase o pedirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con las palabras de las otras cinco pantallas. Presiona *Next* o *Back* para moverte por las pantallas.

Respuestas: scooter, doll, robot, ball, bike, car





5 Look and find.

Lenguaje clave: *bike, ball, doll, car, scooter, robot*

Actividad: Buscar nombres de juguetes en una sopa de letras.

Explica a los alumnos que van a buscar algunos nombres de juguetes en la sopa de letras.

- Señala cada dibujo y pregunta *What's this?* Señala *I can see ...* y *I can't see ...* y comprueba que los alumnos comprendan las expresiones.
- Pídele a la clase que mire la sopa de letras atentamente. Cuando un alumno haya encontrado el nombre de un juguete, pídele que salga a la pizarra y lo señale. Debe decir la palabra en voz alta y señalar el dibujo correspondiente. Pregúntale a la clase si está de acuerdo. Alternativas:
 - 1 - El alumno resalta la palabra con un rotulador de PDI.
 - 2 - El alumno arrastra el dibujo correspondiente hasta el recuadro de *I can see ...* El juguete desaparecerá y la palabra quedará resaltada automáticamente.
- Los alumnos podrán encontrar todos los juguetes, así que no será necesario arrastrar ningún dibujo al recuadro de *I can't see ...*

Respuestas de la sopa de letras: doll, bike, robot, scooter, car, ball

6 Order.

Lenguaje clave: *bike, ball, doll, car, scooter, robot*

Actividad: Ordenar letras para formar nombres de juguetes.

Explica a los alumnos que van a mirar algunos juguetes y a ordenar letras para formar sus nombres. Ten en cuenta que esta actividad aparece en dos pantallas.

- Señala uno de los dibujos de la primera pantalla, p. ej., *robot*. Pregunta *What's this?* Pídele a la clase que repita la palabra. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y ordene las letras que hay sobre el dibujo. Cuando lo haga correctamente, las letras individuales desaparecerán y, en su lugar, aparecerá la palabra entera. Hasta entonces, las letras seguirán como están y puedes pedirle a la clase que ayude o pedirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con los demás juguetes de ambas pantallas. Presiona *Next* o *Back* para moverte por las pantallas.
- Señala los dibujos y pide a varios alumnos que digan las palabras.

Respuestas: scooter, robot, doll

car, bike, ball





FOOD

1 Listen and match.

Lenguaje clave: *rice, chicken, fish, fruit, Can I have ..., please? Here you are, I (don't) like ...*

Actividad: Escuchar un cuento y comprenderlo.

Explica a los alumnos que van a escuchar un cuento, mirar los dibujos y colocar los bocablillos en el lugar correcto. Ten en cuenta que esta actividad aparece en tres pantallas.

- Señala la primera viñeta de la primera pantalla. Pregunta a la clase qué ve. Para cada uno de los personajes, pregunta *Who's this?* Deja claro que el hombre es el padre y los niños son hermanos.
- Explica que algunos de los personajes están hablando. Pon el audio y repítelo, si es necesario.
- Pide un voluntario para que salga a la pizarra y arrastre el bocablillo adecuado hasta el lugar correcto.
- Haz lo mismo con la segunda viñeta. Después, repítelo con las demás viñetas de las otras dos pantallas. Presiona *Next* o *Back* para moverte por las pantallas.

Actividad de seguimiento opcional: lleva arroz, un pollo de juguete, un pez de juguete y algo de fruta o prepara algunas hojas con dibujos de estos alimentos. Divide la clase en tres o cuatro grupos. Asigna un miembro de la familia a cada grupo. Vuelve a poner el audio, viñeta a viñeta, parándolo cuando haya hablado cada personaje. Pide a los alumnos que repitan su parte. Pídele a tres o cuatro alumnos que salgan a la pizarra y representen el cuento. Anímalos a darse algún alimento cuando digan *Here you are!* No insistas en una versión completa del cuento. Será suficiente si consiguen decir lo que aparece en los bocablillos de la pizarra. Divide la clase en grupos de tres o cuatro. Déjales que representen el cuento con su grupo.

Respuestas:

[viñeta 1] Daddy: *Are you hungry?*

[viñeta 2] Daddy: *Can I have the rice please, Sally?*

Sally: *Here you are.*

[viñeta 3] Daddy: *Can I have the chicken please, Peter?*

Peter: *Here you are.*

[viñeta 4] Daddy: *Can I have the fish please, Sally?*

Sally: *I like fish.*

[viñeta 5] Daddy: *Can I have the fruit please, Peter?*

Peter: *I don't like fruit.*

[viñeta 6] Daddy: *It's good for you!*

Peter: *Oh ... Mmm! It's delicious.*





Transcripción del audio:

[pantalla 1] Daddy: *Are you hungry?*

Sally & Peter: *Oh yes!*

Daddy: *It's dinner time!*

Daddy: *Can I have the rice, please, Sally?*

Sally: *Here you are.*

Daddy: *Thank you.*

Sally: *Mmm. I like rice.*

[pantalla 2] Daddy: *Can I have the chicken, please, Peter?*

Peter: *Here you are.*

Daddy: *Thank you.*

Peter: *I don't like chicken.*

Daddy: *It's good for you, Peter.*

Daddy: *Can I have the fish, please, Sally?*

Sally: *Here you are.*

Daddy: *Thank you.*

Sally: *Mmm! I like fish.*

[pantalla 3] Daddy: *Can I have the fruit, please, Peter?*

Peter: *Here you are.*

Daddy: *Thank you.*

Peter: *I don't like fruit.*

Daddy: *It's good for you, Peter.*

Narrator: *Mummy, Daddy, Peter and Sally sit down to eat.*

Daddy: *Here you are, Peter. It's good for you!*

Peter: *Oh ... Mmm! It's delicious. I like chicken, rice and fish. Can I have some more, please?*

Family: *Oh, Peter!*

2 Read and complete.

Lenguaje clave: *tomato, chicken, cheese, lettuce, ham, egg*

Actividad: Leer nombres de alimentos; completar secuencias.

Explica a los alumnos que van a mirar algunos alimentos y a leer sus nombres. Después, completarán las secuencias en las que se encuentran.

- Señala las palabras que hay en la parte inferior de la pizarra. Pide a la clase que las lea una a una. Corrige su pronunciación.





- Señala la primera secuencia de dibujos. Pídele a la clase que nombre cada uno de los cuatro alimentos ilustrados. Después, pregunta qué dos alimentos son necesarios para completar la secuencia. Cuando un alumno responda correctamente, pídele que salga a la pizarra y arrastre las palabras correspondientes a los dos recuadros. Si lo hace correctamente, las palabras desaparecerán y, en su lugar, aparecerán dibujos. Si no, cada palabra volverá a su lugar original.

Actividad de seguimiento: pide a la clase que diga el nombre de cada alimento.

Actividad de seguimiento opcional: cada alumno forma una secuencia de alimentos, haciendo dibujos sencillos o escribiendo palabras. Su secuencia debería estar incompleta. Se intercambian la libreta con un amigo, que continúa la secuencia.

Respuestas: cheese, lettuce

ham, egg

lettuce, chicken

3 Make a sentence. Read.

Lenguaje clave: *I (don't) like ..., bananas, sandwiches, pears, apples, cereal, oranges*

Actividad: Formar frases sobre gustos y aversiones personales.

Explica a los alumnos que van a formar frases sobre los alimentos que les gustan y que no.

- Señala los recuadros individuales y pide a la clase que diga las palabras. Comprueba que entienden su significado.
- Pregunta a varios alumnos *Do you like oranges/sandwiches/cereal/apples/ pears?* Haz que digan *Yes, I do / No, I don't* o, simplemente, *Yes/No*. Pide a un voluntario que salga a la pizarra y arrastre palabras hasta el recuadro grande que hay en la parte inferior de la pizarra para formar una frase verdadera sobre él. Las palabras deben arrastrarse en el orden correcto. Cuando se complete una frase correcta, se confirmará. Las combinaciones incorrectas aparecen en rojo.
- Cuando un alumno complete una frase correcta, pídele que la lea en voz alta ante la clase.
- Presiona *Start again* para borrar la frase del alumno y pídele a otro que haga lo mismo. Continúa hasta que hayan formado varias frases correctas.

Actividad de seguimiento opcional 1: pídele a la clase que recuerde las frases que haya formado cada alumno. Por ejemplo, pregunta *(David)'s sentence?* Pueden mirar a la pizarra mientras lo hacen. Anima al alumno en cuestión a confirmar la frase que la clase sugiera (o no, según sea adecuado).

Actividad de seguimiento opcional 2: pídele a un alumno que salga a la pizarra y forme una frase con *I like* o *I don't like*. Después, debe usar el rotulador de la PDI para continuar la frase con un alimento diferente que no aparezca en la actividad (p. ej., *ice cream*).





4 Find and say.

Lenguaje clave: *This is ..., pasta, bread, pizza, milk, ice cream, chocolate*

Actividad: Nombrar alimentos diferentes.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego y a nombrar algunos alimentos.

- Primero, pídele a la clase que mire los números y los diga. Después, señala cada alimento y pregunta *What's this?*
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra. Pídele que toque el dado y diga el número que aparezca. Después, dile que busque el alimento que tenga ese número y lo nombre, diciendo *This is ...*
- Haz lo mismo con otros alumnos. Si obtienen el mismo número, no importa: se limitan a volver a nombrar el mismo alimento.

