Plan Distrital de Bilingüismo

Jornada única

Ejemplo de Malla Curricular

para 4° de las Instituciones Educativas del Distrito

Cuarta Revolución Industrial

BRITISH COUNCIL

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

BOGOTÁ

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

ALCALDESA MAYOR
Claudia Nayibe López Hernández

SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Edna Cristina Bonilla Sebá

SUBSECRETARIO DE CALIDAD Y PERTINENCIA
Andrés Mauricio Castillo Varela

EQUIPO TÉCNICO

DIRECTORA DE CIENCIAS, TECNOLOGÍAS Y MEDIOS EDUCATIVOS
Ulia Nadezhda Yemail Cortés

ENLACE PLAN DISTRITAL DE BILINGÜISMO
Jeimmy Herrera Riveros

COORDINADOR ACADÉMICO PLAN DISTRITAL DE BILINGÜISMO
Jaime Andrés Galindo Ochoa

PROFESIONAL PEDAGÓGICO PLAN DISTRITAL DE BILINGÜISMO
Dajana Liney García Jotty
Sandra Milena Rico Páez
Edison Javier Rivera Rubiano
Janeth Milena Emayusa Rodríguez

EQUIPO DE DISEÑO SED
Juliana Echeverri Gómez

BRITISH COUNCIL EN COLOMBIA

DIRECTOR BRITISH COUNCIL EN COLOMBIA
Felipe Villar Stein

DIRECTORA DE PROGRAMAS DE EDUCACIÓN, INGLÉS Y ARTE
Laura Patricia Barragán Montaña

JEFE DE PROGRAMAS DE INGLÉS
Carolina Cruz Corzo

GERENTE DE PROYECTOS
David Vallejo Acuña

LÍDER TÉCNICO
Tatiana Gómez-Ramírez

CONSULTOR EXPERTO ELT
María Fernanda Hoyos Rondón
Alejandra Marín Casallas
Fabián Amaya Torres
Sandra Huertas Malagón
Linda Basto Langford

DISEÑADORAS
Pahola Ramos Barbour
María Fernanda Ayala

AGRADECIMIENTOS PROCESO DE EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN CURRICULAR

DOCENTES DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Randy Howard Cuéllar Melo
Ronald Castro Quintero
Rosa Elvira Romero de Castañeda
Catalina Montel Cárdenas
Juan Carlos Gutiérrez Vélez
Claudia Carmenza García Vega
Ángela Lozada
Astrid Viviana Fuquene
Patricia Velandia Pérez
Camilo Andrés Ramos Pineda
Marino Bogotá

CONSULTORES EXPERTOS BRITISH COUNCIL
Sanyi Lorena Rojas León
Javier Armando Sierra Gordillo

© Secretaría de Educación del Distrito
Av. El Dorado No 66-63, Bogotá D.C., Colombia
www.educacionbogota.edu.co
Teléfono: (57+1) 324 10 00 / Fax: 315 34 48 / Información: línea 195

@Educacion_bogota @Educacionbogota

contactenos@educacionbogota.edu.co

© British Council Colombia
Carrera 11a No. 93-35 Piso 6, Bogotá D.C., Colombia
https://www.britishcouncil.co
(57+1) 325 90 90

@britishcouncilco
cobritish
BritishCouncilColombia
BritishCouncilColombia

servicioalcliente@britishcouncil.org

Apreciados directivos docentes y docentes de inglés,

Enseñar una lengua extranjera es un proceso enriquecedor y lleno de retos para nuestros docentes del Distrito, por esta razón, estamos implementando estrategias orientadas a fortalecer la calidad de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Hoy les presentamos tres modelos diferenciados de trabajo curricular en inglés, cada uno ajustado a las tipologías de las Instituciones Educativas del Distrito: Fortalecimiento, Jornada Única y Modelo Educativo Bilingüe. Esta propuesta, tiene en cuenta los factores en común, necesidades y retos de nuestra comunidad educativa, y brinda una propuesta que facilita los procesos de análisis, alineación e implementación del Currículo Sugerido de Inglés del Ministerio de Educación Nacional.

Los invitamos a utilizar estos recursos, que seguro servirán de guía para que nuestros maestros y maestras puedan avanzar en el camino hacia la meta trazada en sus proyectos de bilingüismo.

Desde la Secretaría de Educación de Bogotá y el British Council nos esforzamos por cerrar las brechas y brindar una educación pertinente y de calidad, para que todos nuestros estudiantes se formen íntegramente, como ciudadanos exitosos y competentes para el Siglo XXI.

Apreciados docentes de inglés: para explorar el ***Teacher's Toolkit*** con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas diríjanse a la última página de esta malla.

Recomendaciones generales

Para el uso de esta malla, los invitamos a considerar las siguientes recomendaciones:

Al elegir el nivel de lengua:

- Realizar la alineación de los niveles de inglés basándose en el diagnóstico **https://tinyurl.com/yuznptbp** o el nivel identificado en el Marco Común Europeo del grupo.
- Luego, tener en cuenta la alineación con los DBA, estándares y objetivos del Currículo Sugerido de Inglés para ese nivel. Esto puede no coincidir siempre con el grado y el nivel sugerido según los estándares nacionales.

Al realizar el proceso de evaluación:

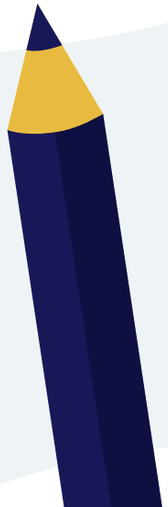
- Convertir los objetivos de aprendizaje en un checklist para el proceso de evaluación y autoevaluación.

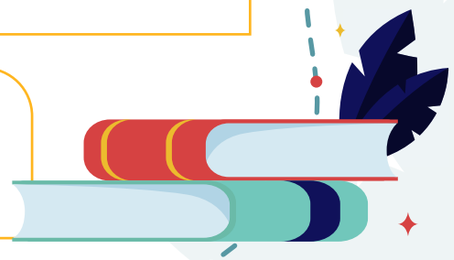
Al elegir los DBA:

- Seleccionar los DBA según el nivel de competencia lingüística de los estudiantes en lugar de basarse en el grado, con el objetivo de adaptar el currículo.
- Elegir el DBA que se considere más adecuado según el tema, período o semana.
- Incluir los DBA de la asignatura de contenido en caso de trabajar proyectos transversales o tener un currículo MEB.
- No es necesario considerar todos los DBA al mismo tiempo; se pueden redistribuir según planificación y disponibilidad de horas.

Exploración de Recursos Adicionales:

- Explorar recursos adicionales para complementar las actividades propuestas en esta malla. Puedes acceder a ECO Web **https://tinyurl.com/ywoo9kxk** y al Portal Red Académica **https://tinyurl.com/yv7tn6p8**





Periodo 1 de 4

Grado 4

Intensidad Horaria:
4-5 horas semana

Total de horas:
36-45 horas por periodo

Módulo 1: Salud

Comprendiendo el impacto de la tecnología en nuestra salud

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Esta malla curricular está sujeta al principio de la adaptabilidad entendida como la capacidad de la IED para apropiar el currículo y adaptarlo a su propio contexto y realidad. También supone el principio de la autonomía curricular para que la IED tome decisiones de acuerdo con su experiencia, necesidades y énfasis de formación y, especialmente, de acuerdo con su compromiso y responsabilidad con su comunidad educativa. Por lo tanto, la malla curricular es un referente que integra insumos pedagógicos provenientes del **Currículo Sugerido de Inglés:**

https://tinyurl.com/yqnhq2md

Derechos Básicos de Aprendizaje:
https://tinyurl.com/yv8mt6u3

La malla curricular funciona a manera de ejemplo que implica para la IED acciones de adaptación mediante la adición o sustracción de actividades, formulación de objetivos de formación adicionales o diferenciados, el estímulo de habilidades lingüísticas de acuerdo con los contextos escolares y la armonización de la misma dentro de todo el currículo escolar.

La malla propone una Habilidad para el Siglo XXI a nivel macro; la cual debe ser adaptada en los planes de clase en diálogo con las demás Habilidades para el Siglo XXI.

DBA

Pregunta y responde, de forma oral o escrita, interrogantes relacionados con el "quién, cuándo y dónde" después de identificar un problema sobre el impacto de la tecnología en la salud de algunos miembros de su comunidad educativa.

Objetivo General

Al finalizar el primer periodo, podré identificar un problema de salud derivado del uso de la tecnología, crear un prototipo físico para solucionarlo y expresar los detalles de la solución a través de una presentación oral corta previamente ensayada.

Nivel MCE A1.1

Habilidades Siglo XXI

Habilidades para la vida: responsabilidad personal y social.

Habilidades de aprendizaje e innovación: pensamiento crítico, solución de problemas, comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, creatividad e innovación.

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Semana 1

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana uno, podré identificar diferentes problemas que impactan la salud de los miembros de nuestra comunidad educativa por el uso de a tecnología y registrar las observaciones en un diario de campo ilustrado.

2 Contenido Temático

Etapa Empatizar I:
Observación de problemas y vocabulario sobre efectos negativos en la salud relacionados con el uso de dispositivos tecnológicos.

3 Contenido Lexicogramatical

Durante este periodo, los estudiantes se enfocarán en el uso de preguntas para indagar sobre un problema y proponer soluciones. Sin embargo, es indispensable realizar una introducción a temas como:
Presente simple (review)
Partes del cuerpo (review)

- **Vocabulario relacionado con movimiento y uso dispositivos electrónicos:**
Press / Swipe / Click / Scroll / Listen / Watch / Type
Excessive screen time / Smartphone / Tablet / Computer / Electronic device / Cell phone / Social media/ Online content
- **Vocabulario problemas de salud relacionado con el uso de tecnología:**
Tired eyes / Headaches / Blurred vision / Sleep problems / Bedtime / Sleep / Stay asleep
Poor posture / Neck pain / Back pain / Body pain / Feeling sad /Feeling nervous / Mental health problems / Self-esteem / Cyberbullying / Poor hygiene

Evaluación

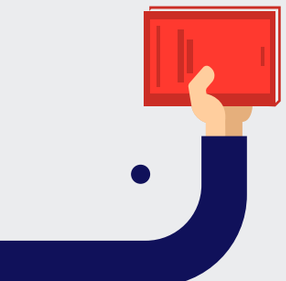
Durante este periodo, los estudiantes trabajarán en equipos bajo la metodología de pensamiento de diseño *(Design Thinking).* Al iniciar el periodo, formarán grupos e identificarán un problema derivado del uso de dispositivos tecnológicos en uno de los miembros de su escuela. Los equipos realizarán ejercicios para comprender el problema y propondrán una solución que resuelva o mejore la situación de los usuarios afectados. Como producto final, construirán un prototipo físico de su solución, la presentarán al curso y/o a los usuarios beneficiarios para recibir retroalimentación.

1. El docente presenta a los estudiantes el vocabulario sobre tecnología y problemas de salud causados por el uso de dispositivos tecnológicos (ver material adicional).
2. El docente dirige un ejercicio de observación de las personas dentro de su colegio cuando usan sus celulares y/o computadores. Pueden fijarse en las posturas, acciones, tiempos de exposición a los dispositivos, etc. Deben tomar nota sobre posibles efectos negativos observables.

Material Adicional:
Problemas de salud causados por el uso de la tecnología **https://tinyurl.com/yq6c2h5t**
Vocabulario de tecnología
https://tinyurl.com/yfctdlae

5 Tarea/Producto

Los estudiantes realizan un diario de campo ilustrado con cinco problemas observados y derivados del uso de dispositivos tecnológicos en los miembros de su comunidad. El diario puede contener información como:
Date / Place / People observed (teacher, student, parent, etc).
- Health problem observed.
- Picture of the problem.
Cada uno de los dibujos debe estar acompañado de palabras, frases u oraciones sencillas que describan el problema.



