

TRAMAS DIGITALES - Modalidad Secundaria Técnica

Sede: “E.E. TÉCNICO PROFESIONAL NRO 478 “Dr. Nicolás de Avellaneda”

Escuela: Santa Fe de la Vera Cruz n° 382

Nombre y Apellido del Rtic: E.Marcos Lazzarini

Nombre y Apellido del Docente: Denise Celeste Jerez

Espacio curricular: Lengua Extranjera Inglés

Curso: 2 año educación secundaria

Tema

1. Animales



Modalidad de trabajo:

La siguiente propuesta está pensada para llevarse a cabo con estudiantes que tengan un nivel elemental de inglés. Lo que se propone es repasar vocabulario e implementar nuevas palabras y saberes relacionados con la temática de los animales utilizando tecnología de realidad aumentada para optimizar el entorno de aprendizaje.

Se intentará a través de distintas actividades aprender, reflexionar colaborativamente y expandir el conocimiento de la lengua extranjera.

Actividad 1: “Descubriendo el mundo animal”.

El **objetivo** de esta actividad es :

- a. presentar nuevo vocabulario.
- b. escuchar las palabras y su pronunciación.
- c. Reconocer la representación fonética de palabras.
- d. escribir correctamente los nombres de los animales.
- e. trabajar conjuntamente entre compañeros.
- f. comprender información de forma general.
- g. comprender vocabulario específico.
- h. Repasar vocabulario previo, por ejemplo, los colores en ingles

En esta actividad trabajaremos con una aplicación para android llamada “Animals 4D”.

Para tal fin, ejecutarán los siguientes pasos:



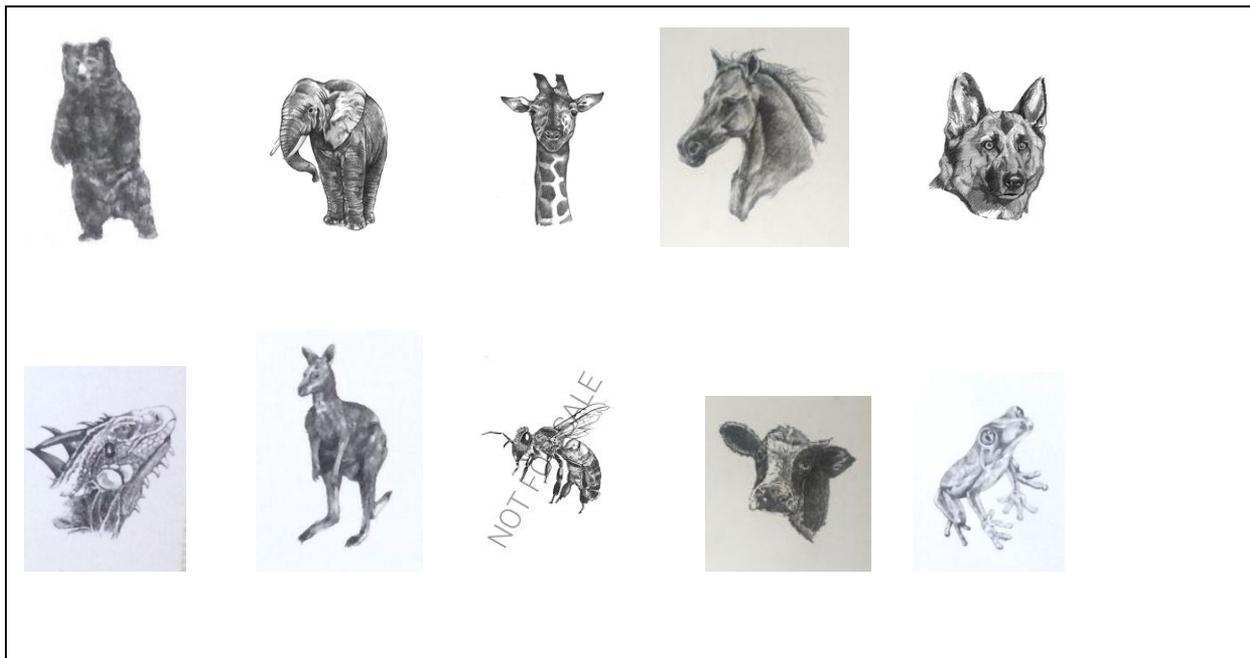
1° Escanear el siguiente código QR que los llevará a la instalación de ANIMAL