Si quieres hacerlo de otra forma, divide la clase en dos equipos, A y B. Escribe A y B en la pizarra o en una hoja. Pídele al primer alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Se turnan para tocar el dado, nombrar el número, buscar el alimento con dicho número y decir *This is ...* Si la respuesta es correcta, escribe el número debajo de A o B. Si el número ya está ahí, no escribas nada. Gana el equipo que primero nombre los seis alimentos.

Nota: Cada vez que juegues, los alimentos cambiarán de lugar.

5 Play. Match pictures and words.

Lenguaje clave: *tomato, chicken, cheese, lettuce, ham, egg*

Actividad: Jugar a un juego de memoria con alimentos.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego. Deben encontrar palabras y dibujos que se correspondan.

- Juega primero contra la clase. Toca la casilla número 1 y haz que digan el nombre del alimento. Después, toca otra casilla. Si has encontrado su pareja, la palabra y el dibujo permanecerán visibles. Puedes explicar que has ganado el par. Si no has acertado, ambas casillas volverán a su forma original.
- Dile a la clase que ahora les toca a ellos. Pídele a un alumno que elija una casilla. Tócala y dile que lea la palabra o que nombre el alimento. Pídele a otro alumno que sugiera dónde cree que puede estar su pareja. Si acierta, la clase gana ese par.
- Sigue con los turnos. Cada vez que aparezca una palabra, pide a los alumnos que la lean y, cada vez que aparezca un dibujo, pídeles que nombren el alimento. Si quieres, puedes marcar las casillas que se hayan ganado con colores para recordar qué bando las ha ganado.
- Al final, cuenta las parejas que ha ganado cada bando.

Si quieres hacerlo de otra forma, pide a los alumnos que jueguen en dos equipos. Pide a un alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Los miembros se turnan para decirle qué casilla tocar.

Nota: Cada vez que juegues, los alimentos cambiarán de lugar en la tabla.





6 Order.

Lenguaje clave: *tomato, chicken, cheese, lettuce, ham, egg*

Actividad: Ordenar letras para formar nombres de alimentos.

Explica a los alumnos que van a mirar algunos alimentos y a ordenar letras para formar sus nombres. Ten en cuenta que esta actividad aparece en dos pantallas.

- Señala uno de los dibujos de alimentos de la primera pantalla. Pregunta *What's this?* Pide a la clase que repita la palabra. Dile a un alumno que salga a la pizarra y ordene las letras que hay sobre el dibujo. Cuando lo haga correctamente, las letras individuales desaparecerán y, en su lugar, aparecerá la palabra completa. Hasta entonces, las letras permanecerán como están y puedes pedirle a la clase que ayude o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con los demás nombres de alimentos de ambas pantallas. Presiona *Next* o *Back* para moverte entre las pantallas.
- Señala los dibujos y pide a diferentes alumnos que digan las palabras.

Respuestas: chicken, lettuce, egg
ham, cheese, tomato





THE HOUSE

1 Listen and match.

Lenguaje clave: *kitchen, living room, bathroom, bedroom*

Actividad: Escuchar e identificar las estancias de una casa.

Explica a los alumnos que van a ayudar a los niños a explorar una antigua casa. Los niños irán a cada una de las cuatro estancias, una a una.

- Pregunta a la clase qué ve en el dibujo. Señala el murciélago, las arañas, etc., y di que la casa es antigua o está vacía y da un poco de miedo. Enseña el nombre de las estancias o haz que los digan.
- Pon el primer audio. Pregunta qué estancia mencionaban. Explica que eso es lo que están diciendo los niños y pídele a un alumno que salga a la pizarra y los arrastre hasta la estancia correspondiente. Si lo hace correctamente, la estancia tendrá un color más vivo y el icono de audio desaparecerá. Si no, los niños volverán a su lugar original y no pasará nada más.
- Haz lo mismo con los otros tres audios.

Actividad de seguimiento opcional: pídele a un alumno que diga *Let's go to the ...* y nombre una estancia. Arrastra a los niños a esa estancia. La clase debe decir si los has llevado a la estancia correcta o no. Repítelo con las diferentes estancias.

Transcripción del audio: *Let's go to the kitchen.*

Let's go to the living room.

Let's go to the bathroom.

Let's go to the bedroom.

2 Read and match.

Lenguaje clave: *kitchen, living room, bathroom, bedroom, garage, garden*

Actividad: Leer y entender los nombres de los lugares de una casa.

Explica a los alumnos que van a mirar una casa y a relacionar los lugares que tiene con sus nombres.

- Señala cada una de las palabras de la parte inferior de la pizarra, una a una. Pide a varios alumnos que las lean.
- Vuelve a señalar *bedroom*. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre la palabra hasta la estancia correspondiente. Si lo hace correctamente, la palabra se quedará en la estancia y cambiará de color. Si no, volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Haz lo mismo con los demás lugares de la casa.

Si quieres hacerlo de otra forma, escribe las seis palabras en seis trozos de papel. Divide la clase en dos equipos. Pídele al primer alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Da a cada alumno un trozo de papel. Por turnos, los alumnos buscan su palabra en la





pizarra y la arrastran hasta la estancia correspondiente. Si lo hacen correctamente, ganan un punto para su equipo. Si no es correcto, tienen que devolverte el papel. Después, pídele al segundo alumno de cada equipo que salga a la pizarra y haga lo mismo. Continúa hasta que no te queden trozos de papel.

Respuestas: bathroom, bedroom

garden, kitchen, living room, garage

3 Read, match and trace.

Lenguaje clave: *kitchen, living room, bathroom, bedroom, garage, hall*

Actividad: Leer los nombres de los lugares de una casa y escribirlos.

Explica a los alumnos que van a practicar la lectura de los nombres de las estancias de una casa y, después, escribirlos.

- Pregunta qué ven en el dibujo. Di que es una casa con dibujos de las diferentes estancias alrededor del exterior. Señala las estancias y el garaje, una a una. Pide a la clase que las nombre. Explica que van a arrastrar estos dibujos hasta el lugar correspondiente de la casa.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra. Vuelve a señalar el recibidor. Pídele que lo nombre. Después, debe buscar la palabra *hall* en el dibujo y arrastrar la ilustración hasta allí. Si lo hace correctamente, el dibujo permanecerá ahí y aparecerá el nombre como si estuviera escrito a mano en la parte inferior de la pizarra. Si no, volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Pídele al alumno que escriba el nombre de la estancia calcando la palabra de la parte inferior de la pizarra.
- Haz lo mismo con los demás dibujos.

Actividad de seguimiento opcional: escribe las palabras en la pizarra, una a una. Pide a la clase que las lea y señale la estancia correspondiente del dibujo.





THE CLASSROOM

1 Listen, repeat and point.

Lenguaje clave: *pen, pencil, crayon, ruler, rubber, pencil sharpener*

Actividad: Escuchar los nombres de objetos del aula y reconocerlos.

Explica a los alumnos que van a practicar la pronunciación de los nombres de los objetos del aula.

- Señala el dibujo. Pregunta a los alumnos qué ven en él. Señala los objetos del aula y pídeles que los nombren.
- Señala la primera palabra (*pen*) y pon el primer audio. Vuelve a ponerlo, si es necesario. Los alumnos escuchan la palabra y la repiten. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y toque el bolígrafo del dibujo. Si lo hace correctamente, el bolígrafo cambiará de color. Si no, se quedará como está y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con los otros cinco objetos y con alumnos diferentes.

2 Read and match.

Lenguaje clave: *pencil, crayons, rubber, pencil sharpener, scissors, glue*

Actividad: Leer los nombres de los objetos del aula y entenderlos.

Explica a los alumnos que van a practicar cómo relacionar los objetos del aula con sus nombres.

- Señala el dibujo. Pregúntales qué ven. Señala cada objeto del estuche y pídeles que lo nombren.
- Después, vuelve a señalar uno, p. ej., *scissors*. Pregunta a la clase si ve la palabra *scissors* en uno de los recuadros de la parte inferior de la pizarra. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre las tijeras hasta el recuadro correspondiente. Si lo hace correctamente, las tijeras permanecerán ahí y cambiarán de color. Si no, volverán a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con los otros cinco objetos del estuche.

Actividad de seguimiento opcional: señala los objetos coloreados de la parte inferior de la pizarra y pregunta qué es cada uno.

3 Listen and put the objects into the pencil case.

Lenguaje clave: *pencil, crayons, rubber, pencil sharpener, scissors, glue*

Actividad: Escuchar los objetos del aula e identificarlos.

Explica a los alumnos que, cuando oigan los nombres de los objetos del aula, tienen que arrastrarlos hasta el estuche.





- Pregúntales qué ven en la pizarra. Señala cada objeto, uno a uno, y pregunta qué es.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra. Pon el audio. El alumno arrastra los cuatro objetos que se nombran en el audio hasta el estuche. Si lo hace bien, los objetos permanecerán en el estuche. Si intenta arrastrar un objeto incorrecto, volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Repite la actividad todas las veces que quieras, con alumnos diferentes.
- Por último, pide a los alumnos que nombren los cuatro objetos del estuche y los dos objetos que están fuera.