Semana 2

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana dos, podré realizar preguntas sencillas sobre los efectos negativos en la salud debido al uso excesivo de dispositivos tecnológicos a través de entrevistas.

2 Contenido Temático

Etapa Empatizar II:
Entrevistas y vocabulario sobre efectos negativos en la salud relacionados con el uso de la tecnología.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
WH questions
What / Where / When / How / Why / Which/ How many

Vocabulario relacionado con movimiento y uso dispositivos electrónicos:
Press / Swipe / Click / Scroll / Listen / Watch / Type / Excessive screen time / Smartphone / Tablet / Computer / Electronic device / Cell phone / Social media/ Online content

Vocabulario problemas de salud relacionado con el uso de tecnología:
Tired eyes / Headaches / Blurred vision / Sleep problems / Bedtime / Sleep / Stay asleep
Poor posture / Neck pain / Back pain / Body pain / Feeling sad /Feeling nervous / Mental health problems / Self-esteem / Cyberbullying / Poor hygiene

4 Evaluación

1. El docente puede recordar el vocabulario de la primera semana y presentar el nuevo (ver recursos sugeridos).
2. Con ayuda del docente, los estudiantes escriben preguntas sencillas para las entrevistas, por ejemplo:

a. How does your body feel when you use electronic devices?
b. How many hours do you use your phone/computer...?
c. How many times do you check your phone in the day?
d. Do you feel/have/experience_____ when you use your phone?

Los estudiantes pueden complementar su entrevista en español y escuchar a los entrevistados sobre detalles de los efectos negativos que han experiementado durante la exposición prolongada de dispositivos tecnológicos.

Material Adicional:
Wh - questions song **https://tinyurl.com/y2rrm3m9**
Wh - question song 2 **https://tinyurl.com/yrazlp9j**

5 Tarea/Producto

Cada estudiante realiza al menos tres entrevistas a distintas personas de su escuela. Puede tomar apuntes de las respuestas en su cuaderno. Posteriormente, revisan en grupo las respuestas obtenidas por cada uno de los miembros del equipo. Luego, preparan un informe que incluya:
- *Nombre de los miembros del equipo*
- *Número de personas entrevistadas*
- *Rol de las personas entrevistadas*
- *Problema de salud o efecto negativo más recurrente - causas*
- *Tiempo de uso de los dispositivos tecnológicos por las personas entrevistadas*

Con ayuda del docente, los estudiantes seleccionan la información más relevante u otros datos importantes. Los estudiantes pueden usar el vocabulario, estructuras sencillas y dibujos para realizar el informe.

Semana 3

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana tres, podré dentificar y expresar, de forma oral y escrita, efectos negativos en la salud por el uso excesivo de la tecnología en algunos miembros de mi comunidad educativa.

2 Contenido Temático

Etapa Empatizar III:
Vocabulario y expresiones relacionadas con el impacto negativo en la salud causados por el uso de la tecnología.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Can

Verbos:
Produce / Cause / Affect / Experience / Feel / Have

Conectores:
And / But/ Because

Expresiones relacionadas con problemas de salud causados por el uso de tecnología:
_____ is bad for your health.
____ can cause many health problems.
_____ produces...
It can cause...
_____ is dangerous because...
... it is bad because...
It is not healthy because...
Too much/many ... can cause problems...
Prolongued use of technology can cause...

4 Evaluación

1. El docente motiva a los estudiantes a conocer los problemas de salud más recurrentes encontrados durante la observación y las entrevistas. El propósito es identificar las causas y los efectos de dichos efectos negativos (ver video sugerido).

2. En equipo, los estudiantes revisan la información y escriben una lista con los cinco problemas más recurrentes o que más les llamen la atención de sus hallazgos en la observación y entrevistas. Con esta información completan *la ficha* **https://tinyurl.com/ymcpl764** .Para ello, deben escribir oraciones sencillas que incluyan el problema y la causa como:

The use of screens can cause neck pain...
Social media cause to my science teacher...
Excessive screen time can cause headaches and tired eyes...

Material Adicional:
Causas y efectos negativos por uso de la tecnología **https://tinyurl.com/yq6c2h5t**

5 Tarea/Producto

Los estudiantes completan *la ficha* **https://tinyurl.com/ymcpl764** con los hallazgos de observaciones, entrevistas y la presentan a su docente para recibir retroalimentación y hacer ajustes a la información recopilada. Esta ficha debe estar acompañada por ilustraciones o registros fotográficos compliados en la fase de empatizar.

Semana 4

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cuatro, podré responder preguntas y expresar soluciones sencillas a un problema a través de la creación de un paperboard físico o digital.

2 Contenido Temático

Etapa Idear:
Lluvia de ideas y *Wh questions.*

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Can
  WH questions
  What / Where / When / How / Why / Which
  Simple present

- **Preguntas para revisar las ideas planteadas:**

  Which ideas are the most similar?
  Can you combine some of the ideas to make a better one?
  Which idea solves the problem the best? Why?
  Which idea fits with the skills of our group?

4 Evaluación

Para esta sesión, los estudiantes deben tener acceso a diferentes materiales como: una copia del *Worksheet2*, pósits, marcadores, lápices, papel periódico, papeles de colores, pegante, juguetes, entre otros. También puede ambientar el aula con música.

1. El docente invita a los estudiantes a transformar cada uno de los circulos en objetos completamente diferentes durante cinco minutos *(Worksheet2)* **https://tinyurl.com/yropyw5f.**

2. Luego, el docente invita a los estudiantes a pensar en el problema que desean solucionar. Les pide que, de manera individual, representen ideas y/o dibujen diferentes objetos que pueden resolver el problema elegido. Usarán un pósit o papel de color por cada idea . ¡Todas las ideas son posibles y todas las ideas son bienvenidas!

3. En seguida, los estudiantes conformarán los equipos y compartirán las ideas, pegarán los pósits de las ideas que más llaman la atención del equipo en un pliego de papel periódico *(paperboard).* También podrán añadir nuevas ideas que surjan durante esta actividad.

Material Adicional:
Jamboard
Creación tablero digital **https://tinyurl.com/t7bzvuw**

5 Tarea/ Producto

Paperboard físico o digital con las ideas del equipo para solucionar el problema.

Semana 5

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cinco, podré expresar, de forma oral y escrita, una idea que mitiga los efectos negativos de la tecnología y promocionarla a través de un panfleto físico o digital.

2 Contenido Temático

Etapa Definir:
Evaluación de ideas - Selección de un problema o efecto negativo en la salud relacionado con el uso de la tecnología en alguno de los miembros de su comunidad educativa.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  WH questions
  What / Where / When / How / Why / Which
  Simple present

- **Posibles preguntas para evaluar y seleccionar ideas y soluciones:**
  Which ideas are the most original?
  Which ideas seem the most realistic?
  Which ideas are the most similar?
  Can you combine some of the ideas to make a better one?
  Which idea solves the problem the best? Why?
  Which idea fits with the skills of our group?

4 Evaluación

- **Checkpoint:**
  Los estudiantes retoman las ideas generadas anteriormente y eligen la que más llama su atención, la más novedosa, etc.
  Luego, diseñan un panfleto (físico o digital) que incluye la idea seleccionada y un dibujo de esta. A su vez, cuentan al curso las razones por las que han elegido esta idea según las preguntas empleadas en la evaluación.
  Which ideas are the most original?
  Which ideas seem the most realistic?
  El grupo debe estar abierto a recibir opiniones o comentarios sobre su idea.

5 Tarea/Producto

Panfleto (físico o digital) con la solución del equipo y presentación oral corta sobre las razones de su elección.

Semana 6

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana seis, podré generar un plano o primer prototipo sobre la idea elegida como solución.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar I:
Partes del proyecto - Plan para la creación del producto (prototipo de la solución)- Vocabulario aprendido en las semanas anteriores y relacionado con el problema.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Main grammar components:**
  Simple present
  Can
  WH questions
  What / Where / When / How / Why / Which/ How many
- **Vocabulario relacionado con partes del cuerpo (review)**
- **Vocabulario relacionado con movimiento y uso dispositivos electrónicos:**
  Press / Swipe / Click / Scroll / Listen / Watch / Type
  Excessive screen time / Smartphone / Tablet / Computer / Electronic device / Cell phone / Social media/ Online content
- **Vocabulario problemas de salud relacionado con el uso de tecnología:**
  Tired eyes / Headaches / Blurred vision / Sleep problems / Bedtime / Sleep / Stay asleep
  Poor posture / Neck pain / Back pain / Body pain / Feeling sad /Feeling nervous / Mental health problems / Self-esteem / Cyberbullying / Poor hygiene
- **Verbos:**
  Produce / Cause / Affect / Experience / Feel / Have
- **Conectores:**
  And / But/ Because
- **Expresiones relacionadas con problemas de salud causados por el uso de tecnología:**
  _____ is bad for your health.
  ____ can cause many health problems.
  _____ produces...
  It can cause...
  _____ is dangerous because...
  ... it is bad because...
  It is not healthy because...
  Too much/many ... can cause problems...
  Prolongued use of technology can cause...

4 Evaluación

En esta semana los estudiantes lograrán hacer tangible su solución, para ello realizarán una primera versión en papel sobre cómo se vería su solución.

El equipo diseña un plano de su solución (primer borrador en papel). En este plano deberán incluir:
Un dibujo, las partes y algunas funciones del objeto que están representando, inicialmente lo pueden realizar en español.

Luego, con ayuda del diccionario, podrán escribir palabras o frases sencillas sobre las partes de la solución.

Recursos sugeridos de diseño:
Sketchboard
https://tinyurl.com/ynelsnvl
Autodraw
https://tinyurl.com/y5hpwy36

5 Tarea/ Producto

Primer plano (borrador) en papel de la idea de solución que incluye:
Un dibujo, las partes y la(s) funciones del objeto que crearán en el prototipo físico.

Semana 7

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana siete, podré expresar, de manera oral, los detalles de la solución a través de la creación de un prototipo físico.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar II:
Partes del proyecto - Plan para la creación del producto (prototipo de la solución)- Vocabulario aprendido en las semanas anteriores y relacionado con el problema.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Simple present
Can
WH questions
What / Where / When / How / Why / Which/ How many

Vocabulario relacionado con partes del cuerpo (review)

Vocabulario relacionado con movimiento y uso dispositivos electrónicos:
Press / Swipe / Click / Scroll / Listen / Watch / Type
Excessive screen time / Smartphone / Tablet / Computer / Electronic device / Cell phone / Social media/ Online content

Vocabulario problemas de salud relacionado con el uso de tecnología:
Tired eyes / Headaches / Blurred vision / Sleep problems / Bedtime / Sleep / Stay asleep
Poor posture / Neck pain / Back pain / Body pain / Feeling sad /Feeling nervous / Mental health problems / Self-esteem / Cyberbullying / Poor hygiene

Verbos:
Produce / Cause / Affect / Experience / Feel / Have

Conectores:
And / But/ Because

Expresiones relacionadas con problemas de salud causados por el uso de tecnología:

_____ is bad for your health.
____ can cause many health problems.
_____ produces...
It can cause...
_____ is dangerous because...
... it is bad because...
It is not healthy because...
Too much/many ... can cause problems...
Prolongued use of technology can cause...