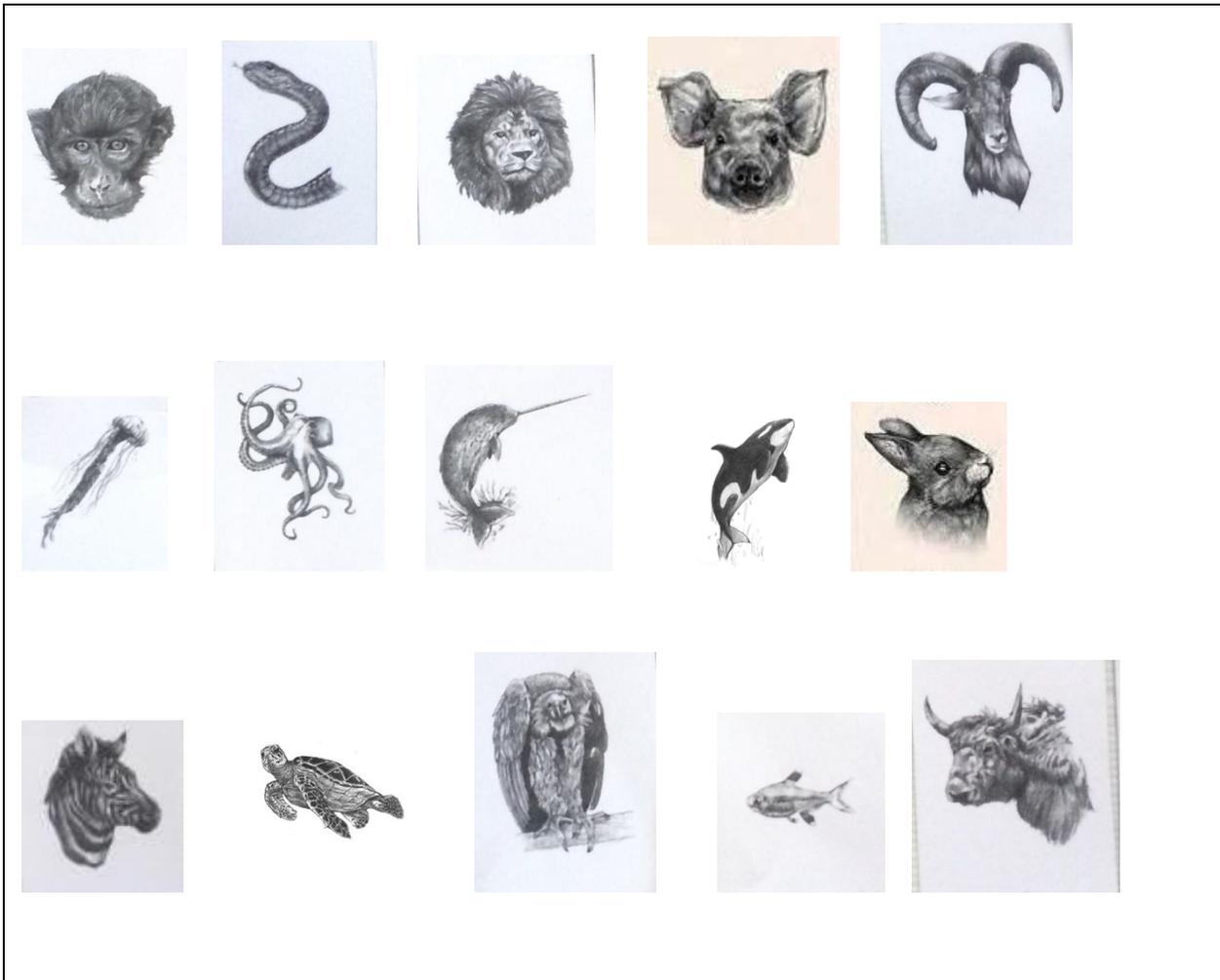
4D. Sino tiene un escaneador de código QR descarga cualquiera de la tienda de aplicaciones en sus dispositivos móviles (QR droid).