Actividad de seguimiento opcional: pregunta a los alumnos qué han oído en el audio. Pide a la clase que repita la frase. Anima a otros alumnos a levantar su propio estuche y a decir una frase sobre lo que hay en él.

Respuestas: pencil, crayons, rubber, glue

Transcripción del audio: *I've got a pencil, crayons, a rubber and glue.*

4 Listen and match.

Lenguaje clave: *pen, pencil, crayon, ruler, rubber, pencil sharpener*

Actividad: Escuchar los objetos del aula e identificarlos.

Explica a los alumnos que van a practicar cómo reconocer los nombres de los objetos del aula.

- Pregunta a la clase qué ve en el dibujo. Señala cada uno de los objetos del aula y pregunta qué es. Después, señala cada número y pide a los alumnos que lo digan.
- Explica que van a escuchar una pregunta en el audio y a responderla arrastrando el número hasta el recuadro correcto. Pon el primer audio y pregúntales dónde debería ir el número 1. Pídele a un alumno que salga a la pizarra. Vuelve a poner el audio. El alumno arrastra el número hasta el recuadro correspondiente. Si lo hace correctamente, el recuadro cambiará de color y el número permanecerá en él. Si no, el número volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con los otros cinco números.

Actividad de seguimiento opcional: pregunta a los alumnos cuál era la pregunta del audio. Pídeles que la repitan. Anima a un alumno a hacer esta pregunta sobre uno de los objetos. Tú debes responder *Here, number (1)* y señalar la pizarra. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y ocupe tu lugar, de manera que uno haga una pregunta y otro la responda desde la pizarra. Haz lo mismo con los demás objetos y otros alumnos.

Respuestas: 1 – pen; 2 – pencil; 3 – crayon; 4 – rubber; 5 – pencil sharpener; 6 – ruler

Transcripción del audio: *Number 1: Where's my pen?*

Number 2: Where's my pencil?

Number 3: Where's my crayon?

Number 4: Where's my rubber?

Number 5: Where's my pencil sharpener?

Number 6: Where's my ruler?





5 Match, ask and answer.

Lenguaje clave: *a, some, pencil, crayons, rubber, pencil sharpener, scissors, glue*

Actividad: Pedir objetos del aula usando *some* o *a*.

Explica a los alumnos que van a practicar el uso de *a* y *some* con los objetos del aula y, después, practicar cómo pedirlos.

- Pregunta qué ven en el dibujo. Señala cada uno de los objetos del aula y pregunta *What's this?*, o *What are these?* Señala los recuadros de *a* y *some* de la parte inferior de la pizarra y recuerda a los alumnos que ambas palabras se usan en ocasiones con objetos. Señala los lápices de colores y pregunta si usamos *a* o *some* con *crayons*. Pide a un alumno que salga a la pizarra y arrastre el dibujo hasta el recuadro adecuado. Si lo hace correctamente, el dibujo permanecerá ahí. Si no, volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Haz lo mismo con los demás objetos y otros alumnos.
- Repasa los objetos que hay en *a*. Pregunta a los alumnos qué son. Haz lo mismo con los que hay en *some*.
- Pregunta a la clase cómo pedimos algo en inglés. Enseña o repasa *Can I have ..., please?* Explica que la niña le está preguntando al niño. Arrastra uno de los dibujos hasta el recuadro que hay en el bocadillo y haz que formulen la pregunta.
- Haz lo mismo con los otros cinco dibujos.
- Pregunta cómo podemos responder la pregunta y enseña o repasa *Yes. Here you are.*
- Divide la clase en parejas. Deciden quién preguntará y quién responderá. Arrastra un dibujo hasta el cuadrado del bocadillo. Un alumno de cada pareja pide el objeto y el otro responde y finge que le da el objeto a su compañero.
- Haz lo mismo con los demás objetos. Después, pide a los alumnos que intercambien papeles.

Respuestas: *a pencil, a pencil sharpener, a rubber, some crayons, some scissors, some glue*

Can I have some crayons, please? Yes, here you are.

Can I have some scissors, please? Yes, here you are.

Can I have a pencil, please? Yes, here you are.

Can I have some glue, please? Yes, here you are.

Can I have a pencil sharpener, please? Yes, here you are.

Can I have a rubber, please? Yes, here you are.

6 Read and complete.

Lenguaje clave: *pencil, crayons, rubber, (pencil) sharpener, scissors, glue*

Actividad: Completar los nombres de los objetos del aula.





Explica a los alumnos que van a practicar cómo se deletrean los nombres de los objetos del aula.

- Pregunta qué ven en la pizarra. Señala el sacapuntas y pregunta *What's this?* Señala los espacios de la palabra y pregunta qué letras faltan de cada una. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre las letras que faltan hasta la palabra. Si lo hace correctamente, las letras permanecerán ahí y cambiarán de color. Si no, cada letra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Vuelve a pedirle al alumno que nombre el objeto y deletree la palabra. Después, haz lo mismo con los demás objetos y alumnos diferentes.

Actividad de seguimiento opcional 1: repite la actividad con diferentes alumnos.

Actividad de seguimiento opcional 2: pídele a cada alumno que piense en un objeto del aula y que anote su nombre quitándole dos o tres letras. Después, intercambia la libreta con un compañero, que completa la palabra.

Respuestas: sharpener, scissors, crayons, rubber, pencil, glue

7 Read and match.

Lenguaje clave: *pencil, crayons, rubber, pencil sharpener, scissors, glue*

Actividad: Leer los nombres de los objetos del aula y comprenderlos.

Explica a los alumnos que van a relacionar los objetos del aula con sus nombres.

- Señala cada palabra y pide a varios alumnos que las lean en voz alta. Corrige su pronunciación.
- Señala el dibujo de los lápices de colores. Pregunta *What are these?* Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre la palabra correcta hasta el recuadro que hay bajo el dibujo. Si lo hace correctamente, la palabra permanecerá en el recuadro y el dibujo de los lápices de colores tendrá un color más vivo. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase. Di *crayons* varias veces y pide a los alumnos que la repitan.
- Haz lo mismo con los demás objetos y con otros alumnos.

Actividad de seguimiento opcional: pide a los alumnos que vuelvan a leer en voz alta cada una de las palabras.

Respuestas: crayons, glue, scissors
pencil sharpener, pencil, rubber

8 Look and find.

Lenguaje clave: *pencil, crayons, rubber, sharpener, scissors, glue*

Actividad: Buscar los nombres de los objetos del aula en una sopa de letras.

Explica a los alumnos que van a buscar los nombres de algunos de los objetos del aula en la sopa de letras.





- Señala cada uno de los dibujos y pregunta *What's this?*, o *What are these?* Señala *I can see ...* y *I can't see ...* y comprueba que los alumnos comprendan estas expresiones.
- Pídele a la clase que mire atentamente la sopa de letras. Cuando un alumno haya encontrado una palabra, pídele que salga a la pizarra y la señale. Debe decir la palabra en voz alta y señalar el objeto del aula con el que se corresponda. Pregunta a la clase si está de acuerdo. Alternativas:
 - 1 - El alumno resalta la palabra con un rotulador de la PDI.
 - 2 - El alumno arrastra el dibujo correspondiente hasta el recuadro de *I can see ...* El dibujo desaparecerá y la palabra quedará resaltada automáticamente.
- Los alumnos podrán encontrar todos los objetos del aula, así que no hará falta arrastrar ningún dibujo hasta el recuadro de *I can't see ...*

Actividad de seguimiento opcional: pide a los alumnos que formen frases sobre los objetos del aula que ven y los que no. Coloca un trozo de cartulina sobre *glue* para que no lo vean.

Respuestas de la sopa de letras: sharpener, pencil, crayons, rubber, scissors, glue





ANIMALS

1 Listen and order.

Lenguaje clave: *rabbit, tortoise, race, carrots, apples, vegetables, fruit, I can ..., rabbits eat ...*

Actividad: Escuchar un cuento y comprenderlo.

Explica a los alumnos que van a escuchar un cuento y a colocar los dibujos en el orden correcto.

- Pídeles que miren los dibujos. Pregunta sobre qué creen que tratará el cuento. Enseña o repasa *race, rabbit* y *tortoise*.
- Píde a los alumnos que escuchen la primera parte del cuento. Pon el primer audio. Pídele a la clase que diga qué dibujo va primero. Arrástralo hasta el primer lugar o pídele a un alumno que salga delante y lo haga. Los demás dibujos se apartarán automáticamente.
- Haz lo mismo con el segundo dibujo. Cada vez que los alumnos hayan escuchado el audio, anímalos a elegir el dibujo adecuado y, después, pídele a uno que lo arrastre hasta el lugar correcto (o hazlo tú).
- Si los alumnos quieren cambiar el orden de los dibujos, anímalos a volver a escuchar los archivos de audio desde el principio. Cuando todos los dibujos estén en la posición correcta, quedará confirmado y ya no se podrán mover los dibujos sin reiniciar la actividad.
- Pon el audio una vez más para que los alumnos puedan escuchar el cuento con los dibujos en el orden correcto.

Actividad de seguimiento opcional: léele el cuento a la clase parándolo antes de algunas de las palabras clave, que los alumnos deben decir.

Respuestas: 1 The girl holding a rabbit and the boy holding a tortoise.

