G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.

Contenidos a enseñar

Escucha de textos orales descriptivos y narrativos.
Sonidos de la lengua adicional.
Formulación de anticipaciones a partir de pistas en la escucha y lectura.
Consulta de diccionarios bilingües y monolingües.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

La propuesta actual toma como referencia los contenidos seleccionados de la **Plataforma de Inglés English Discoveries**, curso *Intermediate 1*, **unidad 10. *Gadgets*** (la plataforma requiere generar un usuario). El recorrido sugerido complementa las actividades propuestas en *Estudiar y aprender en casa. 5.º año*. Fascículo 1, de la serie Mi escuela en casa.

La temática gira en torno a las nuevas tecnologías y sus desafíos para nuestra vida diaria, así como los aportes innovadores en los *hackathons* estudiantiles.

Actividad 1

Se propone que los/las estudiantes ingresen al curso *Intermediate 1*, ***Unit 10, lesson 1: Introduction: Gadgets and Technology***. Esta primera lección presenta vocabulario relacionado con la temática y los/las estudiantes deben realizar las actividades en *Step* 1, 2 y 3.

- ***Step 1*** cuenta con dos tareas. En la primera hay que unir nombres de aparatos electrónicos a imágenes; en la segunda, deben observar imágenes y responder preguntas de comprensión con opción múltiple.

- En ***step 2***, los/las estudiantes pueden leer y escuchar palabras comunes a la temática y sus definiciones. También se sugiere que graben y

escuchen su voz haciendo clic en el icono del micrófono para practicar la pronunciación de sonidos propios de la lengua adicional.

- ***Step 3*** cuenta con dos tareas. En la primera, los/las estudiantes deben leer las definiciones, arrastrar y soltar la palabra correcta. En la segunda tienen que completar oraciones con las palabras que aparecen como opción para arrastrar y soltar.

Actividad 2

Se propone que los/las estudiantes ingresen al curso *Intermediate 1*, ***Unit 10, lesson 3: Student Hackathon***. Esta lección presenta un video con una entrevista a estudiantes ganadores/as de un *hackathon*.

- Antes de mirar el video se sugiere que los/las estudiantes realicen la consigna de predicción de contenido del video (***step 1***). Para activar los conocimientos previos, sería interesante preguntar a los/las estudiantes si alguna vez participaron de un *hackathon* y cómo calificarían la experiencia. Pueden usar recursos digitales como Padlet o VoiceThread para compartir sus opiniones.

- Luego, los/las estudiantes pueden realizar una primera escucha focalizándose en la consigna de ***step 2***. Tienen la opción de leer el guion de la entrevista, escuchar alguna parte en particular y traducirla haciendo clic en los íconos correspondientes.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.

Contenidos a enseñar

Escucha de textos narrativos y descriptivos.
Sonidos de la lengua adicional.
Elaboración de resúmenes y síntesis. Autocorrección y monitoreo de su propia producción.
Consulta de diccionarios monolingües y bilingües.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Actividad 1

La propuesta actual retoma y continúa el trabajo iniciado en el curso *Intermediate 1*, ***Unit 10, lesson 1: Introduction: Gadgets and Technology***. Para comenzar, y a modo de reactivar el vocabulario trabajado anteriormente, se sugiere proponer a los/las estudiantes que piensen en recursos digitales o aplicaciones existentes que consideran útiles. Pueden escribir el nombre o subir imágenes de las tres más necesarias y explicar por qué las eligieron en un mural digital colaborativo en Padlet.

Actividad 2

Para retomar el trabajo iniciado en la actividad anterior los/las estudiantes pueden mirar nuevamente el video en ***Unit 10, lesson 3: Student Hackathon***. En este caso, se sugiere que se focalicen en ***step 4***, en el que se presentan dos tareas:

- En la primera actividad, los/las estudiantes tienen que unir oraciones con información del video para conectar con un nexo adversativo. Para realizar esta actividad pueden pausar el video y volver a escuchar alguna parte en particular utilizando los iconos correspondientes.

- La segunda actividad propone escribir un resumen del contenido del video que se podrá realizar en la misma plataforma para ser enviado a la/el docente. Previo a la versión final, es importante que se genere alguna instancia de revisión de lo escrito para promover la reflexión del proceso de aprendizaje. Para este fin, se puede solicitar que los/las estudiantes utilicen la siguiente *checklist*:

	SÍ	NO
Incluí toda la información requerida en la consigna.		
Tengo claro lo que quiero comunicar.		
Usé las estructuras gramaticales correctamente.		
Consulté un diccionario para revisar ortografía.		
Consulté un diccionario para revisar vocabulario.		
Respeté reglas de puntuación.		
Usé algún nexo conector.		
Leí más de una vez lo que escribí.		

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.

Contenidos a enseñar

Escucha de textos orales descriptivos y narrativos.
Producción de textos descriptivos y expositivos.
Expresiones en la lengua adicional para el tratamiento de temas relacionados con la vida social de los/las estudiantes.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Actividad 1

La propuesta actual retoma y continúa el trabajo iniciado en *Intermediate 1*, ***Unit 10, lesson 1: Introduction: Gadgets and Technology***. En esta última se propone trabajar con actividades de recapitulación de contenido. Para eso, y en primera instancia, se solicita que los/las estudiantes ingresen en ***Unit 10, lesson 3: Student Hackathon*** para realizar el test al final de la lección.

- En esta instancia, los/las estudiantes realizarán una serie de actividades que proponen un recorrido de revisión del contenido trabajado que incluyen tareas como las siguientes:
  - Contestar preguntas de comprensión de opción múltiple.
  - Decidir si la información presentada es verdadera o falsa.
  - Completar un párrafo con el vocabulario propuesto.

Actividad 2

Como actividad final, se sugiere a los/las estudiantes crear una nueva aplicación o un recurso digital que podría ser de gran utilidad para la comunidad en estos tiempos de pandemia por COVID-19. Se propone, además, que compartan el diseño y la explicación de uso en Padlet, donde detallen la siguiente información:

Name of the app or gadget (Invent a catchy name)
Description of use (How does it work?)
What are its benefits? (How can it help the community?)
Who is this app/gadget for? (Young people, pensioners, students, etc.)

Se puede generar alguna instancia de votación de las tres mejores aplicaciones o los tres mejores recursos digitales mediante Mentimeter.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación.