

Secuencia didáctica elaborada en el curso *Leer y escribir con tecnologías*

Autor: Profa. Tania Núñez

Fecha de publicación: 5 de diciembre de 2017



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Asignatura:

Inglés.

Unidad temática o ubicación de programa dentro del curso general:

"Social Values" Valores sociales.

Tema general:

"A childhood memory": un recuerdo de la infancia.

Contenidos:

"A childhood memory" un recuerdo de la infancia.

Cantidad de clases:

30 clases de 30 minutos. Plan nocturno semestral.

Objetivos:

Que el estudiante:

- **1-** Profundice los procesos de escritura y lectura.
- 2- Sea capaz de escribir una anécdota sobre su infancia.
- 3- Pueda identificar las partes básicas para la elaboración de una historia.

Organización de la secuencia:

Actividades de apertura:

En clase y de forma oral, se introducirá el tema "A childhood memory" realizando una llueva de ideas en el pizarrón. Se compartirá brevemente alguna historia que algún alumno quiera compartir.

Consigna: "Cuando ven estas palabras, ¿Qué frases o recuerdos se les vienen a la mente inmediatamente?"



Actividades de desarrollo:

A) Se comunicará la propuesta que consistirá en relatar en forma escrita la anécdota de cada alumno. Para ello, deberán previamente leer el texto "What makes a Good Story" que encontrarán disponible en https://www.genial.ly/58d0027bf8582721407742a5/what-makes-a-good-story Dicha actividad será realizada en grupos. Cada grupo será responsable de leer su texto, asignado por la docente y luego exponer.

Consignas:

- 1. "¿Qué es una historia primero que nada?"
- 2. "Qué elementos o características debería tener una buena historia?"
- 3. "En estos textos encontrarán ideas o sugerencias para escribir una historia, cada grupo debe leer su parte, resumirlo y contarle a los demás de qué trata".
- 4. "¿Coinciden sus ideas con las que sugieren los textos?"
- B) Luego, deberán leer una anécdota de infancia disponible en

https://www.powtoon.com/online-presentation/douG2LU4y7D/powtoon-childhood-memory/?mode=movie#/

e identificar las partes de la historia según el texto leído anteriormente. Se discutirá oralmente si fue bien escrita o es posible mejorar algún aspecto y cómo se haría.

Consigna: "Lean la historia e identifiquen los elementos que sugiere el texto recién leído y anótenlos".

C) Los alumnos deberán leer nuevamente la historia y realizar actividad de comprensión lectora (contestar preguntas) disponible en:

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2860991/childhood_memory_questions.htm

Consigna: "Lean nuevamente la historia y contesten las preguntas múltiple opción que encontrarán en el link

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2860991/childhood_memory_questions.htm".



D) Escritura.

Los alumnos contestarán las mismas preguntas pero basándose en sus propias historias. Dichas respuestas serán elaboradas teniendo en cuenta además las pautas del texto "What makes a Good Story". Estas respuestas serán editadas con la docente y pares. Se brindará una matriz de evaluación para tener en cuenta luego de realizar la última versión.

Consignas:

- **1.** "Ahora, contesten ustedes esas mismas preguntas pero sobre una historia o anécdota de infancia que ustedes quieran compartir".
- **2.** "Intercambien respuestas con algún compañero para que las revise según estas preguntas:
- 1. Did I set time and place using details?
- 2. Are my characters well described (physical features and personalty)?
- 3. Did I use interesting adjectives, phrases and literary resources?
- 4. Did I check language?
- 5. Do I have an introduction, development and resolution?"

Actividades de cierre:

Luego de terminar la edición, los alumnos crearán la historia utilizando el recurso digital Powtoon. Para ello, se dedicarán dos jornadas de clase para conocer y comenzar a crear la historia utilizando dicho programa.

Las historias creadas serán publicadas, previa autorización de los alumnos, en el blog creado por la docente con el fin de compartir los trabajos de los alumnos en http://sharingmystudentscreations.blogspot.com.uy/.

Consigna:

1. "Ahora van a crear sus historias utilizando el programa Powtoon. Recuerden que lo primero es crearse una cuenta.



Actividades de evaluación del aprendizaje y grillas utilizadas:

Short Story Assessment Rubric

	Needs work	Fair	Good	Very good
	1-5	6-10	11-15	16-20
1. Content:				
Appropriateness of setting				
Development of characters and				
plot				
2. Organization:				
 Plot structure, introduction, 				
development, resolution				
 Coherence and cohesion of ideas 				
Language and style:				
 Appropriateness of vocabulary 				
 Grammar structures 				
 Accuracy of spelling, 				
capitalization, punctuation				
 Use of details 				
 Use of any literary devices, e.g. 				
alliteration, onomatopoeia, simile,				
metaphor, personification				
				Total /60

55-60	12	34-36	7	7-13	2
50-54	11	27-30	5	1-12	1
45-49	10	20-26	4		
40-44	9	14-19	3		

Adapted from http://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/resource-support/net/assessment%20form%202.5-%20short%20story%20assessment%20rubric.pdf)



Recursos bibliográficos; tecnológicos, etc.

- Shepard Aaron, "What makes a Good Story" disponible en http://www.aaronshep.com/youngauthor/elements.html
- Matriz de evaluación adaptada disponible en http://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/resource-support/net/assessment%20form%202.5-
 %20short%20story%20assessment%20rubric.pdf
- Texto anécdota de la infancia "I remember" disponible en http://childhoodnostalgia.tumblr.com/post/17992837294/i-remember-my-family-used-to-go-on-road-trips
- Programa para crear historias *Powtoon*
- Programa para crear infografías Genially
- Programa para crear actividad de comprensión lectora *Educaplay*
- Blog para compartir trabajos http://sharingmystudentscreations.blogspot.com.uy/