2 The girl waving a black and white flag.

3 The rabbit and a basket of carrots.

4 The rabbit eating apples.

5 The tortoise finishing the race first; the rabbit is exhausted.

6 The tortoise receiving the prize.

Transcripción del audio:

[viñeta 1] Narrator: *Peter, Sally, Ben and Lisa are in the garden.*

Sally: *I've got a rabbit.*

Peter: *I've got a tortoise.*

Sally: *Let's have a race!*

Ben and Lisa: *Good idea!*

[viñeta 2] Narrator: *Rabbit and Tortoise have a race.*

Sally: *Are you ready? Go!*





Rabbit: *Look at me! I can run.*

Tortoise: *Oh dear!*

[viñeta 3] Rabbit: *Look! Some carrots. I'm hungry!*

Peter: *Rabbits eat vegetables.*

[viñeta 4] Rabbit: *Look! Some apples. I'm hungry!*

Peter: *Rabbits eat fruit.*

[viñeta 5] Sally: *Look, Rabbit! Look at Tortoise! Run, Rabbit, run!*

[viñeta 6] Ben: *Tortoise is the winner!*

Peter: *Here's your prize.*

Lisa: *Well done, Tortoise!*

2 Make words.

Lenguaje clave: *duck, sheep, cow, pig, hen, horse*

Actividad: Formar nombres de animales.

Explica a los alumnos que van a ver algunos animales y practicar cómo se deletrean sus nombres.

- Pregunta qué ven. Señala el pato y pregunta *What's this?* Pídele a la clase que repita la palabra varias veces. Después, pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre las letras hasta el recuadro para formar su nombre. Si lo hace correctamente, la palabra aparecerá en el recuadro. Si alguna letra no es correcta o no aparece en el orden correcto, volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase. Di *duck* varias veces y pídele al alumno que la repita.
- Haz lo mismo con los otros cinco animales y con otros alumnos.

Si quieres hacerlo de otra forma, divide la clase en dos equipos. Pídele al primer alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Señala un animal. El alumno del equipo A arrastra las letras hasta el recuadro para formar su nombre. Si lo hace correctamente, el equipo gana un punto. Después, le toca al equipo B. Luego, saca a la pizarra al segundo alumno de cada equipo y, así, sucesivamente. Repite la actividad si es necesario. Gana el equipo que acabe con más puntos.

Respuestas: *duck, sheep, cow, pig, hen, horse*

3 Listen and match.

Lenguaje clave: *What can you see?, I can see ..., Where's ...?, duck, duckling, pig, hen, mummy*

Actividad: Escuchar un cuento y comprenderlo.

Explica a los alumnos que van a escuchar un cuento, a mirar los dibujos y a colocar los bocaballos en el lugar correcto. Ten en cuenta que esta actividad aparece en tres pantallas.





- Señala la primera viñeta de la primera pantalla. Pregunta a la clase qué ve. Enseña o repasa *egg* y *duckling*.
- Explica que los personajes están hablando y pon el audio. Vuelve a ponerlo, si es necesario.
- Pide un voluntario para que salga a la pizarra y arrastre el bocadillo adecuado hasta el lugar correcto.
- Haz lo mismo con la segunda viñeta. Después, hazlo con las demás viñetas de las diferentes pantallas. Presiona *Next* o *Back* para avanzar por las pantallas. Enseña o repasa el vocabulario siguiente antes de pasar a la segunda pantalla: *pig, duck, mummy*; y antes de la tercera pantalla: *hen, under the tree*.

Actividad de seguimiento opcional: vuelve a poner el audio, viñeta a viñeta, parándolo después de que haya hablado cada personaje. Pide a los alumnos que lo repitan. Divide la clase en grupos de seis. Asígnale un personaje a cada alumno (Ben, Lisa, el patito, la gallina, el cerdo y el pato). Pídeles que representen el cuento. No insistas en una versión completa del cuento. Bastará si consiguen decir lo que aparece en los bocadillos de las pantallas.

Respuestas:

[viñeta 1] Lisa: *What can you see?*

[viñeta 2] Ben: *I can see a duckling.*

[viñeta 3] Duckling: *Where's my mummy?*

Lisa: *I don't know.*

[viñeta 4] Ben: *Look! I can see a duck.*

Lisa: *No, Ben. It's a pig.*

[viñeta 5] Hen: *Look under the tree.*

[viñeta 6] Ben: *Now I can see a duck!*

Duckling: *Mummy!*

Transcripción del audio:

[viñeta 1] Narrator: *Ben and Lisa are on the farm.*

Ben: *Look, Lisa!*

Lisa: *What can you see?*

Ben: *I can see an egg.*

[viñeta 2] Ben: *Look, Lisa!*

Lisa: *What can you see?*

Ben: *I can see a duckling.*

Duckling: *Quack!*

[viñeta 3] Narrator: *The duckling is sad.*

Duckling: *Where's my mummy?*

Lisa: *I don't know.*

Ben: *Oh dear!*

[viñeta 4] Narrator: *Ben and Lisa look for the duckling's mummy.*





Ben: *Look! I can see a duck.*

Lisa: *No, Ben. It's a pig.*

Pig: *Look under the tree.*

[viñeta 5] Ben: *Look! I can see a duck.*

Lisa: *No, Ben. It's a hen.*

Hen: *Look under the tree.*

[viñeta 6] Narrator: *Ben, Lisa and the duckling look under the tree.*

Ben: *Now I can see a duck!*

Lisa: *Yes, it's a duck!*

Duckling: *Mummy!*

4 Ask and answer.

Lenguaje clave: *elephant, giraffe, lion, zebra, parrot*

Actividad: Jugar a un juego de adivinanzas usando *Have you got ...?*

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego con dibujos de animales salvajes.

- Señala cada animal, uno a uno, y pregunta *What's this?* Pide a los alumnos que repitan los nombres.
- Primero, juega contra la clase. Pide a los alumnos que cierren los ojos. Arrastra dos, tres o cuatro de los animales hasta las casillas. Memorízalos o anótalos. Después, haz clic en la casilla verde y quedarán tapados. (No vuelvas a hacer clic en la casilla verde hasta que quieras mostrar los dibujos.) Pide a la clase que abra los ojos e intente adivinar qué animales has escondido. Para hacerlo, deben preguntar *Have you got a ...?* Responde *Yes, I have*, o *No, I haven't*. Responde varias preguntas de alumnos diferentes. Permíteles cuatro preguntas en total y dales un punto si nombran los animales que hayas ocultado.
- Dile a la clase que ahora les toca a ellos. Presiona *Start again* y pídele a un alumno que salga a la pizarra. Cierra los ojos mientras arrastra dos, tres o cuatro animales hasta las casillas, los anota y los tapa con la casilla verde. Haz cuatro preguntas. Si consigues nombrar los animales que ha ocultado, ganas un punto.
- Continúa con los turnos hasta que haya un ganador claro.

Si quieres hacerlo de otra forma, pide a los alumnos que jueguen en dos equipos, A y B. Pídele a un alumno del equipo A que salga a la pizarra. Los alumnos del equipo B cierran los ojos. El alumno del equipo A arrastra animales a las casillas y las tapa. El equipo B abre los ojos y hace cuatro preguntas. Diferentes alumnos del equipo A se turnan para responder. Si el equipo B lo adivina, gana un punto. Después, se intercambian papeles.

Actividad de seguimiento opcional: los alumnos continúan el juego en parejas. Un alumno anota dos, tres o cuatro animales y el otro hace cuatro preguntas con *Have you got ...?*, e intenta adivinarlos. Después, intercambian papeles.





5 Find, colour and complete. Say.

Lenguaje clave: *I can see ..., tortoise, sheep, cow, cat, rabbit, duck, horse, mouse, hen, fish*

Actividad: Completa frases que comienzan por *I can see ...*

Explica a los alumnos que van a mirar un puzle y deben decir qué animales ven.

- Primero, pídeles que miren las palabras que hay en la parte inferior de la pizarra. Deben leerlas una a una. Corrige su pronunciación.
- Después, diles que miren el dibujo. Pregunta si alguien ve un animal. Pídele a un alumno que vea alguno que salga a la pizarra, lo señale y lo coloree con un rotulador de la PDI (si se tarda demasiado, pídele simplemente que trace su silueta).
- Pídele al mismo alumno que busque el nombre del animal y que lo arrastre hasta uno de los recuadros que hay a la derecha para completar la frase *I can see ...* Por último, pídele que lea la frase *I can see ...* ante la clase.
- Haz lo mismo con los demás animales y otros alumnos. Ten en cuenta que algunas de las palabras no se usarán porque los animales no aparecen en el dibujo.

Actividad de seguimiento opcional 1: tapa las frases de la derecha y pide a varios alumnos que digan qué ven en el dibujo.

Actividad de seguimiento opcional 2: enseña o repasa *I can't see* Pide a varios alumnos que formen frases sobre el dibujo usando los nombres de los animales que no aparecen en el puzle.

Actividad de seguimiento opcional 3: enseña o repasa la pregunta *Can you see ...?*, y las respuestas *Yes, I can* y *No, I can't*. Elige a alumnos para que hagan preguntas sobre el dibujo y las respondan.

Respuestas: *I can see a duck.*

I can see a cat.

I can see a sheep.

I can see a horse.

I can see a cow.

I can see a hen.