2° Se deben agrupar de a 2 ó 3. Reciben una fotocopia que contiene en el cuadro superior los animales que están en las cartas de la aplicación de realidad aumentada. Deben escanear animal por animal, recortar cada figura y ordenarlas alfabéticamente dentro de la tabla. Además, tienen que escribir su nombre y finalmente buscar la representación fonética de cada palabra del cuadro que se encuentra en el margen inferior de la tabla y escribirla debajo del nombre del animal. .

A modo de ejemplo, escaneen la imagen de la hormiga con Animal 4D:.





<p>A</p>  <p>ANT</p> <p>/ænt/</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>/ _____ /</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>/ _____ /</p>
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>/ _____ /</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>/ _____ /</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>/ _____ /</p>

_____ _____ /_____/	_____ _____ /_____/	_____ _____ /_____/

/____/	/____/	/____/
_____	_____	
_____	_____	
/____/	/____/	

/ˈziː.brə/	/ˈel.ə.fənt/	/kaʊ/	/dɒg	/frɒg/	/ɪˈgwaː.nə/	
/beər/	/ˌkæŋ.geˈruː/	/dʒɪˈrɑːf/	/ˈmʌŋ.ki/	/hɔːs/	/ˈdʒel.i.fɪʃ/	
/ˈlaɪ.ən/	/ˈɒk.tə.pəs/	/ˈræb.ɪt/	/ˈtɜː.təl/	/jæk/	/uri-əl /	/pɪg/
/kwiːn biː/	/ˈeks.reɪ fɪʃ/	/weɪ/	/ˈvʌl.tʃər/	/sneɪk/		
/ˈnɑː.wəl/						

Finalmente corregiremos en forma oral y comentaremos la información que contienen las cartas.

Actividad 2: “Un cuento poco usual”.

Los **objetivos** de esta consigna son:

- Interpretar mensajes en inglés de forma holística.
- disfrutar de la lectura.
- Reflexionar acerca del mensaje moral que nos deja este cuento.
- . Incorporar nuevo vocabulario y poner en práctica el adquirido.
- Asociar estructuras gramaticales con vocabulario.
- Motivar la lectura a través de videos.

Para realizar la siguiente actividad deberán seguir los siguientes pasos:

1° Descargar la aplicación de realidad aumentada AUGMENT en sus celulares, tablets o ipads escaneando el código QR. La misma servirá para escanear la siguiente imagen (de los animales).



2° Escaneen esta imagen con Augment



Esta imagen nos conduce a un cuento que deben mirar e interpretar leyendo y escuchando. Hay que prestar mucha atención ya que en el próximo ejercicio vamos a tener que recordar detalles para poder resolverlo!

Actividad 3: “ ¿Quién acierta primero? Jugando una competencia de preguntas y respuestas ”

Objetivos de la actividad:

- utilizar dispositivos móviles para fines lúdicos .
- Incentivar la memoria.
- Deducir mensajes de forma holística.

d. repasar y aprender nuevas palabras.

A través de un proyector, repasaremos lo aprendido en las actividades anteriores mediante una aplicación de gamificación llamada Kahoot. la misma estará basada en el cuento “the circus escape”.

Para interactuar con la aplicación recibirán un código Pin que aparecerá en pantalla momentos antes de iniciarse la competencia. Con el mismo deben ingresarlo en el sitio que les aparecerá al escanear la siguiente imagen con Augment.



(La siguiente consigna se da después de haber trabajado kahoot en el aula para que el alumno se autoevalúe)

Si quieres seguir practicando en tu casa con el kahoot en tu compu, lo puede hacer haciendo clic en la siguiente imagen.



Actividad 4: “Playing together”.

Los **objetivos** de esta actividad son:

- a. repasar el vocabulario visto

- b. estudiar información específica de ciertos animales.
- c. estimular y desarrollar el razonamiento y la comprensión lectora.

En esta última parte de la propuesta de trabajo deben hacer clic en la siguiente figura, la cual los guiará a la actividad en la apps on line popplet.com



La misma consiste en una serie de adivinanzas acerca del vocabulario trabajado hasta el momento. Para adivinar deberán escanear los diferentes códigos QR.

Es importante que tengan a disposición las cartas de ANIMALS 4D, ya que la actividad está diseñada en base a la info que contienen.