4 Evaluación

En esta sesión los estudiantes construirán el prototipo físico de su solución.
Así pues, los estudiantes crearán algo (un objeto físico) con el que los beneficiarios de la solución podrán interactuar y realizar la retroalimentación (los estudiantes buscarán que el diseño de este prototipo sea lo más cercano a su solución final).
Para esta semana, los estudiantes y el docente prepararán de manera previa los materiales necesarios para la construcción del prototipo. Estos pueden incluir diversos materiales de manualidades, papel, material reciclable, imágenes, recortes, cajas de cartón, pitillos, plastilina, entre otros. También pueden usarse otros materiales que encuentren en su escuela como hojas secas, madera, etc.

Material Adicional:
Cardboard prototypes **https://tinyurl.com/oofa3h4**
Paper prototypes **https://tinyurl.com/y2xlcbro**
Paper prototype II **https://tinyurl.com/ykhrg8ds**

5 Tarea/Producto

Prototipo físico creado por los estudiantes.

Semana 8

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana ocho, podré pedir y expresar opiniones, de forma oral o escrita, sobre distintos prototipos a través de la creación de una lista de palabras u oraciones sencillas.

2 Contenido Temático

Etapa Testear (Feedback): comentarios sobre prototipos - Vocabulario y expresiones para pedir y dar opiniones.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Adjetivos:**
  Little / Big / Good / Nice / Small / Interesting / Bad / Fine / Fast/ New / Funny / Boring/ Light / Strong / Creative / Easy to use / Colorful / Clever / Cool / Amazing / Comfortable / Adventurous / Exciting

- **Preguntas simples para pedir opiniones:**

  What do you think about my prototype?

- **Expresiones para plantear opiniones:**

  I think that...
  In my opinion,...

4 Evaluación

El propósito de esta actividad es compartir y recibir opiniones sobre posibles usuarios de la solución con el próposito de mejorarla y crear una versión mejorada de su prototipo.

1. Los estudiantes eligen a cinco compañeros para compartir su solución y recibir retroalimentación. Pueden usar la ficha creada en la semana dos para presentar su prototipo en un tiempo no mayor a un minuto. En seguida, piden la opinión de sus compañeros empleando preguntas sencillas.
Durante el desarrollo de este ejercicio los estudiantes deben estar atentos y tomar nota sobre:
- El lenguaje no verbal de los evaluadores.
- Cualidades destacadas del prototipo.
- Lo que gustó y no gustó de la solución.

5 Tarea/ Producto

Teniendo en cuenta la información recolectada en la retroalimentación, cada estudiante realiza una lista en inglés con las palabras clave (adjetivos), frases u oraciones sencillas más importantes de la retroalimentación para mejorar su prototipo.

Semana 9

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana nueve, podré expresar, de forma oral y con oraciones sencillas, las características y funciones de un prototipo creado por mi equipo para solucionar un problema de salud causado por la exposición a dispositivos tecnológicos.

2 Contenido Temático

Presentación de prototipo:
Vocabulario relacionado con enfermedades causadas por el uso de la tecnología.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Simple present
Can
WH questions
What / Where / When / How / Why / Which/ How many

Vocabulario relacionado con partes del cuerpo (review)

Vocabulario relacionado con movimiento y uso dispositivos electrónicos:
Press / Swipe / Click / Scroll / Listen / Watch / Type
Excessive screen time / Smartphone / Tablet / Computer / Electronic device / Cell phone / Social media/ Online content

Vocabulario problemas de salud relacionado con el uso de tecnología:
Tired eyes / Headaches / Blurred vision / Sleep problems / Bedtime / Sleep / Stay asleep
Poor posture / Neck pain / Back pain / Body pain / Feeling sad /Feeling nervous / Mental health problems / Self-esteem / Cyberbullying / Poor hygiene

Verbos:
Produce / Cause / Affect / Experience / Feel / Have

Adjetivos:
Little / Big / Good / Nice / Small / Interesting / Bad / Fine / Fast/ New / Funny / Boring/ Light / Strong / Creative / Easy to use / Colorful / Clever / Cool / Amazing / Comfortable / Adventurous / Exciting

Conectores:
And / But/ Because

Expresiones relacionadas con problemas de salud causados por el uso de tecnología:
_____ is bad for your health.
____ can cause many health problems.
_____ produces...
It can cause...
_____ is dangerous because...
... it is bad because...
It is not healthy because...
Too much/many ... can cause problems...
Prolongued use of technology can cause...

Preguntas simples para pedir opiniones:
What do you think about my prototype?

Expresiones para plantear opiniones:
I think that... / In my opinion,...

4 Evaluación

Progress Check:
En equipo, los estudiantes realizan una presentación oral de su solución en tres minutos. Podrán mostrar su prototipo y presentar su solución con el propósito de recibir retroalimentación. Los estudiantes prepararán su discurso con anterioridad teniendo en cuenta la siguiente información:

- *Nombre de la solución.*
- *Problema (escrito en una oración simple).*
- *Para qué sirve (tres oraciones sencillas).*
- *A quién va dirigida.*
- *Cómo se usa (entre tres y cinco pasos).*
- *Recomendación de uso (Una oración que exprese una sugerencia para usar la solución).*

5 Tarea/Producto

Prototipo de la solución y discurso oral preparado con anterioridad.

1 Final del 1er Periodo- Evaluación

Autoevaluación | Formativa | Quizzes | Exámen final | Tarea/proyecto final

Los docentes pueden evaluar las actividades sumativas *(quizzes),* la formativa (tareas, actividades de aula, etc.) y actividades por medio de un cuadro de reconocimiento para los estudiantes. En cada cuaderno de los estudiantes, realizar el siguiente cuadro y el docente les brindará una estrella por cada nota lograda.

Ejemplo:

Formative, peer and self-assessment	Quizzes (Checkpoint)	Tarea/Proyecto final	Examen final (Progress check)
★★	★	★★	★

* Al final hacer un conteo del número de estrellas y valorar según particularidades institucionales.
Utilice rúbricas orales y escritas. Utilice los portafolios como una herramienta de evaluación acumulativa, donde los estudiantes compilen su trabajo de diferentes actividades, incluyendo tareas escritas, dibujos y reflexiones.

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Periodo 2 de 4

Grado 4

Intensidad Horaria:
4-5 horas semana

Total de horas:
36-45 horas por periodo

Módulo 2: Democracia y Paz

Ingenio para la paz

DBA

- Comprende la idea general y algunos detalles en un texto informativo corto y sencillo sobre temas conocidos y de interés en torno a la construcción de paz con ayuda de herramientas digitales.
- Intercambia opiniones sencillas sobre la construcción de paz a través de dispositivos tecnológicos, por medio de la producción de oraciones simples y conocidas.

Habilidades Siglo XXI

Habilidades para la vida: flexibilidad y adaptabilidad, responsabilidad personal y social.
Habilidades de aprendizaje e innovación: pensamiento crítico, solución de problemas, trabajo en equipo, creatividad e innovación.
Habilidades de alfabetización digital: alfabetización en informática y TIC.

Nivel MCE A1.1

Objetivo General

Al finalizar el segundo periodo, podré identificar un conflicto que afecta la paz y expresar, de forma oral y escrita, posibles soluciones para resolverlo a través de medios digitales.

Principios y buenas prácticas acerca de usar tecnología en el aula:
https://tinyurl.com/3cr7f8b7

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Semana 1

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana uno, podré identificar un conflicto y expresar las diferentes partes de este a través de un mapa mental físico o digital.

2 Contenido Temático

Etapa Empatizar:
Identificación de un conflicto, vocabulario relacionado con conflictos y sus componentes.

3 Contenido Lexicogramatical

Durante este periodo, los estudiantes identificarán y comprenderán un conflicto que afecta la paz y propondrán algunas soluciones innovadoras para resolverlo. Para ello, es indispensable realizar una introducción a temas como:
Present simple *(review)*
Can/Can't
Emociones *(Vocabulary review)*

Expresiones para describir conflictos:
Fight
Agree
Disagree
Disagreement / Misunderstanding
To have different opinions
Get in a fight
He/she is upset
Frustration

Vocabulario relacionado con los componentes de un conflicto:
1. Problem/ Disagreement / Misunderstanding
2. Feelings (Feel angry, sad, or frustrated)
3. Communication (Listen and talk)
4. Solution (Sharing, take turns, finding compromises)
5. Resolution
6. Apologies and forgiveness
7. Learning

Expresiones simples para dar opiniones:
I think that...
In my opinion,...

4 Evaluación

Durante este periodo, los estudiantes trabajarán en parejas y retomarán algunas etapas de la metodología de pensamiento de diseño *(Design Thinking)* con el fin conocer un conflicto y generar soluciones que promueven la paz. A través de distintas actividades, los estudiantes reflexionarán sobre la estructura del problema abordado y construirán un prototipo que narre aspectos relevantes de su solución a través del uso de medios digitales.

1. El docente presenta el vocabulario relacionado con el conflicto y sus partes (ver recursos sugeridos).
2. El docente presenta a los estudiantes alguno de los cortometrajes sugeridos. La atención de los estudiantes debe centrarse en el conflicto entre los personajes. Para recordar las escenas más relevantes en la narración pueden realizar un ejercicio de organización de una secuencia de imágenes.
3. En su cuarderno, los estudiantes identificarán las diferentes partes del conflicto y escribirán una oración simple que represente la parte del problema. Esta puede ir acompañada de una ilustración.

Material Adicional:
Vocabulario relacionado con conflictos
https://tinyurl.com/ypz5au9x
Cortometraje *"Bridges"* **https://tinyurl.com/ykrsj7gc**
Cortometraje *"The Twins"* **https://tinyurl.com/2x6uoqdt**
Cortometraje *"Siblings"* **https://tinyurl.com/yqjdakho**
Herramientas para crear mapas mentales en digital *Creately MindMup Coggle* **https://tinyurl.com/yom89m2a**

5 Tarea/ Producto

Los estudiantes realizan un mapa mental (físico o digital) que incluya las diferentes partes del conflicto usando palabras o frases sencillas. Para ello, en parejas realizarán la lluvia de ideas, organizarán la información, seleccionarán las imágenes y construirán el mapa de forma colaborativa. Para la versión digital pueden emplear alguna de las herramientas sugeridas.

Semana 2

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana dos, podré expresar mi opinión sobre las necesidades de los personajes para resolver un conflicto de manera pacífica a través de la creación de una ficha física o digital.

2 Contenido Temático

Etapa Definir:
Necesidades de los usuarios, vocabulario de resolución de conflicto, vocabulario para pedir y dar opiniones.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  His/her
  Can / can't
  Simple present / He/she needs to...
- **Preguntas simples para pedir opiniones:**
  What do you think about ...?
  What is your opinion about...?
- **Expresiones para plantear opiniones:**
  I think that...
  In my opinion,...
  I think he/she/it is...
  I agree / I disagree - I don't agree

4 Evaluación

1. En parejas, los estudiantes realizan las siguientes actividades:
a. Escriben en sus cuadernos diferentes problemas que experimentan los personajes del cortometraje elegido. Esta lista pueden escribirla en español.
b. En seguida, comparten los conflictos escritos y eligen el que más llame su atención.
c. Escriben oraciones sencillas en inglés que describan el problema elegido, por ejemplo:

The bear and the deer cannot coperate to cross the bridge.
Lake can't know he can be different to his brother Lucas.
The big sister can't control her anger and sadness.

d. Posteriormente, el docente invita a los estudiantes a pensar en lo que el personaje necesita según el conflicto seleccionado. Cada estudiante escribe una oración que indique la necesidad del personaje para resolver el conflicto. Algunos ejemplos pueden ser:
The bear and the deer **need to work together** *to cross the bridge.*
Lake needs to discover he is unique and **different from his brother.**
The big sister **needs to control her anger** *and sadness.*

e. El docente indica a los estudiantes que compartan las necesidades identificadas a través de las preguntas y el uso de expresiones de opinion como: *What do you think that the characters need to solve this conflict? / What is your opinion about the character's needs? / I think that... / In my opinion...*

5 Tarea/Producto

En parejas, diseñan una ficha que incluya: un dibujo del usuario personaje o personajes, el conflicto y la necesidad de los personajes previamente señaladas en las oraciones. Los estudiantes pueden crear esta ficha en un formato físico (ficha bibliográfica) o en formato digital.