6 Match.

Lenguaje clave: *dog, cat, rabbit, tortoise, guinea pig, meat, fish, vegetables, fruit*

Actividad: Relacionar diferentes mascotas con los alimentos que comen.

Explica a los alumnos que van a hablar de qué comen diferentes animales.

- Pregunta qué animales ven en la pizarra. Señálalos, uno a uno, y enseña o repasa sus nombres. Pide a los alumnos que los repitan y corrige su pronunciación. Después, señala el alimento y enseña o repasa *meat, fish, fruit* y *vegetables*.
- Señala la tortuga. Pregunta a la clase *What does the tortoise eat? Meat? Vegetables and fruit? Or meat, vegetables and fruit?* Pídele a un voluntario que salga a la pizarra





y arrastre al animal hasta el recuadro adecuado. Si lo hace correctamente, el animal desaparecerá. Si no, el animal volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase o pedirle a otro alumno que salga a la pizarra. Cuando los alumnos aciertan, di *Yes, the tortoise eats vegetables and fruit, etc.*

- Haz lo mismo con los otros cuatro animales y otros alumnos.

Si alguno de los alumnos no está de acuerdo con las respuestas (p. ej., porque su gato come otra cosa), anímale a decirlo en inglés.

Respuestas: tortoise – vegetables and fruit; cat – meat and fish; rabbit – vegetables and fruit; guinea pig – vegetables and fruit; dog – meat, vegetables and fruit.

7 Play. Match words and pictures.

Lenguaje clave: *lion, zebra, giraffe, elephant, tortoise, parrot*

Actividad: Jugar a un juego de memoria con animales.

Explica a los alumnos que van a jugar a un juego. Deben buscar palabras y dibujos que se correspondan.

- Primero, juega contra la clase. Toca la casilla 1 y pregunta qué es. Después, toca otra casilla. Si has encontrado su pareja, la palabra y el dibujo permanecerán visibles y puedes explicar que has ganado el par. Si no has acertado, ambas casillas volverán a su forma original.
- Diles a la clase que ahora les toca a ellos. Pídele a un alumno que elija una casilla. Tócala y pregunta qué palabra o animal es. Pídele a otro alumno que sugiera dónde podría estar su pareja. Si acierta, la clase gana ese par.
- Continúa con los turnos. Cada vez que aparezca un animal, pide a los alumnos que digan qué es. Cada vez que aparezca una palabra, pídeles que la lean. Si quieres, puedes marcar las casillas que se hayan ganado con colores para recordar qué bando las ha ganado.
- Al final, cuenta las parejas que haya ganado cada bando.

Si quieres hacerlo de otra forma, pide a los alumnos que jueguen en dos equipos. Pídele a un alumno de cada equipo que salga a la pizarra. Los miembros del equipo se turnan para decirle qué casilla tocar.

8 Order.

Lenguaje clave: *dog, cat, guinea pig, tortoise, rabbit*

Actividad: Ordenar letras para formar nombres de animales.

Explica a los alumnos que van a mirar algunos animales y a ordenar letras para formar sus nombres.

- Señala el perro. Pregunta *What's this?* Pídele a la clase que repita la palabra. Dile a un alumno que salga a la pizarra y ordene las letras que hay sobre el dibujo. Cuando lo haga correctamente, las letras individuales desaparecerán y, en su lugar, aparecerá la palabra completa. Hasta entonces, las letras permanecerán como están y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.





- Haz lo mismo con los demás animales.
- Señala los dibujos y pide a varios alumnos que digan las palabras.

Respuestas: dog, cat, rabbit, tortoise, guinea pig





THE BODY

1 Look and find.

Lenguaje clave: *hair, body, mouth, face, legs, hands, arms, head*

Actividad: Buscar partes del cuerpo en una sopa de letras.

Explica a los alumnos que van a buscar los nombres de algunas partes del cuerpo en la sopa de letras.

- Señala el dibujo del niño. Haz que digan el nombre de las partes del cuerpo que vean en el dibujo.
- Pídele a la clase que mire atentamente la sopa de letras. Cuando un alumno haya encontrado una parte del cuerpo, pídele que salga a la pizarra y lo señale. Debe decir la palabra en voz alta, resaltarla con un rotulador de la PDI y rodear con un círculo la parte del cuerpo correspondiente en el dibujo. Pregúntale a la clase si está de acuerdo.
- Haz lo mismo con otras palabras hasta que los alumnos ya no encuentren más. Presiona *Show answers* para ver si lo han encontrado todo.

Actividad de seguimiento opcional: pídele a un alumno que salga a la pizarra. Debe señalar partes del cuerpo del niño y la clase las nombra.

Respuestas de la sopa de letras: *hair, body, head, hands, legs, face, arms, mouth*

2 Ask and answer.

Lenguaje clave: *Can you see ...? Yes, I can, No, I can't, eyes, nose, hands, ears, feet, face, body, toes, fingers*

Actividad: Hacer preguntas con *Can you see ...?* y los nombres de diferentes partes del cuerpo, y responderlas.

Explica a los alumnos que van a mirar un dibujo en el que las diferentes partes del cuerpo están mezcladas, y deben hacer preguntas sobre lo que ven y responderlas.

- Señala los nombres de las partes del cuerpo de los recuadros que hay en la parte inferior de la pizarra. Pídele a los alumnos que las repitan después de ti y corrige su pronunciación. Por último, señala la pregunta *Can you see ...?*, y las respuestas *Yes, I can* y *No, I can't*, y comprueba que los alumnos las comprendan.
- Haz preguntas a varios alumnos, p. ej., *Can you see a girl? Can you see a boy? Can you see different parts of the body?*
- Pídele a un alumno que salga delante y arrastre un sintagma de los recuadros para formar una pregunta a la derecha. La pregunta empezará por *Can you see ...?*, y aparecerá en el recuadro en cuanto haya arrastrado una de las partes del cuerpo hasta allí. Después, pídele a otro alumno que salga delante y arrastre la respuesta hasta el recuadro que hay junto a la pregunta. Nuevamente, aparecerá la respuesta completa.





- Pide a los alumnos que lean en voz alta su pregunta y su respuesta ante la clase y señala las partes del cuerpo relevantes en el dibujo, contándolas si es necesario. La clase decide si son correctas.
- Haz lo mismo con las otras partes del cuerpo, dejando que participen tantos alumnos como sea posible. Cuando todas las líneas estén llenas de preguntas, presiona *Start again* para repetir la actividad.

Si quieres hacerlo de otra forma, haz la actividad con dos equipos. El primer alumno del equipo A forma una pregunta y el primer alumno del equipo B forma la respuesta. Después, los equipos intercambian papeles. Otorga un punto por cada respuesta correcta.

Actividad de seguimiento opcional: reinicia la actividad. Los alumnos levantan la mano y te hacen preguntas que comiencen por *Can you see ...?* Pueden usar cualquier parte del cuerpo y cualquier número. Da algunas respuestas incorrectas para ver si se dan cuenta de tus errores.

3 Look and match.

Lenguaje clave: *hands, feet, face, body*

Actividad: Leer los nombres de las partes del cuerpo y comprenderlos.

Explica a los alumnos que van a leer los nombres de distintas partes del cuerpo y usarlos para etiquetar un dibujo.

- Señala cada palabra. Pídele a la clase que la repita después de ti y corrige su pronunciación.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre una palabra hasta el recuadro adecuado. Si lo hace correctamente, la palabra permanecerá en el recuadro. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Haz lo mismo con las demás palabras y otros alumnos.

Actividad de seguimiento opcional: tapa las palabras. Señala cada una de las partes del cuerpo y pregunta *What's this?* o *What are these?*

Respuestas: *face, hands, body, feet*

4 Look and match.

Lenguaje clave: *mouth, ears, eyes, nose*

Actividad: Leer los nombres de las partes de la cara y entenderlos.

Explica a los alumnos que van a leer los nombres de las partes de la cara y usarlos para etiquetar un dibujo.

- Señala cada palabra. Pídele a la clase que las repita después de ti y corrige su pronunciación.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre una palabra hasta el recuadro adecuado. Si su respuesta es correcta, la palabra permanecerá en el recuadro. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.





- Haz lo mismo con las demás palabras y otros alumnos.

Actividad de seguimiento opcional: tapa las palabras. Señala cada una de las partes de la cara y pregunta *What's this?* o *What are these?*

Respuestas: eyes, nose, mouth, ears

5 Read and complete.

Lenguaje clave: *mouth, nose, legs, eyes, arms, fingers*

Actividad: Completar los nombres de las partes del cuerpo.

Explica a los alumnos que van a practicar cómo deletrear los nombres de las partes del cuerpo.

- Pregunta qué ven en la pizarra. Señala las diferentes partes del cuerpo y pide a los alumnos que las nombren. Señala la primera palabra y pregunta qué letra falta en cada espacio. Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre las letras que faltan hasta la palabra. Si lo hace correctamente, las letras permanecerán ahí y cambiarán de color. Si no, cada letra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Pídele al alumno que señale la parte del cuerpo correspondiente, diga la palabra y la deletree. Después, haz lo mismo con las demás palabras y otros alumnos.

Actividad de seguimiento opcional: pídele a cada alumno que piense en una parte del cuerpo y anote el nombre quitándole dos o tres letras. Después, intercambia la libreta con un compañero, que completa la palabra.

