

GUÍA DE ACTIVIDADES JCLIC



Autor: Ing. María del
Carmen Chicaiza P

Guía de actividades *JCLIC*

DESCRIPCIÓN

La presente guía de actividades está dirigida a los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica en la propuesta didáctica mediante la herramienta tecnológica *Jclíc* para el Refuerzo Académico de Lengua extranjera.

El refuerzo académico o recuperación pedagógica busca mejorar el desempeño del estudiante con medidas educativas diseñadas por el docente amparados en el Art.204, Art.208 del RLOEI del Ministerio de Educación del Ecuador.





Contenido

Actividad 1	6
<i>Nationalities</i>	6
Nationalities	6
Resumen	7
Resumen	7
Bloques curriculares	7
Objetivos curriculares	7
Duración de la Actividad	7
Recursos y materiales	8
Espacios a utilizar	8
Conocimientos previos	8
Habilidades necesarias	8
Descripción	8
Evaluación	12
Actividad 2	13
<i>Family members</i>	13
Resumen	14
Bloques curriculares	14
Objetivos curriculares	14
Duración de la Actividad	14
Recursos y materiales	14
Espacios a utilizar	14
Conocimientos previos	15
Habilidades necesarias	15
Descripción	15
Evaluación	20
Actividad 3	21
<i>Adjectives and antonyms</i>	21
Resumen	22
Bloques curriculares	22
Objetivos curriculares	22

Duración de la Actividad.....	22
Número de intentos	22
Recursos y materiales.....	22
Espacios a utilizar	22
Conocimientos previos.....	23
Habilidades necesarias	23
Descripción	23
Evaluación.....	26
Actividad 4	28
<i>Time Expressions</i>	28
Resumen.....	29
Bloques curriculares	29
Objetivos curriculares.....	29
Recursos y materiales.....	29
Espacios a utilizar	29
Conocimientos previos.....	29
Habilidades necesarias	30
Descripción	30
Evaluación.....	32
Actividad 5	33
<i>Actions</i>	33
Resumen.....	34
Bloques curriculares	34
Objetivos curriculares.....	34
Duración de la Actividad.....	34
Número de intentos	34
Recursos y materiales.....	34
Espacios a utilizar	34
Conocimientos previos.....	35
Habilidades necesarias	35
Descripción	35
Evaluación.....	39
Actividad 6	40
<i>Places in the city</i>	40
Resumen.....	41
Bloques curriculares	41

Objetivos curriculares.....	41
Duración de la Actividad.....	41
Recursos y materiales.....	41
Espacios a utilizar	41
Conocimientos previos.....	41
Habilidades necesarias	42
Descripción	42
Evaluación.....	45

Actividad 1



Nationalities

Resumen

Con la actividad *nationalities* el estudiante aprende la Lengua extranjera con el eje integrador de la asignatura de Ciencias Sociales. Los estudiantes identifican los continentes, países y nacionalidades en el mundo.

Bloques curriculares

Unidad 1. *People Around us.*

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de facilitar información personal y de otras personas.
- Guiar al estudiante a hablar de continentes, países y nacionalidades.

Duración de la Actividad

Dos minutos.

