



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL
I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO

PAG 1

GESTION DE CALIDAD
PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y
EDUCATIVO

A-BE-GS-2

GUÍA DE APRENDIZAJE

V1
MAR.2020



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 9

ORAL AND WRITING PRODUCTION

LENGUA CASTELLANA	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO: 8A Y 8B	N° DE CLASES: 4
OBJETIVO	Reforzar los aprendizajes en inglés a partir de elementos lingüísticos y comunicativos propios de los diferentes niveles de dominio lingüístico en inglés para alcanzar el nivel B1 en los jóvenes de grado 11.		
ESTANDAR	Leo y comprendo textos narrativos y descriptivos o narraciones y descripciones de diferentes fuentes sobre temas que me son familiares, y comprendo textos argumentativos cortos y sencillos		
COMPETENCIA	reforzar los aprendizajes en inglés de adolescentes y jóvenes de secundaria y media de instituciones educativas oficiales, a través de una herramienta de juego y de evaluación formativa.		
DBA	Recognizes cause and effect relationships in short written texts on academic topics. The student takes into account vocabulary, connectors, and prior knowledge when identifying the relationships. For example, after reading a short text, the student identifies causes and effects and specifies them in a graph.		
RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO	Desarrollar estrategias de evaluación formativa mediante el uso de una aplicación digital. Fomentar oportunidades de práctica fuera del aula de clase que promuevan el aprendizaje de las habilidades del inglés de acuerdo con el MARCO COMUN EUROPEO		
FECHA DE ENTREGA	30 DE OCTUBRE DE 2020		
ENCUENTRO VIRTUAL	Se hará mediante uso de la plataforma MEET, el enlace se enviará previamente por el grupo de WhatsApp. Si presentan un inconveniente particular de conexión darlo a conocer con anterioridad. LUNES: 7:00 AM-9:00 AM		

ACTIVITIES

FECHA DE ENTREGA:
28 DE AGOSTO

MEDIO DE ENTREGA: CLASSROOM

EVIDENCIAS:
VIDEO

ACTIVITY 1 : BE (THE) 1: CHALLENGE ¿QUÉ ES?



¿Qué es Be(the)1: Challenge?

Es una aplicación en la que podrás practicar tu inglés y recorrer distintas partes del mundo con una misión muy especial.



¿La misión?

Un gran misterio se oculta detrás del trabajo de la famosa Doctora Margaret Winter y su proyecto secreto más ambicioso

Un tesoro ha sido escondido alrededor del mundo en forma de siete objetos que contienen la fórmula secreta...

¡Su nieta Ally necesita tu ayuda para poder recuperarla!



¿Cómo lograrlo?

Ingresarás a la mejor agencia de detectives del mundo llamada SOFOS y enfrentarás distintos retos para alcanzar el más alto nivel dentro de los detectives.



¿Los retos?

La Directora H y DAL 300 te asignarán retos que pondrán a prueba tus habilidades en inglés.

Con cada reto completado recolectarás una pieza que te acercará al logro de tu misión.

Descifra códigos, resuelve enigmas y analiza las pistas en cada uno de ellos.



ACTIVITY 2 ¿CÓMO DESCAGAR LA APLICACIÓN?

1. Lee la siguiente información sobre el proceso de descarga y registro en la aplicación b1 (the) 1: challenge.
2. Descarga la aplicación: https://www.youtube.com/watch?v=MkY-Uqj5ypc&feature=emb_logo
3. Regístrate en la aplicación, siguiendo el paso a paso. Si tienes dudas, también puedes visualizar el video-tutorial en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=SpbQgZ2gPcc&feature=emb_logo



La educación
es de todos

Mineducación

¿Ya descargaste Be (the) 1: Challenge?

Si eres estudiante de un colegio público con la opción “Estudiante de Colegio Público”, sigue estos pasos para registrarte.

1 PASO

Al entrar en la aplicación, encontrarás la pantalla de registro e inicio de sesión (log in). Selecciona el botón 1 que dice “REGISTRATE”



2 PASO

Elige la opción “Estudiante de Colegio Público”



3 PASO

REGISTRO DE USUARIO ESTUDIANTE

Apodo

Primer nombre

Primer Apellido

Tipo de documento

Documento

Fecha de nacimiento

Acepto los términos y condiciones

CONFIRMAR DATOS

- **Apodo:** escribe un nombre de usuario que debes recordar para iniciar sesión, por ejemplo, detective801 o paola2005. **Escríbelo en un lugar seguro y no lo vayas a olvidar. No debes usar caracteres especiales ni mayúsculas al escribir tu apodo.**
- **Primer nombre:** escribe tu primer nombre tal como aparece en tu matrícula SIMAT de tu colegio. **Escríbelo en minúsculas y sin caracteres especiales.**
- **Primer apellido:** escribe tu primer apellido tal como aparece en tu matrícula SIMAT de tu colegio. **Escríbelo en minúsculas y sin caracteres especiales.**

- **Tipo de documento:** Selecciona el tipo de documento (registro civil, tarjeta de identidad, cédula, etc) con el que estés registrado en SIMAT
- **Documento:** Escribe el número de tu documento sin puntos ni comas. **Si no reconoce tu tarjeta de identidad, puedes probar con el registro civil según aparezca en la matrícula SIMAT de tu colegio.**
- **Fecha de nacimiento:** Selecciona tu fecha de nacimiento. **Recuerda tener como orden el DIA, MES y AÑO** el que estés registrado en SIMAT.