Respuestas: mouth, nose, legs, eyes, arms, fingers





VERBS

1 Listen and match.

Lenguaje clave: *play football, walk, ride a bike, swim, run, dance*

Actividad: Escuchar sonidos y relacionarlos con los nombres de diferentes actividades.

Explica a los alumnos que van a escuchar algunos sonidos (de gente haciendo diferentes actividades) y deben arrastrar el nombre de cada actividad hasta el recuadro adecuado.

- Señala las palabras de los recuadros que hay en la parte inferior de la pizarra. Pídele a la clase que las repita después de ti y corrige su pronunciación.
- Pon el primer audio y pídele a un voluntario que salga a la pizarra. Vuelve a poner el audio. Debe arrastrar la palabra o el sintagma adecuado hasta el recuadro. Si lo hace correctamente, la palabra cambiará de color y aparecerá el dibujo correspondiente. Si no, la palabra volverá a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.
- Haz lo mismo con las otras cinco actividades y con otros alumnos.

Actividad de seguimiento: divide la clase en dos equipos, A y B. Pídele al primer alumno del equipo A que salga a la pizarra, señale una palabra y la diga. Después, debe señalar el recuadro donde cree que vaya esa actividad. Pon el audio. Si el alumno cree que ha elegido el recuadro adecuado, puede arrastrar la palabra hasta él. Si lo hace correctamente, su equipo gana un punto. Después, le toca al equipo B elegir una palabra, pronunciarla y adivinar a qué recuadro pertenece. Luego, pídele al segundo alumno de cada equipo que salga a la pizarra y continúe. Ve anotando la puntuación.

Respuestas: run, play football, ride a bike
dance, swim, walk

2 Read and match.

Lenguaje clave: *run, listen to music, sing, play computer games, dance, play cards, walk, play football, watch TV, ride a bike, play a board game, swim*

Actividad: Leer los nombres de varias actividades y reconocerlos.

Explica a los alumnos que van a relacionar los nombres de las actividades con los dibujos. Ten en cuenta que esta actividad aparece en dos pantallas.

- Primero, trabaja con la primera pantalla. Señala cada palabra o sintagma, uno a uno, y pídele a la clase que lo lea. Corrige su pronunciación.
- Pídele a un alumno que salga a la pizarra y arrastre una palabra hasta el recuadro que hay bajo el dibujo correspondiente. Si lo hace correctamente, la palabra permanecerá en el recuadro y el dibujo tendrá un color más vivo. Si no, la palabra volverá a la parte inferior de la pizarra y puedes pedirle ayuda a la clase o decirle a otro alumno que salga a la pizarra.
- Haz lo mismo con las palabras restantes de la primera pantalla y otros alumnos. Después, repítelo con las palabras de la segunda pantalla. Presiona *Next* o *Back* para moverte por las pantallas.





Si quieres hacerlo de otra forma, cuando los alumnos hayan practicado cómo se leen las palabras y los sintagmas, divide la clase en dos equipos. Pídele al primer alumno de cada equipo que salga a la pizarra y se turnen para arrastrar el nombre de una actividad hasta el dibujo correspondiente. Si lo hacen correctamente, ganan un punto para su equipo. Continúa con el segundo alumno de cada equipo y, así, sucesivamente. Gana el equipo que tenga más puntos. Acaba pidiéndoles que lean los nombres de las actividades en voz alta.

Respuestas:

- [pantalla 1] listen to music, sing, run
dance, play computer games, play cards
- [pantalla 2] play football, watch TV, ride a bike
play a board game, swim, walk

3 Choose. Make a sentence.

Lenguaje clave: *I want to ... play a computer game / football / cards / a board game, listen to music, watch TV*

Actividad: Formar frases personalizadas usando *I want to ...* y los nombres de diferentes actividades.

Explica a los alumnos que van a mirar algunas actividades y a elegir una que quieran hacer. Después, harán una frase sobre ella.

- Señala las actividades y pídele a la clase que diga qué son. Pídeles que repitan después de ti y corrige su pronunciación.
- Comprueba que entienden *I want to ...* y, después, pídeles que decidan qué quieren hacer. Dile a un alumno que salga a la pizarra y arrastre uno de los dibujos hasta el recuadro de la izquierda. Pídele que diga qué quiere hacer. Después, debe completar la frase de la derecha arrastrando las palabras adecuadas hasta el recuadro amarillo. Si lo hace correctamente, la frase aparecerá en verde. Las combinaciones incorrectas aparecerán en rojo. Cuando la respuesta sea correcta, pídele al alumno que lea la frase entera.
- Haz lo mismo con otros alumnos. Cuando cada uno haya formado una frase, presiona *Start again*.

Actividad de seguimiento opcional: pregunta a varios alumnos qué quieren hacer por la tarde, después de clase.

4 Make words.

Lenguaje clave: *watch TV, swim, walk*

Actividad: Reconocer algunas actividades y formar las palabras correspondientes.

Explica a los alumnos que van a practicar cómo se deletrean los nombres de algunas actividades.

- Pregunta qué ven en la pizarra. Anímalos a decir todo lo que puedan sobre los personajes. Señala el primer dibujo y pregunta cuál es el verbo. Pídele a un alumno





que salga a la pizarra y forme este verbo arrastrando letras hasta el recuadro. Si lo hace correctamente, las letras permanecerán en el recuadro, que se volverá verde cuando la palabra esté completa. Si no, las letras volverán a su lugar original y puedes pedirle ayuda a la clase.

- Haz lo mismo con las otras dos actividades y otros alumnos (Nota: asegúrate de que insertan el espacio entre *watch* y *TV*).

Respuestas: walk, swim, watch TV





DO YOU REMEMBER ...?

1 Say and point.

Lenguaje clave: Vocabulario reciclado del 1er Ciclo.

Actividad: Formar frases sobre un dibujo usando la estructura *I can see ...* y decirlas.

Explica a los alumnos que van a decir qué ven en el dibujo y señalar los objetos.

- Pregúntale a la clase qué ven en el dibujo. Acepta respuestas generales.
- Di *I can see some apples*. Pregunta a la clase *Where are the apples?* Pídele a un alumno que salga a la pizarra y las señale. Al mismo tiempo, debería decir *Here*.
- Haz lo mismo con varios objetos diferentes. Después, pídele a un alumno que ocupe tu lugar y diga, desde donde esté sentado, *I can see a/some ...*. Haz tú la pregunta con *Where ...* e invita a varios alumnos a salir a la pizarra uno a uno y decir *Here*.

Si quieres hacerlo de otra forma, divide la clase en dos equipos. Haz lo mismo de antes. Un alumno del equipo A dice *I can see a/some ...* y va a la pizarra, señala el objeto o los objetos y dice *Here*. Después, un alumno del equipo B hace lo mismo. Probablemente lo mejor sea que tú sigas haciendo la pregunta con *Where ...?* No aceptes objetos que ya se hayan nombrado. Gana el último equipo que pueda decir *I can see ...* y nombrar algo nuevo.



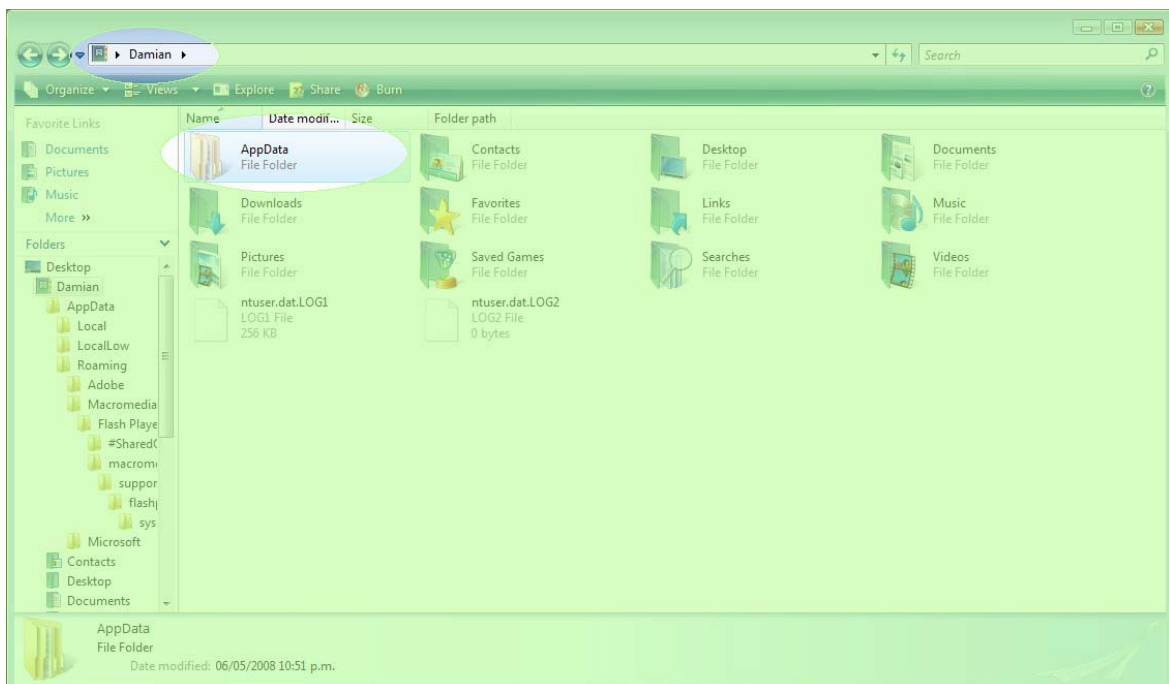
Configuración offline (sin Internet) del *Flash Player*

Lamentablemente no existe una herramienta amigable que permita realizar la configuración del *player* de forma sencilla. Si no cuentas con una conexión de Internet, esta tarea se puede volver sensiblemente complicada, pero si sigues los pasos en forma ordenada no tendrás problemas. Seguidamente se ofrecen distintas configuraciones dependiendo del sistema operativo y el navegador que utilices.