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación
- Salón de clase


Conocimientos previos

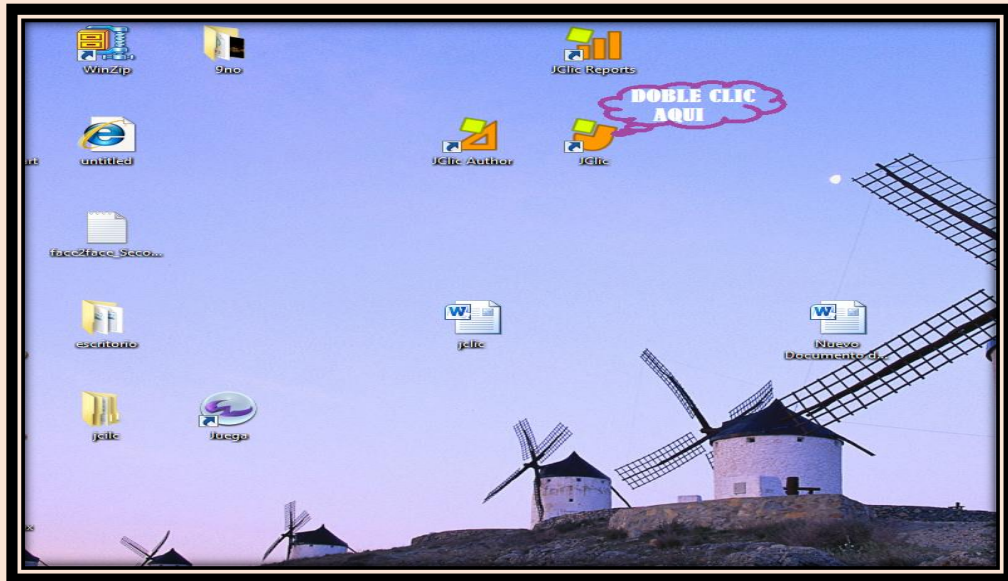
- Conocer los continentes.
- Conocer el verbo *To-be*.
- Observar el video countries <https://www.youtube.com/watch?v=Z6cvRmyEUKc>
- Observar el video *Learn Nationalities of the World* <https://www.youtube.com/watch?v=0vY2sf2jty4>

Habilidades necesarias

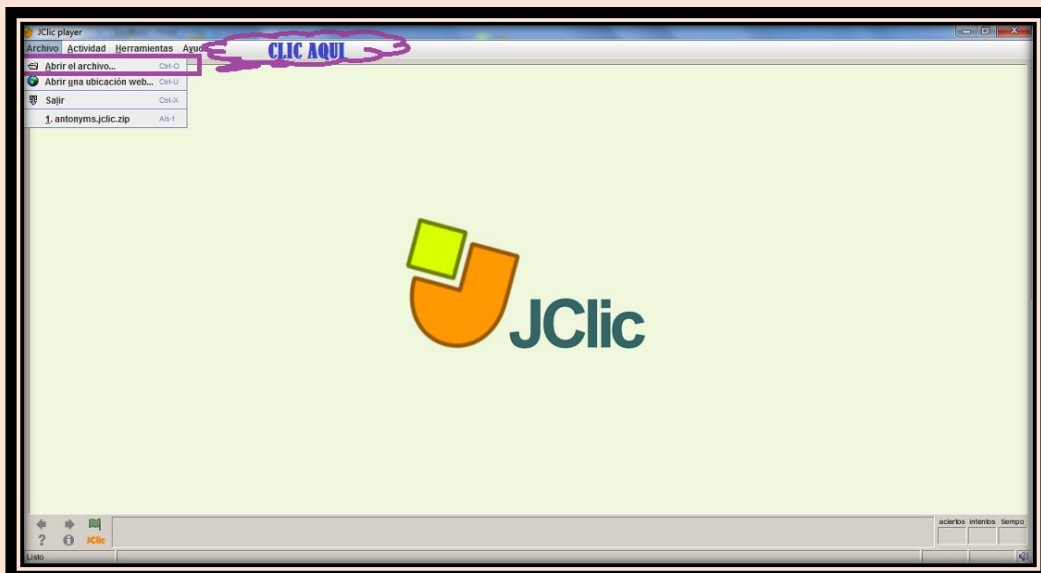
- Uso adecuado del computador.
- Uso adecuado de los navegadores de internet.