Material Adicional:
Jamboard
Canva **https://tinyurl.com/yg73v9wq**
Padlet **https://tinyurl.com/ydqqp7mj**

Semana 3

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana tres, podré emplear expresiones relacionadas con resolución de conflictos para formular distintas soluciones a un un problema a través de artefactos o herramientas tecnológicas.

2 Contenido Temático

Etapa Idear I:
Vocabulario sobre resolución de conflictos, expresiones para ofrecer y pedir disculpas.

3 Contenido Lexicogramatical

Vocabulario relacionado con solución de conflictos:
Communicate
Take your feelings out
Love each other
Be empathetic
Be patient
Be respectful
Walk in another's shoes
Find a way to solve...
Listen to each other
Understand one another
Work together
To solve the conflict pacefully
Calm down
Take a deep breath

Expresiones para dar y pedir disculpas:
Sorry!
Please, don't be disrespectful...
My name is...please do not call me like that.
Sorry, I think this is mine, not yours.
Please don't be mad at me.

4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario y expresiones relacionadas con conflictos a través de un video (ver recursos sugeridos).
2. Actividad para generación de ideas: el docente propone a los estudiantes que inventen nuevas funciones y/o usos para objetos como: un zapato, un gancho de ropa, un martillo, etc. Los estudiantes pueden escribir una lista de nuevos usos (en español) durante 5 minutos. Esta actividad ayudará a los estudiantes a generar un gran número de ideas en poco tiempo y prepararse para la formulación de ideas del conflicto seleccionado.
3. Los estudiantes se organizan en parejas para discutir las preguntas planteadas por el docente como: *¿cómo podríamos usar la tecnología para solucionar el problema que tiene el personaje? ¿qué herramienta tecnológica usarían para que el personaje resuelva su necesidad? ¿cómo funcionaría?*
Esta actividad puede tomar tanto tiempo como sea posible. Una vez terminada la lluvia de ideas, los estudiantes comparten las soluciones que más llamaron su atención, reciben retroalimentación de sus compañeros con el propósito de robustecer las ideas y elegir la que más se ajusta a los siguientes criterios:
- Es una idea innovadora.
- La idea responde a la necesidad de los usuarios.
- La idea soluciona el conflicto inicial y se apoya en el uso de la tecnología.

Material Adicional:
La infografía **https://tinyurl.com/yp2kyay6**
What is an infographic? **https://tinyurl.com/ykd7bm5j**
Expresiones relacionadas con solución de conflictos **https://tinyurl.com/yogc6cde**
Estrategias y pasos para solución de conflictos **https://tinyurl.com/yqah6cbf**

A continuación, encontrará un ejemplo de producto, idea y prototipo que, si bien, no emplea la tecnología, resulta ilustrativo para comprender el proceso de pensamiento de diseño y la generación de una idea para solucionar un problema relacionado con el manejo de emociones: *Hugger island* **https://tinyurl.com/297oygxd**

5 Tarea/ Producto

Los estudiantes diseñan una infografía (física o digital) con oraciones sencillas que expresen: El conflicto de los usuarios, la necesidad de los usuarios, la idea de la solución elegida, los materiales para la creación de la solución, mínimo 3 tres pasos para llevar a cabo la solución e imagénes o ilustraciones.

Semana 4

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cuatro, podré expresar acciones de paz que promueve mi solución a través del diseño de un *sketch* (físico o digital) y una presentación oral sobre mi primer prototipo.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar I:
Vocabulario sobre resolución de conflictos.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Expresiones que promueven la paz:**
  Listening to each other
  Love each other
  Respect differences
  Help others
  Talk about how you feel
  Be kind
  Saying sorry
  Forgive
  Taking turns
  Be respectful

4 Evaluación

- **Checkpoint:**
  En parejas, los estudiantes deben completar un *"Prototype Sketch Sheet"* que contiene las siguientes preguntas:
  Who is your user?
  What is their need/problem?
  What is your solution? How does it solve the user's problem?
  What kind of peaceful actions does your solution promote?
  Sketch your prototype (Espacio para que los estudiantes realicen un dibujo del prototipo).

  Material Adicional para la creación de la ficha y prototipo digital:
  Sketchboard **https://tinyurl.com/ynelsnvl**
  SketchPad **https://tinyurl.com/qgmjq96**

5 Tarea/Producto

En parejas, los estudiantes presentan su *Prototype Sketch Sheet*, su *sketch* físico o digital y preparan presentación corta sobre los avances en su proceso ideación y prototipado de la solución incluyendo las acciones de paz promueve su solución.

Semana 5

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cinco, podré identificar vocabulario para pedir y dar opiniones así como, crear un prototipo para solucionar un conflicto.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar II:
Creación de prototipo, preguntas, adjetivos
y vocabulario para pedir y dar opiniones.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Preguntas simples para pedir opiniones:**
  What do you think about ...?
  What is your opinion about...?

- **Expresiones para plantear opiniones:**
  I think that...
  In my opinion,...
  I think he/she/it is_____
  I agree / I disagree - I don't agree
  Me, too / You're right!
  I like/I don't like...
  It's a great plan!

- **Adjetivos**

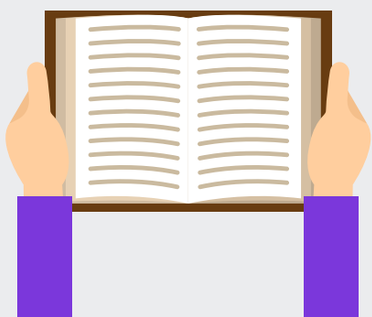
4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario y las expresiones para pedir y dar opiniones.
2. Para la creación del prototipo los estudiantes pueden tener a disposición un número limitado de recursos y de tiempo. Lo ideal en esta etapa de diseño es la exploración de la recursividad y la creatividad. El docente puede recomendar a los estudiantes que diseñen un prototipo que no sea aburrido, que sea resistente, que sea llamativo, que tenga más o menos materiales, que pueda ser trasferido a un medio digital en el futuro, etc.

Material Adicional:
Prototypes **https://tinyurl.com/yuv9mn3b**

5 Tarea/Producto

Prototipo físico creado por los estudiantes.



Semana 6

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana seis, podré pedir y expresar opiniones, de forma oral o escrita, sobre mi prototipo y los prototipos de mis compañeros a través de la creación y publicación de *Hashtags* sobre las soluciones.

2 Contenido Temático

Etapa Testear (Feedback):
Expresiones para pedir y dar opiniones - *Hashtags.*

3 Contenido Lexicogramatical

Preguntas simples para pedir opiniones:
What do you think about my prototype?
What is your opinion about this prototype?
What is the best part of the prototype for you?
What is the worst part of the prototype for you?
How can I improve it?

Expresiones para plantear opiniones:

I think that...
In my opinion,...
I think he/she/it is_____
I agree / I disagree - I don't agree
Me, too / You're right!
I like / I don't like...
It's a great plan!

Adjetivos

4 Evaluación

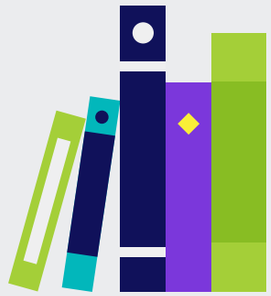
El propósito de esta actividad es compartir y recibir opiniones sobre la solución con el próposito de crear una versión mejorada de su prototipo a través de la publicación de *Hashtags.*

1. Cada grupo, escoge a otra pareja de compañeros para compartir su solución y recibir retroalimentación. Usarán la ficha creada en la semana dos para presentar su prototipo en 60 segundos. Emplearán el vocabulario aprendido para recibir y compartir opiniones. Durante el desarrollo de este ejercicio los estudiantes deben estar atentos y tomar nota sobre:
- El lenguaje no verbal de los evaluadores.
- Cualidades destacadas del prototipo.
- Lo que gustó y no gustó de la solución.

Recursos sugeridos para el tablero:
Padlet **https://tinyurl.com/ydqqp7mj**

5 Tarea/ Producto

Con base en el prototipo presentado, cada pareja creará algunos *Hashtags* sobre la solución de sus compañeros y los compartirá en un tablero virtual. Pueden incluir adjetivos que describan la solución, acciones de paz promovidas, etc. Adicionalmente pueden incluir imagenes y fotos de los prototipos.
#SolvingPeace
#UsefulForPeace
#IngeniousPeace



Semana 7

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana siete, podré ajustar y mejorar mi prototipo teniendo en cuenta la retroalimentación recibida y expresar de forma escrita los cambios realizados a través del diseño de una etiqueta.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar III:
Habilidades de diseño, creación de prototipo.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Simple Present

- **Vocabulario para expresar cambios realizados en el prototipo:**
  Materials
  Design
  Size
  Function
  Parts

- **Oraciones para expresar cambios en el prototipo:**
  It has new colors / a new size
  It is faster / easy to use
  This new version is made of recycled materials...

4 Evaluación

1. En parejas, los estudiantes realizan una versión mejorada de su prototipo y crean una descripción sencilla de los cambios realizados.
Para esto, pueden explorar nuevos materiales y formatos en la elaboración de sus prototipos. Pueden continuar con diseños físicos o realizar prototipos digitales según las necesidades de cada equipo.

Recursos sugeridos para la creación de la etiqueta:
Canva **https://tinyurl.com/yg73v9wq**

5 Tarea/ Producto

Etiqueta con una breve descripción de los cambios realizados y nueva versión del prototipo.

Semana 8

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana ocho, podré emplear el vocabulario sobre paz y solución de conflictos para crear un logo y un slogan en inglés sobre mi prototipo a través herramientas digitales, el uso de colores e imágenes.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar IV:
Vocabulario relacionado con paz y solución de conflicto, logo y slogan.

3 Contenido Lexicogramatical

Vocabulario relacionado con paz y solución de conflictos:
Communicate
Take your feelings out
Be empathetic
Be patient
Be respectful
Be kind
Walk in another's shoes
Find a way to solve...
Listen to each other
Understand one another
Work together
Solve the conflict pacefully
Calm down
Take a deep breath
Love each other
Respect differences
Help others
Talk about how you feel
Saying sorry
Forgive

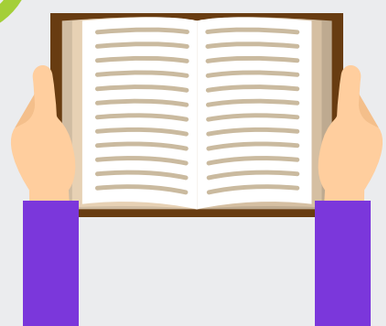
4 Evaluación

1. Los estudiantes diseñan un logo y escriben un eslogan sobre su prototipo usando el vocabulario aprendido en sesiones anteriores. Para ello, pueden emplear materiales físicos y/o herramientas digitales como *Canva*, *Wix*, entre otros.

Material Adicional:
Página web para creación de logo 1
https://tinyurl.com/ywyyqek3
Página web para creación de logo 2
https://tinyurl.com/ynnyjdzw

5 Tarea/ Producto

Creación de logo y eslogan en inglés sobre una solución relacionada con la paz.



Semana 9

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana nueve, podré expresar, de forma oral, oraciones sencillas sobre la solución diseñada para la resolución de un conflicto que afecta la paz, a través de la creación de un discurso y un avatar.