Windows Vista – Firefox, Internet Explorer 6 e Internet Explorer 7

Cuando se configura online la seguridad del *player*, automáticamente se genera un archivo ***settings.sol*** en nuestro sistema operativo; en caso de que este exista puede ser que se modifique. Entonces lo que haremos será copiar de forma manual un archivo *settings.sol* que se encuentra en el CD y pegarlo en la ruta adecuada. Sigue los siguientes pasos:

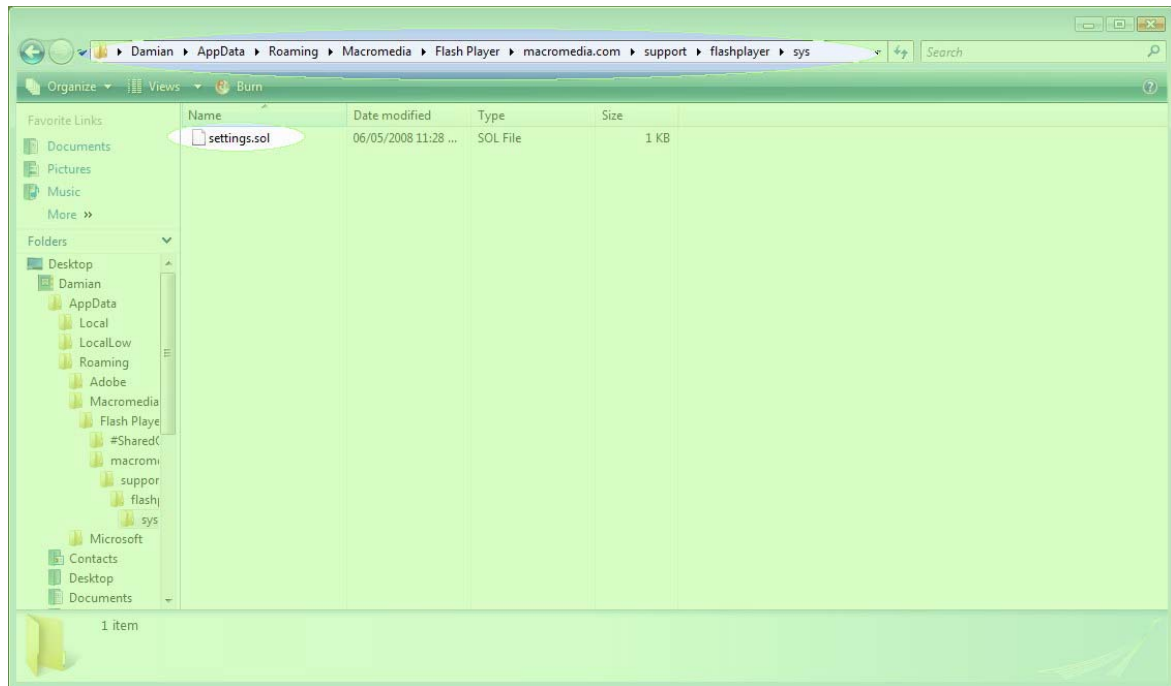
1. Pulsa en *Mi PC*
2. Navega dentro de la unidad de disco CD/DVD. Busca la carpeta *sol_files* y copia el archivo *settings.sol*.
3. Ahora debes dirigirte a una carpeta *oculta* del sistema operativo. Si no tienes habilitada la opción que permite verlos, puedes acceder directamente a la carpeta a través de la barra de dirección del explorador de archivos:



La figura muestra la carpeta oculta *AppData* en Windows Vista para un nombre de usuario *Damian*. La ruta de la carpeta es bastante extensa:

C:\Users\Damian\AppData\Roaming\Macromedia\Flash Player\macromedia.com\support\flashplayer\sys

Nuevamente esta ruta es para un usuario *Damian*. Debes cambiar este usuario por el nombre del tuyo. Una vez completado el acceso, debes llegar al directorio de forma similar a como muestra la figura siguiente:

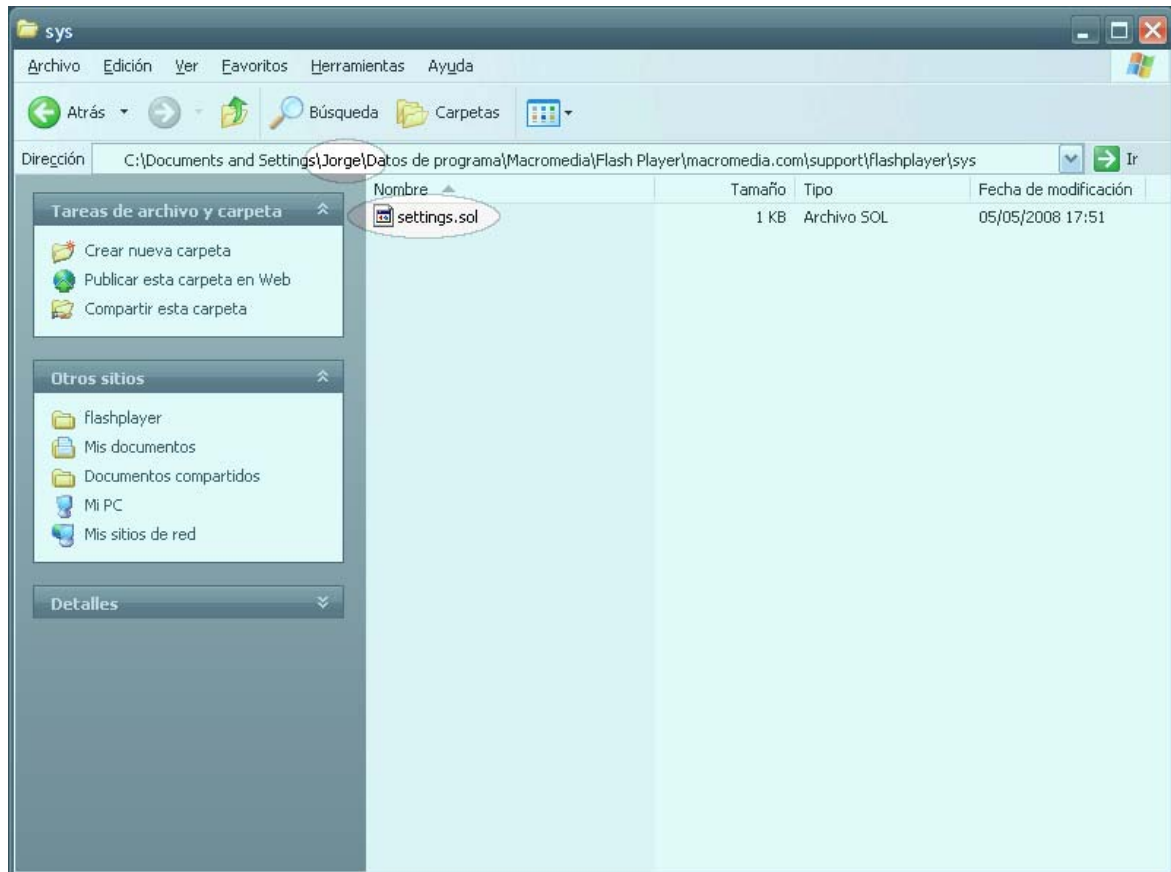


4. Ahora sólo queda pegar el archivo previamente copiado desde el CD (paso 1) y podrás ejecutar la aplicación sin problemas. Si este archivo ya existe, debes reemplazarlo (o, si prefieres, puedes renombrar el archivo original, como *settings-back.sol*, por ejemplo).