Descripción

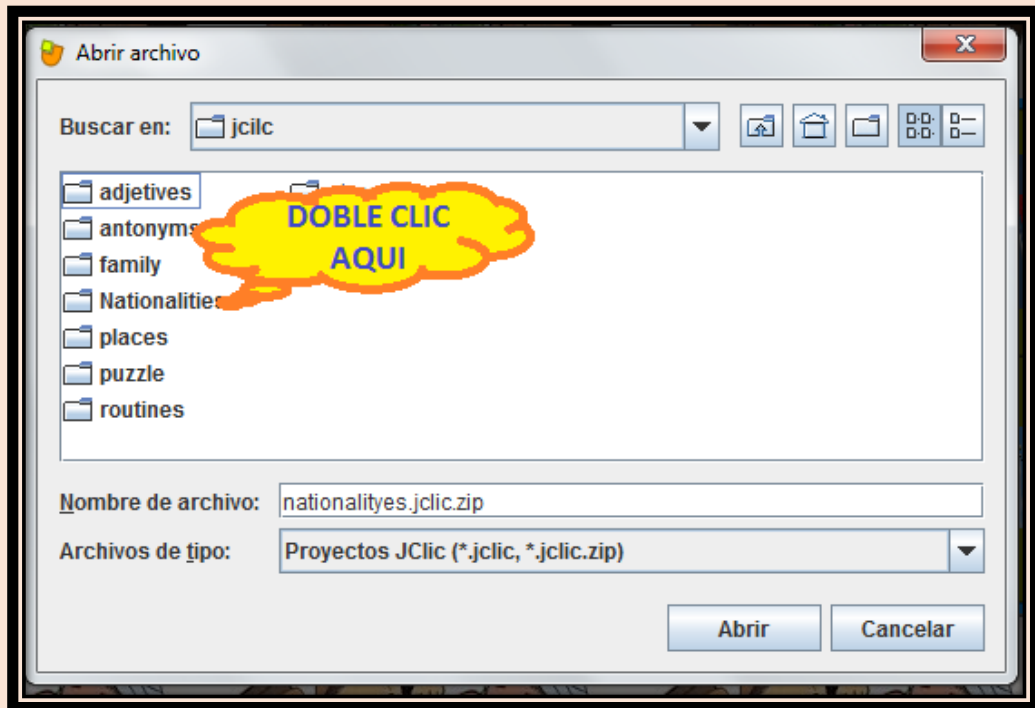
1. Hacer doble clic sobre el icono  que se encuentra en el escritorio como se indica en el gráfico siguiente.



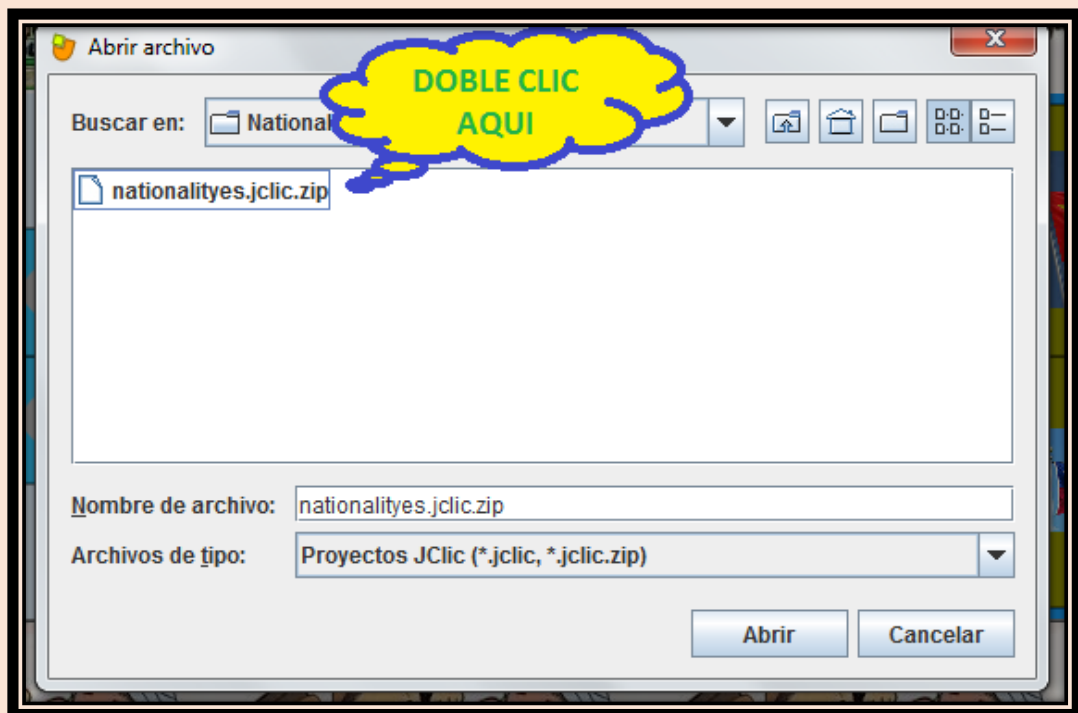
2. Hacer clic en archivo y seleccionar abrir el archivo.