2 Contenido Temático

Presentación de prototipo final:
Vocabulario relacionado con paz y conflicto, herramientas de narración digital.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Simple present
His/her
Can / can't
Simple present / He/she needs to..
Adjectives

Expresiones para describir conflictos:
Fight / Agree / Disagree /
Disagreement / Misunderstanding
To have different opinions /Get in a fight
He/she is upset /Frustration

Vocabulario relacionado con los componentes de un conflicto:
Problem/ Disagreement / Misunderstanding
Feelings (Feel angry, sad, or frustrated)
Communication (Listen and talk)
Solution (Sharing, take turns, finding compromises)
Resolution
Apologies and forgiveness
Learning

Expresiones simples para dar opiniones:
I think that.../ In my opinion,.../ I think he/she/it is_____/ I agree / I disagree - I don't agree / Me, too / You're right! / I like / I don't like... / It's a great plan!

Vocabulario relacionado con paz y solución de conflictos:
Communicate / Take your feelings out / Be empathetic / Be patient / Be respectful / Be kind / Walk in another's shoes / Find a way to solve.../ Listen to each other / Understand one another / Work together / Solve the conflict pacefully / Calm down / Take a deep breath / Love each other / Respect differences / Help others / Talk about how you feel / Saying sorry / Forgive

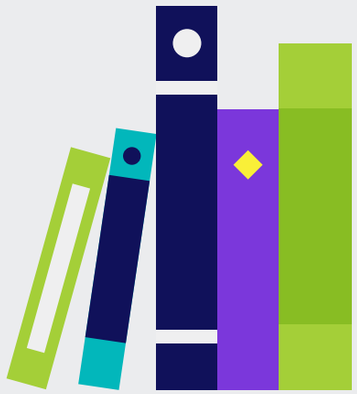
4 Evaluación

Progress Check:
1. En parejas, los estudiantes preparan la presentación de su solución. Para ello, planean un discurso corto (un minuto) en el que narren el proceso de la creación de su solución. Pueden emplear las oraciones y descripciones construidas a lo largo del periodo.
2. Ensayan y graban su voz pronunciando su discurso.
3. Crean un avatar (digital o físico) que les permitirá hacer la divulgación de su solución frente a los compañeros del curso. Para esto, pueden emplear la aplicación *Voki* u otros recursos similares.
4. Los estudiantes presentan a su avatar y la grabación de su voz contando el proceso de su solución al resto del curso. Los estudiantes pueden expresar sus opiniones usando el vocabulario y expresiones aprendidas durante el periodo.

Material Adicional:
Voki **https://tinyurl.com/y39v26to**

5 Tarea/Producto

Avatar, grabación de voz y prototipo final de la solución.



2 Final del 2do Periodo- Evaluación

Autoevaluación | Formativa | Quizzes | Exámen final | Tarea/proyecto final

Los docentes pueden evaluar las actividades sumativas *(quizzes)*, la formativa (tareas, actividades de aula, etc.) y actividades por medio de un cuadro de reconocimiento para los estudiantes. En cada cuaderno de los estudiantes, realizar el siguiente cuadro y el docente les brindará una estrella por cada nota lograda.

Ejemplo:

Formative, peer and self-assessment	Quizzes (Checkpoint)	Tarea/Proyecto final	Examen final (Progress check)
★★	★	★★	★

* Al final hacer un conteo del número de estrellas y valorar según particularidades institucionales.
Utilice rúbricas orales y escritas. Utilice los portafolios como una herramienta de evaluación acumulativa, donde los estudiantes compilen su trabajo de diferentes actividades, incluyendo tareas escritas, dibujos y reflexiones.

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Periodo 3 de 4

Grado 4

Intensidad Horaria:
4-5 horas semana

Total de horas:
36-45 horas por periodo

Módulo 3: Sostenibilidad

¿Podremos salvar el mar?

DBA

- Comprende la idea general y algunos detalles en un texto informativo corto y sencillo sobre el uso de la tecnología en la solución de problemas ambientales y el fomento de la sostenibilidad.
- Compara características básicas de personas, objetos y lugares de su escuela y comunidad, a través de oraciones simples relacionadas con el uso de la tecnología en la solución de problemas ambientales y la sostenibilidad.

Habilidades Siglo XXI

Habilidades para la vida: responsabilidad personal y social.
Habilidades de aprendizaje e innovación: solución de problemas, trabajo en equipo y liderazgo, creatividad e innovación.
Habilidades de alfabetización digital: alfabetización en informática y TIC.

Nivel MCE A1.1

Objetivo General

Al finalizar el tercer periodo, podré expresar ideas sencillas sobre cómo la tecnología contribuye a la solución de desafíos ambientales y la promoción de la sostenibilidad, a través de la creación de una solución tecnológica original.

Principios y buenas prácticas acerca de usar tecnología en el aula:
https://tinyurl.com/3cr7f8b7

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Semana 1

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana uno, podré identificar y expresar cómo la tecnología contribuye a resolver problemas ambientales a través del diseño de un brochure.

2 Contenido Temático

Green Solutions - Vocabulario relacionado con medio ambiente y sostenibilidad, tipos de tecnología ambiental.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Can (review)
Wh Questions (review)
Simple present (review)

Vocabulario relacionado con el medio ambiente:
Environment
Habitat
Creatures
Ecosystem
Clouds
Plants
Animals
Ozone layer / Gas emissions / Pollution / Smog

Expresiones relacionadas con el medio ambiente y sostenibilidad:
We need animals and plants.
We need air.
We need water.
What can we do to save the planet?
How to take care of the environment?
We can save electricity.
We can save water.
We can reuse plastic bags.
Going green

4 Evaluación

Durante este periodo, los estudiantes crearán una solución u objeto tecnológico original que resuelva un problema ambiental. En cada sesión, se llevará a cabo una actividad para identificar herramientas tecnológicas y acciones en favor del medio ambiente. A su vez, algunos productos de las actividades contribuirán a la preparación y diseño del objeto tecnológico.

1. El docente presenta a los estudiantes el siguiente audio **https://tinyurl.com/ypm9hefr** sobre el cuidado del hábitat y el medio ambiente. Luego, presenta un ejemplo de tecnología que resuelve problemas ambientales como The Wind Power (ver recursos sugeridos).
3. En parejas, los estudiantes comparten respuestas a preguntas guiadas como:
How to take care our habitat? / *What Is wind power? / How do wind turbines work? / Why Is wind power good for the earth? / Where can we find wind turbines? / What is the positive impact of wind power?*
4. Con base en los recursos y las ideas compartidas en parejas, los estudiantes crean un brochure en el que incluyen imágenes, oraciones sencillas que describen cómo las túrbinas eólicas contribuyen al cuidado del medio ambiente.

Material Adicional:
How is wind energy produced?
https://tinyurl.com/2yte6m9y
Wind energy **https://tinyurl.com/yp3mxk2p**
How do Wind Turbines work?
https://tinyurl.com/2o6w8e4a

5 Tarea/Producto

Los estudiantes preparan la presentación de su brochure sobre una tecnología ecológica y su impacto positivo.

Semana 2

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana dos, podré emplear vocabulario relacionado con reciclaje a través de la creación y presentación de una marioneta hecha con materiales reciclados.

2 Contenido Temático

Creative Sustainability - Vocabulario relacionado con reciclaje, creatividad, presentación en inglés.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática

Imperativos relacionados con reciclaje y sostenibilidad:

Reduce / Recycle / Reuse
Recycle paper
Reduce plastic waste
Donate old clothes
Create art from scrap
Reuse containers
Donate old toys
Plant a garden
Don't litter
Wash (your hands)
Empty (water cans)

4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario relacionado con el cuidado del medio ambiente (ver recursos sugeridos).
2. En parejas, recolectan diversos materiales reciclables para construir una marioneta, este puede ser un robot. Los estudiantes deberán tomar apuntes de los materiales empleados. También podrán escribir un guión corto para su marioneta (robot) usando oraciones sencillas con imperativos y acciones de cuidado del medio ambiente y compartirlo con el resto del curso.

Material Adicional:

Las Rs de Ramón
https://tinyurl.com/ykujklh2
Los cien brazos del inmortal: *una justa causa (ayudas visuales página 60)*
https://tinyurl.com/yq9yedmc
¡Los cien brazos del inmortal, una causa justa! *(actividades)* **https://tinyurl.com/ysdk95k2**
Make a cardboard robot puppet
https://tinyurl.com/yvplf2ap

5 Tarea/Producto

Los estudiantes presentan al resto del curso su marioneta y mencionan que acciones de cuidado ambiental promueve su robot (guión). Luego, disponen un lugar para conservar las marionetas que serán usadas al final del periodo en una nueva actividad.

Semana 3

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana tres, podré expresar visualmente cómo la tecnología puede influir en el transporte sostenible a través de la creación de un póster.

2 Contenido Temático

Green Commuting Solution - Vocabulario de transporte, tipos de vehículos sostenibles, comparación de opciones.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Should / should not
Can / cannot (review)
simple present (review)

Vocabulario y expresiones relacionadas con medios de transporte sostenible:
Green transportation
Sustainable transportation
Bicycle
Pedestrian
Public transit
Walking
Cycling
Electric Vehicle
Hybrid car (fuel and electricity)
Scooter

Expresiones para plantear soluciones:
I think...
We should not waste too much water.
We should turn off the lights when we have natural light.

Vocabulario relacionado con el medio ambiente:
Environment
Habitat
Creatures
Ecosystem
Clouds
Plants
Animals
Ozone layer / Gas emissions / Pollution / Smog

4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario con las actividades del material sugerido.
2. Luego indica a los estudiantes que dibujen un medio de transporte sostenible que puedan imaginar, por ejemplo, una bicicleta, un autobús ecológico o un automóvil eléctrico. El docente debe proveer ejemplos para que ellos escojan alguno según el vocabulario sugerido. Después de que hayan terminado sus dibujos, cada pareja presenta su medio de transporte en inglés, diciendo su nombre y una breve descripción. Por ejemplo, *This is an eco-friendly bicycle. It doesn't use gas, so it's good for the environment.*
2a. Para la creación del poster, los estudiantes pueden digitalizar sus dibujos si tienen acceso a dispositivos electrónicos a través de programas en línea. También pueden usar materiales como pinturas, marcadores y recortes para enriquecer visualmente su póster si trabajan en formato físico.

Material Adicional:
¡Hace mucho calor! (Guía docentes - Actividades página 28) **https://tinyurl.com/yrwcz5kf**
¡Hace mucho calor! (Guía de trabajo estudiantes) **https://tinyurl.com/ylzcsfcn**
Bici guardianes del planeta (Actividades página 31) **https://tinyurl.com/yrwcz5kf**

5 Tarea/Producto

Los estudiantes presentan su poster que promueve un medio de transporte sostenible alrededor del mundo y explican las características de este.

Semana 4

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cuatro, podré realizar un mapa para ubicar los problemas medio ambientales en mi barrio y expresar acciones sostenibles concretas que pueden llevarse a cabo para enfrentarlos.

2 Contenido Temático

Environmental local problems- Vocabulario de problemas medio ambientales, discurso oral.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Should / Should not
Can / Cannot
Simple present

Vocabulario relacionado con el medio ambiente:
Environment / Habitat / Creatures / Ecosystem / Clouds / Plants / Animals / Ozone layer / Gas emissions / Pollution / Smog

Expresiones relacionadas con el medio ambiente y sostenibilidad:
We need animals and plants.
We need air.
We need water.
What can we do to save the planet?
How to take care of the environment?
We can save electricity.
We can save water.
We can reuse plastic bags.
Going green

Expresiones para plantear soluciones:
I think...
We should not waste too much water.
We should turn off the lights when we have natural light.

