

SECUENCIA DIDÁCTICA

Nivel educativo:	Educación Primaria.
ÁREA DEL CONOCIMIENTO	INGLÉS
ESPACIO/S CURRICULAR/ES	Inglés, Geografía, Informática.
Grado:	Segundo Ciclo
Tema:	La vida en la ciudad y sus lugares
NAP relacionados:	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la comprensión oral: la comprensión y construcción del sentido del texto oral apelando a diferentes estrategias, como valerse de soportes visuales para contextualizar la escucha, la comprensión de consignas orales en lengua extranjera apoyándose en lenguaje gestual y en íconos visuales u otros soportes, la escucha global o focalizada de textos orales breves. • En relación a la lectura: la lectura de consignas en lengua extranjera, la lectura de textos descriptivos y la comprensión y construcción de sentidos del texto escrito apelando a diferentes estrategias, la resolución de dificultades de comprensión durante la lectura a través de diferentes estrategias. • En relación a la producción oral: la producción asidua de descripciones, la participación en intercambios orales breves, a partir de disparadores, para resolver una tarea comunicativa, la producción asidua de relatos breves de experiencias personales y de descripciones, suponiendo: la contextualización de la producción oral; la presencia de un marco que la oriente (preguntas, una ficha, entre otros); la preparación de la producción oral. • En relación a la escritura: la aproximación gradual y progresiva a la escritura de textos breves, la escritura por medio del dictado, el reconocimiento de la vinculación entre la lectura y la escritura como modo de favorecer el proceso de aprender a escribir.
Habilidad de programación y robótica relacionada:	<ul style="list-style-type: none"> • La selección, el uso y la combinación de una variedad de recursos digitales –incluyendo internet- en una diversidad de dispositivos, para diseñar y crear, en base a producciones propias o de otros, programas, sistemas y contenidos orientados a cumplir metas establecidas. • Trabajar colaborativamente para la resolución de problemas, favoreciendo el intercambio de ideas, y comunicar de forma clara y secuenciada las estrategias de solución. • El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales y permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo.
Duración	3 clases.
Desafíos pedagógicos	Abordar situaciones que presenten desafíos,

	analizando el problema y elaborando una estrategia para abordar a la solución utilizando dispositivos y herramientas digitales como medio.
Herramientas digitales	Tux Paint o Microsoft Paint,, Google earth, proyector.

DESARROLLO Y ACTIVIDADES:

El/la docente invitará a los estudiantes a ver el video “City vs Country” el cual se encuentra en la plataforma virtual Youtube, o descargando el material multimedia. Les puede pedir que anoten en un editor de textos, algunas ideas que aparecen en el mismo. Luego, el/la docente preguntará a los estudiantes si recuerdan frases del video para agregar en el pizarrón. Se espera que los estudiantes utilicen sus notas o recuerden información sobre el video. Luego, el/la docente invitará a los estudiantes a realizar la actividad, donde deberán identificar qué frases son utilizadas con respecto a la ciudad. Las actividades proponen trabajar sobre la comprensión oral y también relacionar lo visto en los videos con la realidad de los estudiantes.

El/la docente pedirá a los estudiantes que se agrupen de a dos y hagan una lista de lugares que se encuentran en la ciudad, por ejemplo “hospital”, siempre utilizando las computadoras.

Para terminar la clase, el/la docente les pedirá a los estudiantes que utilicen la herramienta digital tux Paint o Microsoft Paint, para crear una ciudad imaginaria. Los estudiantes deberán agregar por lo menos 10 lugares en el mapa y escribirán un texto breve describiendo la ciudad creada.