3. Buscar la carpeta *Nationalities* como se muestra en el gráfico siguiente.



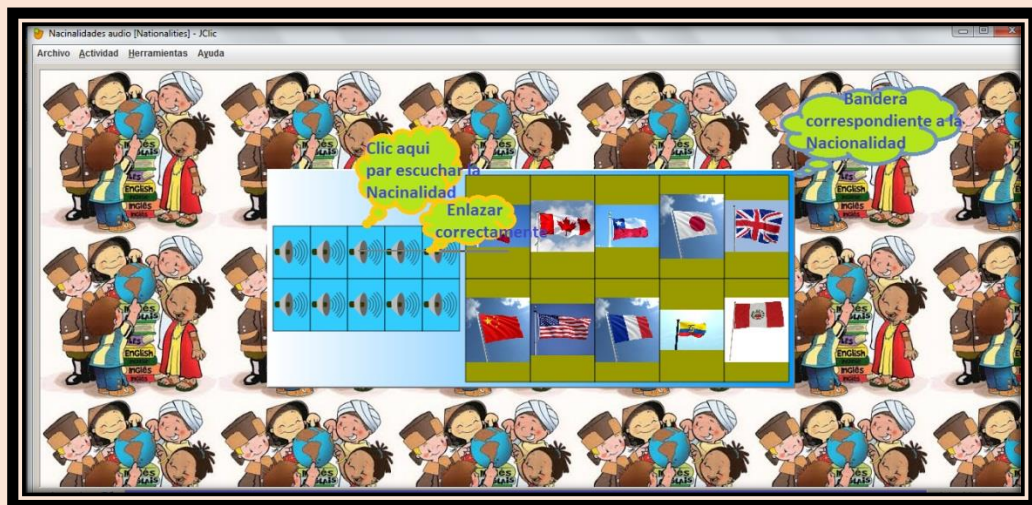
4. Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará doble clic como se muestra en el gráfico siguiente.



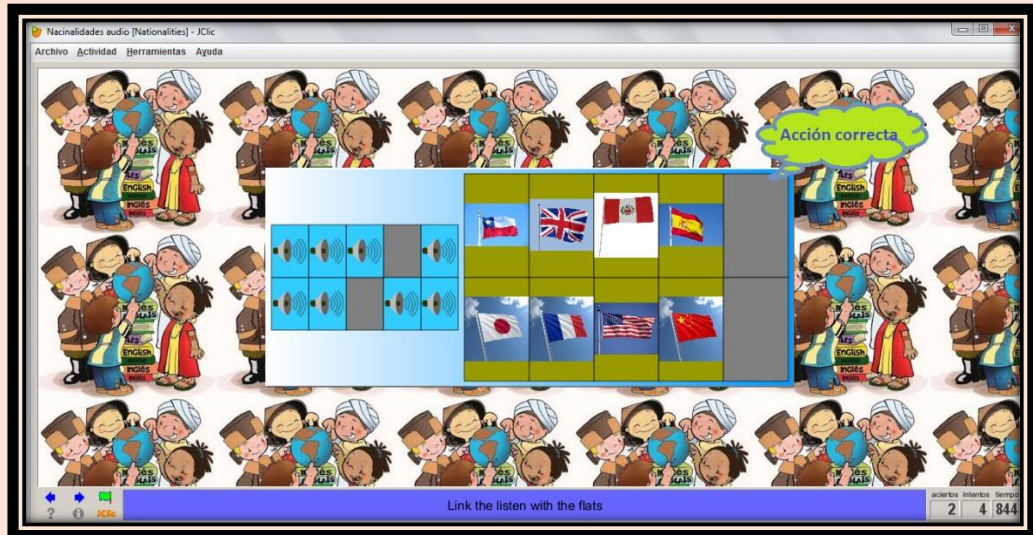
5. Aparecerá la actividad, controladores y el tiempo para ejecutar la actividad, como se indica en el gráfico siguiente.



6. Para desarrollar la actividad, hacer clic en la imagen de audio escuchar la nacionalidad y unir con la bandera correspondiente como se muestra en el gráfico siguiente.