4 Evaluación

Checkpoint:
1. De manera individual, los estudiantes realizan un proceso de observación de su barrio o la zona en la que viven para identificar los problemas ambientales más notorios.
2. En seguida, dibujan un mapa del barrio y ubican los puntos en los que se evidencian los problemas ambientales. Además, usan convenciones para ilustrar herramientas y/o soluciones tecnológicas que pueden implementarse en las zonas para enfrentar dichos problemas. Esta actividad también puede realizarse de forma digital (ver recursos sugeridos).
3. Preparan una presentación oral en la que usen el vocabulario aprendido en las sesiones anteriores para exponer los problemas y soluciones medioambientales de su barrio.

Recursos para creación de mapa digital:
Cómo crear un mapa personalizado en *Canva*
https://tinyurl.com/ys2v3yez

5 Tarea/Producto

Presentación oral sobre el mapa con problemas y soluciones a problemas medioambientales de su barrio.

Semana 5

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cinco, podré crear y presentar trajes de moda sostenible y explicar sus características en inglés.

2 Contenido Temático

Fashion Forward - Vocabulario relacionado con moda sostenible y amigable con el medio ambiente, vocabulario sobre prendas de vestir.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Present Progressive
- **Vocabulario de prendas de vestir**
- **Vocabulario sobre material reciclable:**
  Plastic bottles
  Old clothing
  Organic cotton clothing
  Secondhand clothes
  Plants and fruits
  Organic materials
- **Vocabulario relacionado con moda sostenible:**
  Recycled material clothes
  Vegan Fashion (Non leather or fur)
  Ecofriendly clothes and accesories
  Biodegradable clothes

4 Evaluación

- **1.** El docente presenta el vocabulario relacionado con prendas de vestir y materiales ecológicos. También, puede llevar diferentes prendas o muestras de materiales reciclados usados para la confección de prendas amigables con el medio ambiente.
  2. Los estudiantes se organizan en parejas para diseñar atuendos o combinaciones de ropa que muestran la moda sostenible. Pueden usar materiales reciclables que encuentren en casa, así como coser, decorar o modificar prendas recicladas.
  3. Con las prendas diseñadas, vestirán a un muñeco (a).
  4. Los estudiantes realizan una presentación de las prendas diseñadas y el modelo que han vestido, mencionan los materiales empleados, por qué los eligieron y cómo contribuyen a la sostenibilidad.

5 Tarea/Producto

Presentación oral sobre las prendas de vestir diseñadas.

Semana 6

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana seis, podré identificar un problema relacionado con la contaminación ambiental que afecta a los animales a través de la creación de un *flyer* físico o digital.

2 Contenido Temático

Vocabulario relacionado con contaminación del agua, vocabulario de animales acuáticos, expresiones para promover y combatir daños ambientales.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  This is/ These are
- **Vocabulario sobre animales acuáticos:**
  Otters / Crocodiles / Crabs / Dolphins / Fish / Rays / Tuna / Turtles / Seals / Lobsters / Walruses / Seahorses / Starfish
- **Vocabulario sobre contaminación del agua:**
  Plastic / Pollution / Litter / Ocean / Marine life / Trash / Recycle / Plastic bag / Plastic bottle / Plastic straw / Microplastics / Plastic waste / Eco-Friendly / Clean oceans
- **Expresiones para promover acciones de cuidado ambiental:**
  I want to help to reduce pollution.
  Let's reuse old boxes and plastic bottles.
  I propose to...
- **Expresiones para plantear soluciones de cuidado ambiental:**
  I think we should not waste too much water.
  We should reduce plastic use.

4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario a través de los recursos sugeridos.
2. Luego, muestra diferentes imágenes sobre el impacto ambiental en ríos, mares, lagos, etc., como la contaminación por residuos plásticos que pone en riesgo la salud de especies acuáticas.
3. El docente propone a los estudiantes pensar y discutir en parejas posibles soluciones al problema de los residuos plásticos en fuentes hídricas para cuidar de los animales.

Material Adicional:
Herramienta para la creación de un *flyer digital*
https://tinyurl.com/yvh8o728
Water pollution (video) **https://tinyurl.com/grjxf3t**
Animales acuáticos (Guía del docente página 34)
https://tinyurl.com/yrwcz5kf
Un mar de sueños **https://tinyurl.com/yu4lczdv**

5 Tarea/Producto

Cada pareja diseña y crea un *flyer* que contenga una solución para prevenir la contaminación del agua por residuos plásticos.

Semana 7

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana siete, podré inventar y expresar detalles de un instrumento o solución tecnológica para enfrentar la contaminación del agua por plástico a través de un *sketch.*

2 Contenido Temático

Vocabulario relacionado con contaminación del agua, expresiones para promover y combatir daños ambientales.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
This is/ These are

Vocabulario sobre contaminación del agua:
Plastic / Pollution / Litter / Ocean / Marine life / Trash / Recycle / Plastic bag / Plastic bottle / Plastic straw / Microplastics / Plastic waste / Eco-Friendly / Clean oceans

Expresiones para promover acciones de cuidado ambiental:
I want to help to reduce pollution.
Let's reuse old boxes and plastic bottles.
I propose to...

Expresiones para plantear soluciones de cuidado ambiental:
I think we should not waste too much water.
We should reduce plastic use.

4 Evaluación

1. Los estudiantes recuerdan el vocabulario sobre el impacto ambiental en los mares a través del recurso sugerido. Pueden responder preguntas sobre el problema que experimenta el personaje, así como reconstruir una secuencia narrativa a través de imágenes.
2. En parejas, los estudiantes crean un diseño simple de una herramienta tecnológica que favorezca el cuidado de los animales acuáticos, que sirva para reducir la contaminación por plástico o contribuya a la limpieza de aguas contaminadas.

Material Adicional:
A whale's tale (video short story)
https://tinyurl.com/ykmtxoke
Autodraw tips **https://tinyurl.com/ymq2fntc**
Autodraw **https://tinyurl.com/y5hpwy36**

5 Tarea/Producto

Los estudiantes realizan un *sketch* de cómo se vería dicha herramienta y una ficha técnica que incluye tres oraciones sobre cómo funciona y tres oraciones sobre cómo contribuye al cuidado de especies acuáticas.

Semana 8

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana ocho, podré generar un prototipo de la herramienta tecnológica inventada a través del uso de materiales reciclados.

2 Contenido Temático

Vocabulario sobre materiales reciclados y creación de un prototipo físico.

3 Contenido Lexicogramatical

Vocabulario relacionado con materiales reciclados:

Paper
Glass
Plastic bags
Aluminium cans
Metal
Cardboard
Newspaper
Cartons
Textiles

4 Evaluación

1. Los estudiantes siguen el *sketch* diseñado en la semana 9 y emplean los diferentes materiales reciclados a los que tienen acceso para diseñar la herramienta tecnológica (deben prepararlos con anterioridad).

2. En su cuaderno, escriben una lista con las partes en inglés y escriben en su cuaderno el paso a paso sobre cómo funciona. Pueden apoyarse en diccionarios físicos o digitales en esta actividad.

5 Tarea/Producto

Prototipo físico de la herramienta tecnológica inventada. Lista de palabras y oraciones sobre sus partes y funciones.

Semana 9

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana nueve, podré presentar ante un público una herramienta tecnológica innovadora y sostenible que contribuye con el cuidado ambiental y la conservación de las especies acuáticas.

2 Contenido Temático

Vocabulario relacionado con: contaminación del agua, animales acuáticos, materiales reciclados, expresiones para promover y combatir daños ambientales.

3 Contenido Lexicogramatical

Vocabulario:
Presente Simple / Presente Progresivo / This is/ These are / Can / Can't / Should / Shouldn't

Vocabulario sobre animales acuáticos:
Otters / Crocodiles / Crabs / Dolphins / Fish / Rays / Tuna / Turtles / Seals / Lobsters / Walruses / Seahorses / Starfish

Vocabulario sobre contaminación del agua:
Plastic / Pollution / Litter / Ocean / Marine life / Trash / Recycle / Plastic bag / Plastic bottle / Plastic straw / Microplastics / Plastic waste / Eco-Friendly / Clean oceans

Vocabulario relacionado con materiales reciclados:
Paper / Glass / Plastic bags / Aluminum cans / Metal / Cardboards / Newspaper / Cartons / Textiles

Expresiones para promover acciones de cuidado ambiental:
I want to help to reduce pollution.
Let's reuse old boxes and plastic bottles.
I propose to...

Expresiones para plantear soluciones de cuidado ambiental:
I think we should not waste too much water.
We should reduce plastic use.

4 Evaluación

Progress Check:
Por parejas, realizarán una presentación sobre la herramienta tecnológica creada. Para ello, emplearán las marionetas construidas en la semana dos, quien se encargará de presentar el nuevo invento. El discurso de la marioneta debe incluir la presentación del prototipo, qué es, cuáles son sus partes, cómo funciona y cómo favorece al cuidado del medio ambiente. Los estudiantes pueden ambientar el aula con los recursos generados en las demás sesiones *(posters, flyer, sketches, etc).*

5 Tarea/Producto

Prototipo de herramienta tecnológica inventada y el discurso de la marioneta sobre éste.

3 Final del 3er Periodo- Evaluación

Autoevaluación | Formativa | Quizzes | Exámen final | Tarea/proyecto final

Los docentes pueden evaluar las actividades sumativas *(quizzes),* la formativa (tareas, actividades de aula, etc.) y actividades por medio de un cuadro de reconocimiento para los estudiantes. En cada cuaderno de los estudiantes, realizar el siguiente cuadro y el docente les brindará una estrella por cada nota lograda.

Ejemplo:

Formative, peer and self-assessment	Quizzes (Checkpoint)	Tarea/Proyecto final	Examen final (Progress check)
★★	★	★★	★

* Al final hacer un conteo del número de estrellas y valorar según particularidades institucionales.
Utilice rúbricas orales y escritas. Utilice los portafolios como una herramienta de evaluación acumulativa, donde los estudiantes compilen su trabajo de diferentes actividades, incluyendo tareas escritas, dibujos y reflexiones.

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Periodo 4 de 4

Grado 4

Intensidad Horaria:
4-5 horas semana

Total de horas:
36-45 horas por periodo

Módulo 4: Globalización

¡Conectados!

DBA

- Compara características básicas de personas, objetos y lugares de su escuela y comunidad, a través de oraciones simples relacionadas con un problema basado en la interconexión de culturas y la globalización.
- Intercambia opiniones sencillas sobre el papel de la tecnología en la interconexión de culturas y la globalización, por medio de la producción de oraciones simples y conocidas.

Habilidades Siglo XXI

Habilidades para la vida: flexibilidad y adaptabilidad, interacción social y transcultural auto-dirección.
Habilidades de aprendizaje e innovación: solución de problemas, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo, creatividad e innovación.

Nivel MCE A1.1

Objetivo General

Al finalizar el cuarto periodo, podré diseñar una solución que no emplea medios digitales para conectar diferentes culturas y personas en el mundo a través de la creación de un prototipo físico.

Principios y buenas prácticas acerca de usar tecnología en el aula:
https://tinyurl.com/3cr7f8b7

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

Semana 1

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana uno, podré expresar visualmente la desconexión causada por el uso de redes y medios digitales a través de un *collage*.

2 Contenido Temático

El problema de la desconexión causada por redes y medios digitales.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Presente continuo (Forma afirmativa, negativa e interrogativa).
- **Expresiones para expresar causa consecuencia:**
  The cause of ...is...
  ...is caused by...
  ...is due to ...
  Thanks to ...
- **Expresiones para indicar efectos negativos:**
  This is negative because...