4 PASO

Marca la casilla “acepto términos y condiciones” y selecciona el botón “Confirmar Datos”. **Completa los campos de correo y contraseña para finalizar.**

5 PASO

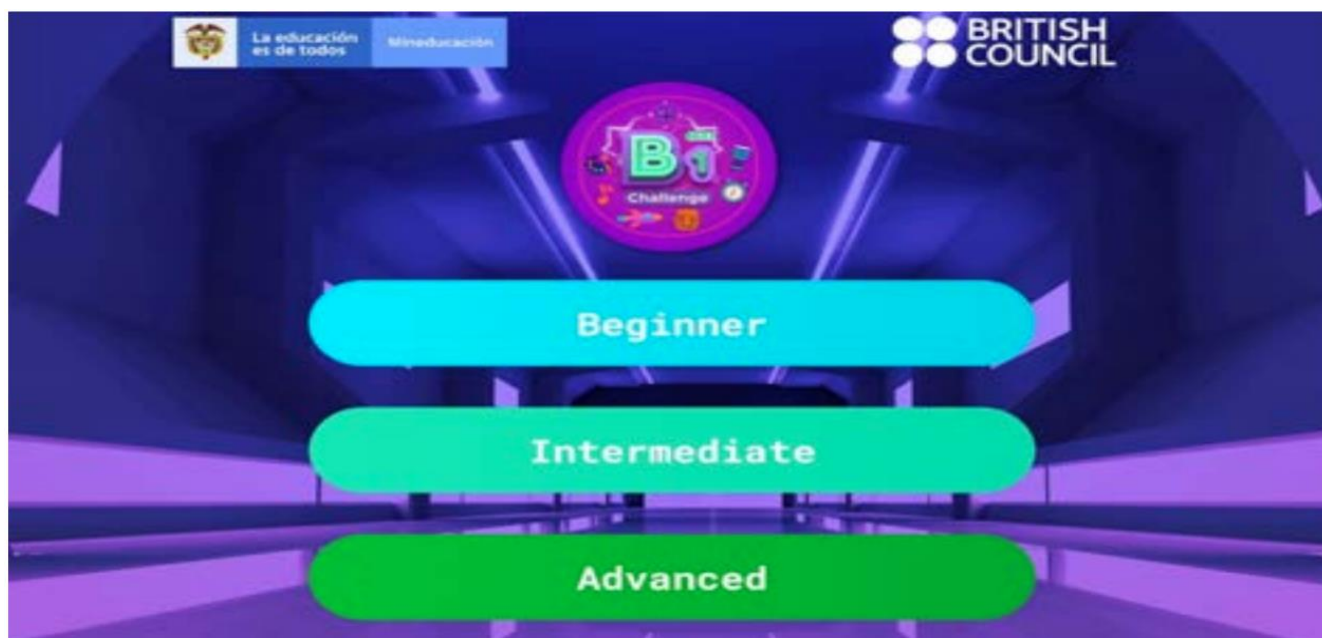
Regresa a la pantalla de inicio y escribe tu nombre de usuario o apodo en el espacio, así como la **contraseña** que asignaste, y podrás empezar a jugar.

Asegúrate de que no haya espacios o caracteres especiales en tu usuario y contraseña. ¡Bienvenido a Be(the)1: Challenge!

¡No olvides escribir tu usuario y contraseña en un lugar seguro!

ACTIVITY 3:

1. Una vez realizado el registro en la aplicación selecciona la opción **Beginner o nivel A1** y completa las dos primeras misiones del juego.
2. Cuando complete cada una de las misiones, toma una captura de pantalla y organiza una carpeta o documento de evidencias y envíalas a tu docente mediante Classroom.
3. Estar atento al material e instrucciones que dará tu docente a través del grupo de whatsapp, igualmente, si tienes dudas o preguntas sobre el desarrollo de las actividades ingresar a los encuentros virtuales programados por **MEET**.



ACTIVITY 4:

1. Si no pudiste hacer el ingreso a la aplicación. Responde en Inglés las siguientes preguntas y súbelas como evidencia a la tarea de classroom?
 - A. ¿Cuál fue la razón principal por la que no pudo hacer uso del juego? **What was the main reason you were unable to use the application?**
 - B. ¿Crees que los videojuegos o aplicaciones pueden ayudar a facilitar el aprendizaje de un idioma extranjero? ¿Por qué? **Do you think that video games or applications can help facilitate the learning of a foreign language? Why?**
 - C. Si fueras un creador de aplicaciones ¿Cómo sería tu aplicación ideal? Describe la **If you were an application creator, what would your ideal application look like? Describe it**