Windows XP – Firefox, Internet Explorer 6 e Internet Explorer 7

Cuando se configura online la seguridad del player, automáticamente se genera un archivo *settings.sol* en nuestro sistema operativo; en caso de que este exista puede ser que se modifique. Entonces lo que haremos será copiar en forma manual un archivo *settings.sol* que se encuentra en el CD y lo pegaremos en la ruta adecuada. Sigue los siguientes pasos:

1. Pulsa en *Mi PC*
2. Navega dentro de la unidad de disco CD/DVD. Busca la carpeta *sol_files* y copia el archivo *settings.sol*.
3. Ahora debes dirigirte a una carpeta *oculta* del sistema operativo. Si no tienes habilitada la opción que permite verlos, puedes acceder directamente a la carpeta a través de la barra de dirección del explorador de archivos:

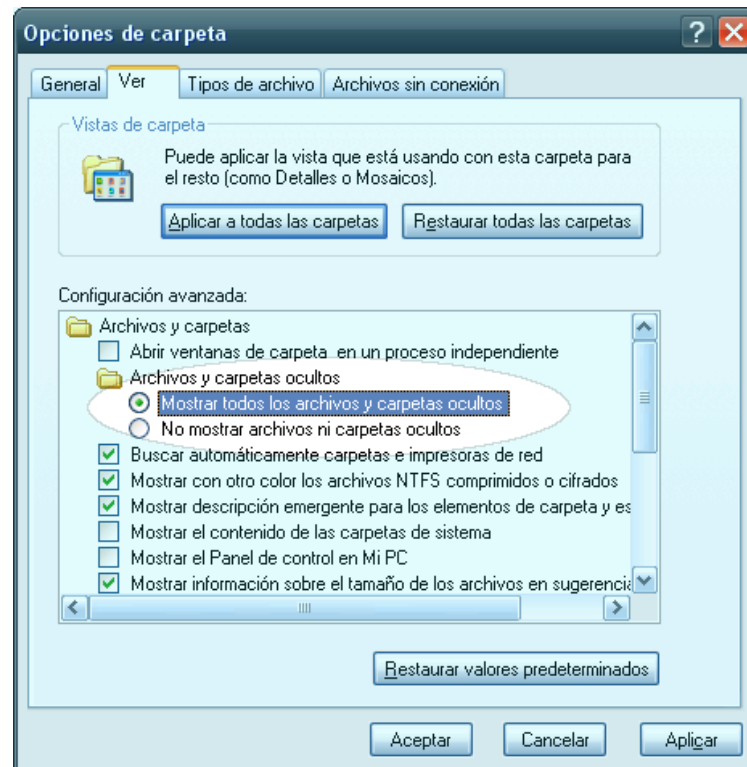


La figura anterior muestra una captura típica de este acceso para una sesión de usuario *Jorge*. Debes modificar la ruta con tu nombre de usuario:

C:\Documents and Settings\MI USUARIO\Datos de programa\Macromedia\Flash Player\macromedia.com\support\flashplayer\sys

Nota: Puede que existan en nuestro PC, dentro del directorio /sys, otras carpetas u archivos. No los modifiques.

Si te resulta complicado acceder a esta carpeta de la manera antes explicada, puedes configurar tu explorador de archivos para visualizar las carpetas y/o archivos ocultos. Dirígete a *Herramientas > Opciones de Carpeta*, activa la solapa *Ver* y marca la opción *Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos* como muestra la siguiente figura. Una vez habilitada esta opción, podrás explorar carpeta a carpeta el camino correcto hasta encontrar la ruta deseada.



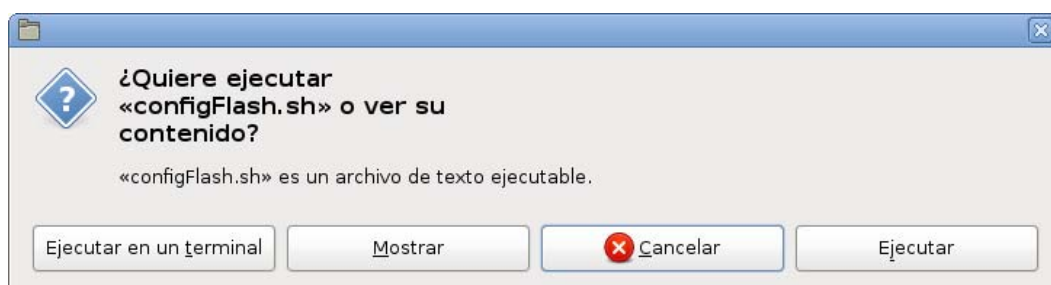
4. Ahora sólo queda pegar el archivo previamente copiado desde el CD (paso 1) y podrás ejecutar la aplicación sin problemas. Si este archivo ya existe, debes reemplazarlo (o, si prefieres, puedes renombrar el archivo original, como *settings-back.sol*, por ejemplo).

Linux – Firefox

Modo automático

Para configurar el *plugin* de forma automática, sigue los siguientes pasos:

1. Abre la carpeta *sol_files* que se encuentra dentro del CD.
2. Ejecuta el archivo **configFlash.sh**. Para hacerlo, haz *doble clic* sobre el icono del archivo.
3. Se mostrará una ventana similar a la siguiente:



4. Haz clic el botón *Ejecutar*.

Finalizado este paso, queda terminada la configuración del reproductor de flash.

Modo manual

Cuando se configura online la seguridad del player, automáticamente se genera un archivo `settings.sol` en nuestro sistema operativo; en caso de que este exista puede ser que se modifique. Entonces lo que haremos será copiar en forma manual un archivo `settings.sol` que se encuentra en el CD y lo pegaremos en la ruta adecuada. Sigue los siguientes pasos:

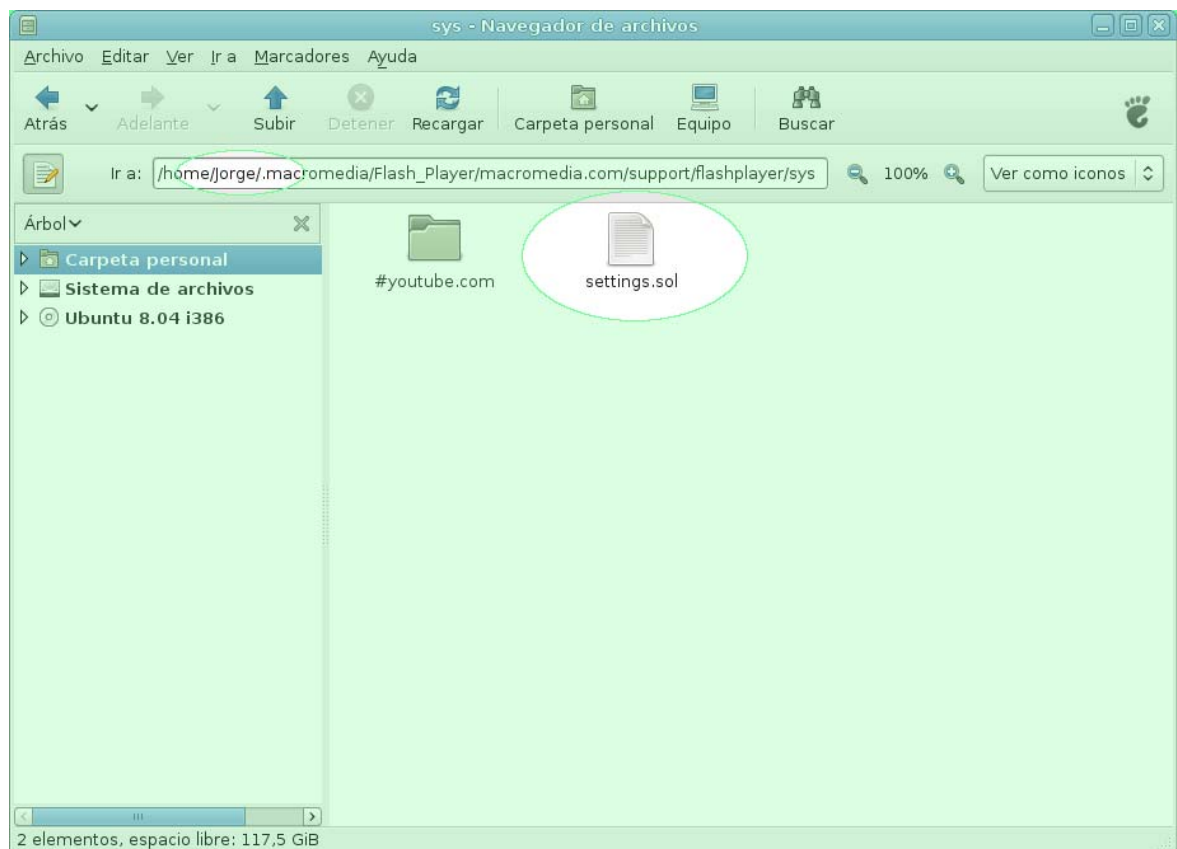
1. Abre un explorador de archivos.
2. Navega dentro de la unidad de disco CD/DVD. Busca la carpeta `sol_files` y copia el archivo `settings.sol`.
3. Ahora debes dirigirte a una carpeta *oculta* del sistema operativo. Si no tienes habilitada la opción que permite verlos, puedes hacerlo con el acceso rápido CTRL+H (entorno GNOME). De todas formas esto no sería del todo necesario, basta con acceder, siempre dentro de nuestra carpeta personal, a la siguiente ruta:

`./macromedia/Flash_Player/macromedia.com/support/flashplayer/sys/`

Por ejemplo, para el nombre de usuario *Jorge*, la ruta completa sería:

`/home/Jorge/.macromedia/Flash_Player/macromedia.com/support/flashplayer/sys/`

A continuación se muestra una captura típica de este acceso para una sesión de usuario *Jorge* del explorador de archivos de GNOME (Nautilus):



Nota: Puede que existan en nuestro PC, dentro del directorio `/sys`, otras carpetas u archivos. No los modifiques.

Debes modificar la ruta con tu nombre de usuario:

`/home/MI Usuario/.macromedia/Flash_Player/macromedia.com/support/flashplayer/sys/`



4. Ahora sólo queda pegar el archivo previamente copiado desde el CD (paso 1) y podrás ejecutar la aplicación sin problemas. Si este archivo ya existe, debes reemplazarlo (o, si prefieres, puedes renombrar el archivo original, como *settings-back.sol*, por ejemplo).