4 Evaluación

Durante este periodo, los estudiantes generarán ideas para conectar a personas de diversas culturas y lugares sin el uso de medios digitales. Tras cada semana, podrán reflexionar sobre el problema de la desconexión que generan los medios digitales e identificarán aspectos clave de la cultura que articulan el intercambio y la comunicación entre personas, con el fin de construir un prototipo que resuelva el desafío.

1. El docente invita a los estudiantes a reflexionar sobre la siguiente pregunta: *Do you think that social networks and digital devices connect or disconnect people?* Los estudiantes pueden expresar sus ideas depués de ver el cortometraje sugerido en recursos.
2. Los estudiantes crean un *collage* en el que representan acciones o modos en los que la tecnología, las redes sociales o dispositivos electrónicos distancian y/o desconectan a las personas. Este puede ser en formato físico o digital.
3. Preparan una presentación corta en la que mencionan de manera breve qué representaron y por qué.

Material Adicional:
Distracted (Short film) **https://tinyurl.com/2eqdtqw2**
Digital Collage in the classroom
https://tinyurl.com/ynqkc5kn

5 Tarea/Producto

Collage y presentación oral para explicar la desconexión causada por las redes y los dispositivos electrónicos.

Semana 2

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana dos, podré expresar cómo los viajes nos conectan con otros a través de la creación de un folleto físico o electrónico.

2 Contenido Temático

Viajar y conectar con otros, vocabulario relacionado con viajes.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Simple present
  Can

- **Vocabulario relacionado con viajes:**
  Adventure / Destination / Itinerary / Tourist / Traveler / Explorer / Airport / Hotel / Transportation / Luggage / Map Guidebook / Cruise / Souvenir / Passport / Culture / Landmark / Currency / Adventure / Explore / Learn / Memories

- **Vocabulario para expresar ventajas:**
  The best part is...
  One great thing about it is...
  It's really nice because...
  A big advantage is...

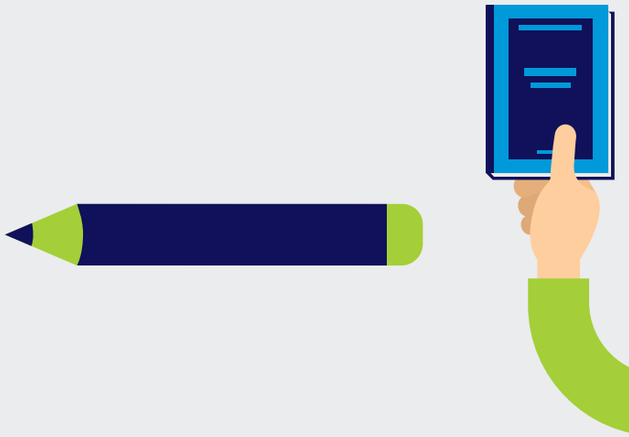
4 Evaluación

1. El docente presenta el vocabulario a traves de la historia de Anna y el recurso sugerido.
2. El docente puede orientar una reflexión en torno a la conexión generada con otros por medio del desplazamiento y los viajes a otros lugares.

Material Adicional:
Anna and her first trip (Story and vocabulary)
https://tinyurl.com/ywfsbau3
La despedida de Indy Walker (Ayudas visuales página 81). **https://tinyurl.com/yq9yedmc**

5 Tarea/Producto

Los estudiantes construyen un folleto sobre un destino turístico que les interesaría conocer y escriben las ventajas que tienen los viajes en la conexión con otras personas y culturas. El folleto puede ser diseñado de forma física o digital. También puede incluir fotografías reales del lugar.



Semana 3

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana tres, podré expresar en inglés e ilustrar mi receta favorita para informar a otros sobre esta y sobre lo que experimento cuando consumo este plato.

2 Contenido Temático

Comida que conecta - Vocabulario relacionado con alimentos y recetas, compartir emociones y sentimientos asociados con platos específicos.

3 Contenido Lexicogramatical

Main grammar component:
Grammar
Presente simple
I like/I don't like
Infinitives
Imperativos relacionados con cocina

Vocabulario de comidas:
Fruits / Vegetables / Proteins / Grains / Dairy / Beverages / Desserts / Snacks / Trail Mix / Condiments / Meals / Breakfast / Lunch / Dinner / Snack / Appetizer / Main Course / Dessert / Side Dish

Emociones:
I feel... Happy /Sad / Angry / Excited / Scared / Surprised / Calm / Proud / Confused / Grateful / Excited /Curious / Amazed / Tired / Nervous / Relaxed / Hungry

4 Evaluación

1. El docente introduce el tema con alguno de los recursos sugeridos y orienta una reflexión sobre cómo la comida nos conecta y nos diferencia de otras personas y culturas.
2. Los estudiantes escriben e ilustran una receta que incluye: ingredientes, paso a paso de la preparación y las emociones que experimentan cuando prueban el plato.
3. Finalmente, comparten la receta ilustrada y comentan con sus compañeros por qué les gusta y las emociones que experimentan al consumir este plato.

Material Adicional:
Breakfast. American kids try international food **https://tinyurl.com/m6ofvrp**
Christmas Foods | American Kids Try Food from Around the World **https://tinyurl.com/yayjttdm**

5 Tarea/Producto

Los estudiantes escriben e ilustran una receta de su plato favorito.

Semana 4

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cuatro, podré presentar información sobre deportes populares de diferentes países en inglés.

2 Contenido Temático

Deportes que conectan distintas culturas - Vocabulario relacionado con deportes.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Presente continuo, forma afirmativa, negativa e interrogativa
  Can

- **Vocabulario relacionado con deportes:**
  Soccer / Basketball / Rugby / Hockey / Swimming / Surfing / Skydiving / etc.
  I'm playing soccer.
  I'm wearing a helmet...etc.

- **Expresiones sobre cómo los deportes conectan a los niños:**
  Why sports connect children?

  We can... share interests / Make friends / Practice communication skills / Solve conflicts, / Promote leadership / Increase self-esteem

4 Evaluación

- **Checkpoint:**
  1. El docente presenta el vocabulario. Puede emplear el recurso sugerido.
  2. El docente invita a los estudiantes a escribir una entrada de blog corta, acompañada de ilustraciones sobre cómo los deportes conectan a las personas, especialmente, a niños de su edad.

Material Adicional:
What is a blog? **https://tinyurl.com/zmah6fv**
The most popular sports in different countries **https://tinyurl.com/yt2fqgsd**
Herramienta para creación de Blog digital *Blogger* **https://tinyurl.com/zpdyj4r**

5 Tarea/Producto

Entrada de blog digital. En caso de no tener acceso a herramientas digitales o conectividad, los estudiantes pueden escribir y diseñar su entrada en una hoja de papel.

Semana 5

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana cinco, podré escribir una lista sencilla y crear un mural con ideas novedosas que permitan conectar a diferentes personas y culturas sin recurrir al uso de medios digitales.

2 Contenido Temático

Etapa Idear I:
Ideas novedosas para conectar personas sin recurrir al uso de medios digitales.

3 Contenido Lexicogramatical

Gramática:
Simple present
Infinitives
Imperatives
Can

Vocabulario relacionado con viajes:
Adventure / Destination / Itinerary / Tourist / Traveler / Explorer / Airport / Hotel / Transportation / Luggage / Map Guidebook / Cruise / Souvenir / Passport / Culture / Landmark / Currency / Adventure / Explore / Learn / Memories

Vocabulario para expresar ventajas :
The best part is...
One great thing about it is...
It's really nice because...
A big advantage is...

Vocabulario de comidas:
Fruits / Vegetables / Proteins / Grains / Dairy / Beverages / Desserts / Snacks / Trail Mix / Condiments / Meals / Breakfast / Lunch / Dinner / Snack / Appetizer / Main Course / Dessert / Side Dish

Emociones:
I feel... Happy /Sad / Angry / Excited / Scared / Surprised / Calm / Proud / Confused / Grateful / Excited /Curious / Amazed / Tired / Nervous / Relaxed / Hungry

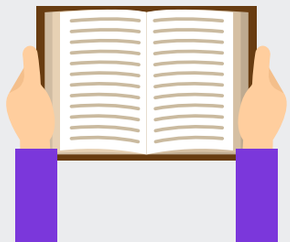
4 Evaluación

1. El docente invita a los estudiantes (en parejas) a reflexionar sobre nuevas formas (originales y novedosas) para conectar a personas que están en diferentes lugares a través de temás como la comida, los viajes, los deportes, etc.
El docente plantea preguntas como:
¿Cómo podríamos conectar a personas que están en otros barrios de Bogotá sin usar medios digitales? / ¿Qué te inventarías para sentirte cerca de alguien y/o hacer nuevos amigos en otros paises a través de la comida, sin emplear medios digitales? etc.
Esta actividad puede tomar tanto tiempo como sea posible.
Una vez terminada la lluvia de ideas, los estudiantes comparten las ideas que más llamaron su atención, reciben retroalimentación de su compañero con el propósito de robustecer las ideas y elegir la que más se ajusta a los siguientes criterios:
- Es una idea innovadora.
- La idea responde a la necesidad de los usuarios (conectar con otros a larga distancia sin usar medios digitales)
- La idea soluciona el conflicto inicial y se apoya en el uso de la tecnología.

Recursos sugeridos para el diseño del mural:
Ideaflip **https://tinyurl.com/yu232l6y**

5 Tarea/ Producto

En parejas, los estudiantes crean un mural (físico o digital) a partir de la lista de ideas generadas y el vocabulario aprendido en las sesiones anteriores.



Semana 6

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana seis, podré expresar, visual y oralmente, cuál es mi idea para conectar personas y cómo la llevaré a cabo a través de un diagrama de proceso.

2 Contenido Temático

Etapa Idear II:
Ideas novedosas para conectar personas sin el uso de medios digitales y a través de un diagrama de proceso.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Gramática:**
  Simple present
  Infinitives
  Imperatives
  Can
- **Vocabulario relacionado con viajes:**
  Adventure / Destination / Itinerary / Tourist / Traveler / Explorer / Airport / Hotel / Transportation / Luggage / Map Guidebook / Cruise / Souvenir / Passport / Culture / Landmark / Currency / Adventure / Explore / Learn / Memories
- **Vocabulario para expresar ventajas:**
  The best part is...
  One great thing about it is...
  It's really nice because...
  A big advantage is...
- **Vocabulario de comidas:**
  Fruits / Vegetables / Proteins / Grains / Dairy / Beverages / Desserts / Snacks / Trail Mix / Condiments / Meals / Breakfast / Lunch / Dinner / Snack / Appetizer / Main course / Dessert / Side dish
- **Emociones**:
  I feel... Happy /Sad / Angry / Excited / Scared / Surprised / Calm / Proud / Confused / Grateful / Excited /Curious / Amazed / Tired / Nervous / Relaxed / Hungry

4 Evaluación

1. Los estudiantes eligen la idea teniendo en cuenta las opiniones de sus compañeros y la que mejor se ajuste a los criterios.

Criterios:
- Es una idea innovadora.
- La idea responde a la necesidad de los usuarios (conectar con otros a larga distancia sin usar medios digitales)
- La idea soluciona el conflicto inicial y se apoya en el uso de la tecnología.

2. Al interior del grupo, los estudiantes discuten cómo podrían llevarla cabo, qué se necesita para que funcione, cuál sería el paso a paso sobre cómo funcionaría, etc.
3. Con dibujos, palabras y oraciones simples, elaboran un diagrama de proceso que ilustre cuál es su idea y cuáles son los pasos necesarios para llevarla a cabo.

5 Tarea/Producto

Los estudiantes elaboran un diagrama de proceso que ilustre cuál es su idea y cuáles son los pasos necesarios para llevarla a cabo. Este diagrama debe contener dibujos, palabras y oraciones simples aprendidas a lo largo del periodo.

Semana 7

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana siete, podré generar un prototipo de la idea seleccionada.

2 Contenido Temático

Etapa Prototipar I:
Habilidades de diseño, creación de prototipo.

3 Contenido Lexicogramatical

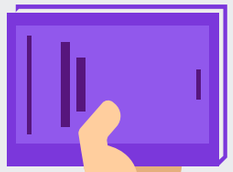
- **Gramática:**
  Simple present
  Infinitives
  Imperatives
  Can
- **Adjetivos**
- **Vocabulario relacionado con viajes:**
  Adventure / Destination / Itinerary / Tourist / Traveler / Explorer / Airport / Hotel / Transportation / Luggage / Map Guidebook / Cruise / Souvenir / Passport / Culture / Landmark / Currency / Adventure / Explore / Learn / Memories
- **Vocabulario para expresar ventajas:**
  The best part is...
  One great thing about it is...
  It's really nice because...
  A big advantage is...
- **Vocabulario de comidas**
- **Emociones:**
  I feel... Happy /Sad / Angry / Excited / Scared / Surprised / Calm / Proud / Confused / Grateful / Excited /Curious / Amazed / Tired / Nervous / Relaxed / Hungry

4 Evaluación

2. Para la creación del prototipo los estudiantes pueden tener a disposición un número limitado de recursos y de tiempo. Lo ideal en esta etapa de diseño es la exploración de la recursividad y la creatividad. El docente puede recomendar a los estudiantes que diseñen un prototipo que no sea aburrido, que sea resistente, que sea llamativo, etc.

5 Tarea/Producto

Prototipo físico creado por los estudiantes.



Semana 8

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana ocho, podré describir mi solución y diligenciar una ficha de la idea teniendo en cuenta las opiniones de mis compañeros.

2 Contenido Temático

Etapa Testear:
Habilidades de diseño, creación de prototipo, vocabulario para pedir y dar opiniones sobre una solución.

3 Contenido Lexicogramatical

- **Preguntas simples para pedir opiniones:**
  What do you think about ...?
  What is your opinion about...?

- **Expresiones para plantear opiniones:**
  I think that...
  In my opinion...
  I think he/she/it is...
  I agree / I disagree - I don't agree
  Me too / You're right!
  I like/I don't like...
  It's a great plan!.

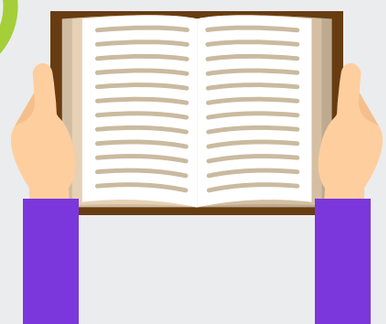
4 Evaluación

El propósito de esta actividad es compartir y recibir opiniones sobre la solución con el próposito de mejorarla y crear una versión mejorada del prototipo.

1. El docente recuerda el vocabulario para para pedir y dar opiniones.
2. Los estudiantes eligen cinco compañeros para compartir su solución y recibir retroalimentación. Usarán la ficha creada en la semana dos para presentar su prototipo en 60 segundos. En seguida, piden la opinión de sus compañeros. Durante el desarrollo de este ejercicio los estudiantes deben estar atentos y tomar nota sobre:
- El lenguaje no verbal de los evaluadores.
- Cualidades destacadas del prototipo.
- Lo que gustó y no gustó de la solución.

5 Tarea/Producto

Los estudiantes completan una ficha de la idea con la retroalimentación recibida.



Semana 9

1 Objetivos de Aprendizaje

Al finalizar la semana nueve, podré expresar, de forma oral, oraciones sencillas sobre el prototipo final a través de la creación de un discurso.

2 Contenido Temático

Solución novedosa para conectar personas sin el uso de medios digitales. Vocabulario relacionado con conexiones culinarias, deportivas, entre otras.

3 Contenido Lexicogramatical

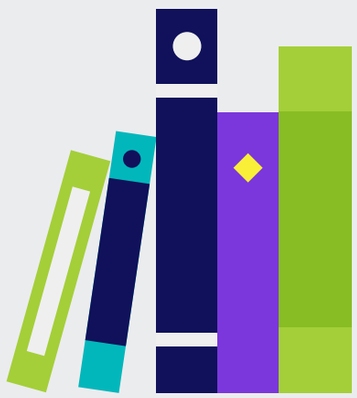
- **Gramática:**
  Simple present
  Infinitives
  Imperatives
  Can
- **Preguntas simples para pedir opiniones:**
  What do you think about ...?
  What is your opinion about...?
- **Expresiones para plantear opiniones:**
  I think that...
  In my opinion...
  I think he/she/it is_____
  I agree / I disagree - I don't agree
  Me too / You're right!
  I like/I don't like...
  It's a great plan!.
- **Adjetivos**
- **Vocabulario relacionado con viajes:**
  Adventure / Destination / Itinerary / Tourist / Traveler / Explorer / Airport / Hotel / Transportation / Luggage / Map Guidebook / Cruise / Souvenir / Passport / Culture / Landmark / Currency / Adventure / Explore / Learn / Memories
- **Vocabulario para expresar ventajas:**
  The best part is...
  One great thing about it is...
  It's really nice because...
  A big advantage is...
- **Vocabulario de comidas**
- **Emociones:**
  I feel... Happy /Sad / Angry / Excited / Scared / Surprised / Calm / Proud / Confused / Grateful / Excited /Curious / Amazed / Tired / Nervous / Relaxed / Hungry

4 Evaluación

- **Progress Check:**
  1. Los estudiantes prepararán un discurso corto (un minuto) en el que narren el proceso de la creación de su solución. Pueden emplear las oraciones y descripciones construidas a lo largo del periodo.
  2.Realizan la presentación de su idea final para lograr conectar a personas sin la mediación digital.

5 Tarea/Producto

Prototipo de la solución y presentación oral organizada con anterioridad.



4 Final del 4to Periodo- Evaluación

Autoevaluación | Formativa | Quizzes | Exámen final | Tarea/proyecto final

Los docentes pueden evaluar las actividades sumativas *(quizzes),* la formativa (tareas, actividades de aula, etc.) y actividades por medio de un cuadro de reconocimiento para los estudiantes. En cada cuaderno de los estudiantes, realizar el siguiente cuadro y el docente les brindará una estrella por cada nota lograda.

Ejemplo:

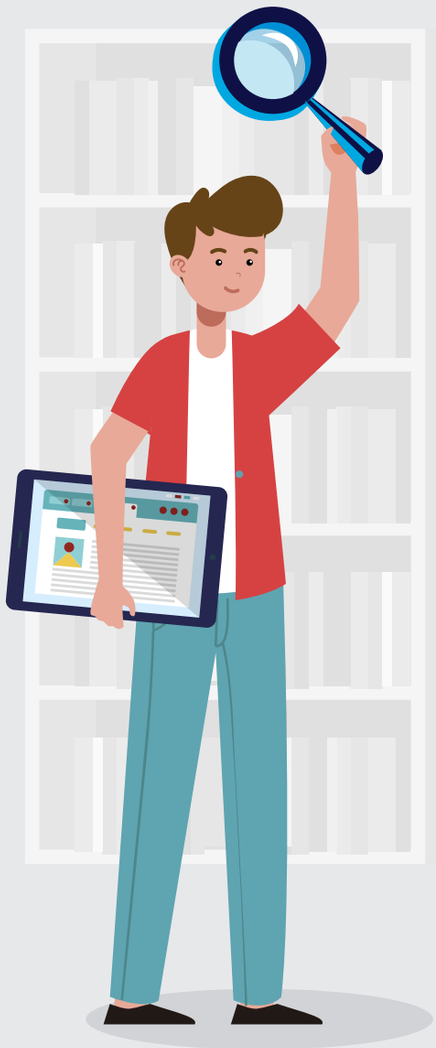
Formative, peer and self-assessment	Quizzes (Checkpoint)	Tarea/Proyecto final	Examen final (Progress check)
★★	★	★★	★

* Al final hacer un conteo del número de estrellas y valorar según particularidades institucionales.
Utilice rúbricas orales y escritas. Utilice los portafolios como una herramienta de evaluación acumulativa, donde los estudiantes compilen su trabajo de diferentes actividades, incluyendo tareas escritas, dibujos y reflexiones.

Para explorar el *Teacher's Toolkit* con recomendaciones, recursos y estrategias pedagógicas dirígete a la última página de esta malla.

My Teacher Toolkit

En esta página encontrarás recomendaciones, recursos y páginas de interés con estrategias pedagógicas y de evaluación.



Plantillas

Quiz primaria (con modelo)
- Ejemplo quiz primaria https://n9.cl/uqqj4
- Quiz primaria https://n9.cl/udtcu

Quiz secundaria (con modelo)
- Link PDF https://n9.cl/k78rf

Rúbrica de writing (primaria)
- Ejemplo rúbrica https://n9.cl/pvj2s5

Rúbrica de speaking (primaria)
- Ejemplo rúbrica https://n9.cl/9xytf

Rúbrica de writing (secundaria)
- Ejemplo rúbrica https://n9.cl/qt4k5

Rúbrica de speaking (secundaria)
- Ejemplo rúbrica https://n9.cl/hpdmn

Recursos de interés

Principios para diseñar e implementar un quiz
- Link. https://tinyurl.com/26493trh

Implementación rúbricas de productive skills
- Link 1. https://n9.cl/muivn
- Link 2. https://n9.cl/06alf

Principios o buenas prácticas del proceso de evaluación
- Módulo 1. https://n9.cl/t2aru
- Módulo 2. https://n9.cl/8mmk0
- Módulo 3. https://n9.cl/neodqs
- Módulo 4. https://n9.cl/3295r

Principios o buenas prácticas de evaluación sumativa y formativa
- Link 1. https://n9.cl/t5amyj
- Link 2. https://n9.cl/cxw0z
- Link 3. https://n9.cl/6gnu6

Principios o buenas prácticas acerca de usar tecnología en el aula
- Link 1. https://n9.cl/tq5o8
- Link 2. https://n9.cl/phzim

Cómo enseñar con Habilidades del Siglo XXI
- Habilidades Siglo XXI https://n9.cl/gpruf

Know Now 2.0
- Achieving Skills, Preparing for Life https://tinyurl.com/5n7e39ku
- Keys to your Future https://tinyurl.com/yvz9vkmh

Aprendizaje basado en tareas, proyectos y problemáticas
- Currículo Sugerido de Inglés Principio Metodológicos https://n9.cl/hulcd
- Currículo Sugerido de Inglés Principio Sobre Evaluación https://n9.cl/6f0dp

Te invitamos a visitar Red Académica 2.0, el Portal Educativo de la Secretaría de Educación del Distrito.

www.redacademica.edu.co

British Council Colombia
Carrera 11a No. 93-35 Piso 6
Teléfono (601) 325 90 90
Bogotá D.C. - Colombia

www.britishcouncil.co

@BritishCouncilColombia
BritishCouncilColombia
cobritish
@britishcouncilco

Secretaría de Educación del Distrito
Avenida El Dorado No. 66 - 63
Teléfono (601) 324 10 00
Bogotá D.C. - Colombia

www.educacionbogota.edu.co

@Educacionbogota
Educacionbogota
/Educacionbogota
@educacion_bogota

Plan Distrital de Bilingüismo
BGlobal
BRITISH COUNCIL
ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
BOGOTÁ