7. Si la actividad es correcta la imagen del audio y la de la bandera se pondrá de color plomo como se observa en el gráfico siguiente.



8. En caso de que la actividad sea incorrecta, el número de intentos sea excedido o el límite de tiempo acabe aparecerá la frase *try again* como se muestra en el gráfico siguiente.

Evaluación

Indicadores de logros		
<i>Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.</i>		
	Yes	No
Reconoce la nacionalidad en el audio.		
Reconoce a que país representa cada bandera.		
Identifica el país en el mapa.		
Logro emparejar correctamente la nacionalidad con la bandera		

Actividad 2



Family members

Resumen

Con la actividad *family members* el estudiante estará en la capacidad de describir los miembros de la familia.

Bloques curriculares

Unidad 2. People I love.

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de facilitar información personal y de otras personas.
- Describir la apariencia física de las personas y el parentesco.

Duración de la Actividad

Dos minutos y seis intentos.

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación
- Salón de clase

Conocimientos previos


- Conocer los integrantes de la familia.
- Conocer *social language*, *Discuss Family members*
- Gramar Simple present, adjectives.
- Observe el video *Family members* <https://www.youtube.com/watch?v=4G8tGqIf-tQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=a65fT5rj8MY&list=PL134B18B0BD5064F5>

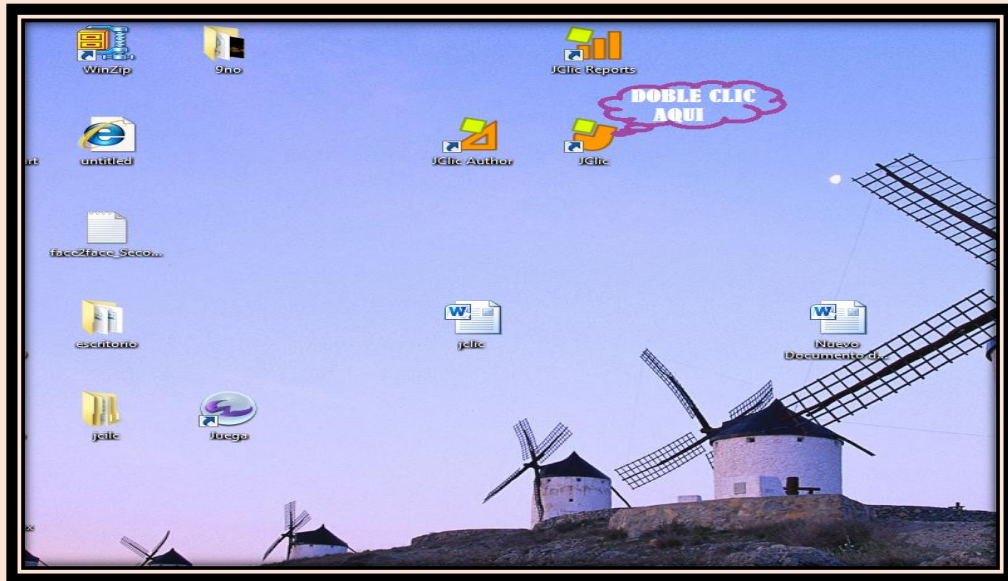
Habilidades necesarias

- Uso adecuado del computador.
- Uso de adecuado de los navegadores de internet

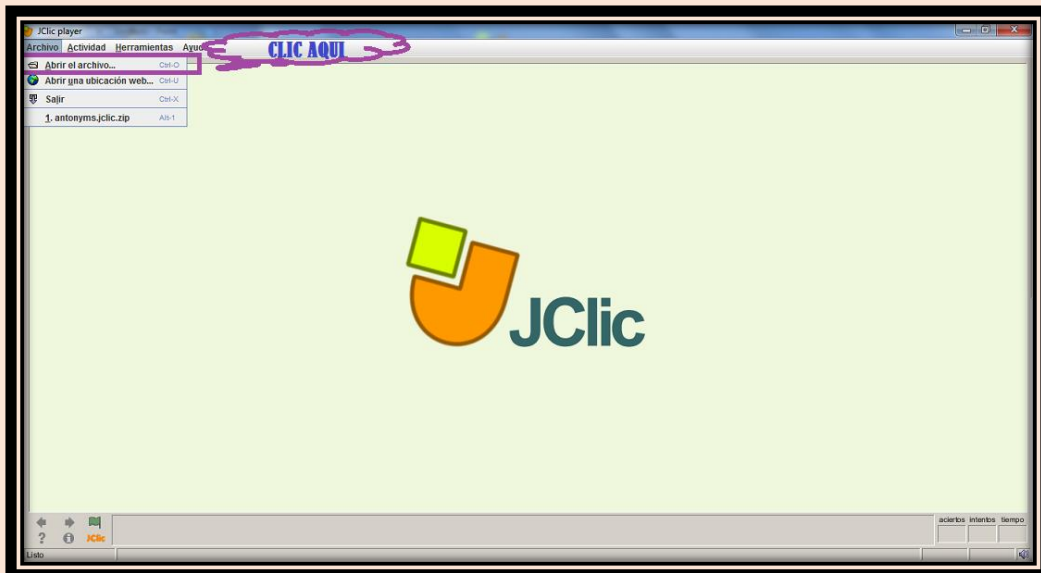
Descripción

La actividad está hecha en la plantilla de asociación simple del software *Jclíc* y su desarrollo se muestra a continuación:

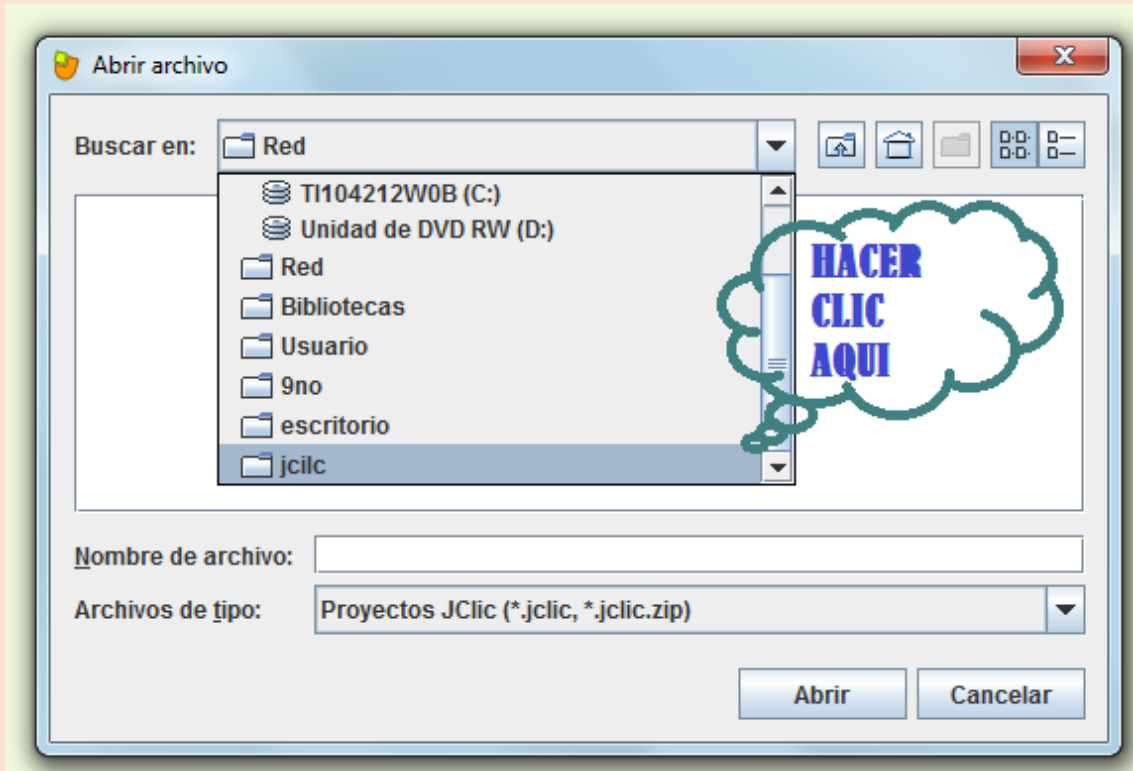
1. Dar doble clic sobre el icono  que se encuentra en el escritorio como se indica en el gráfico siguiente.



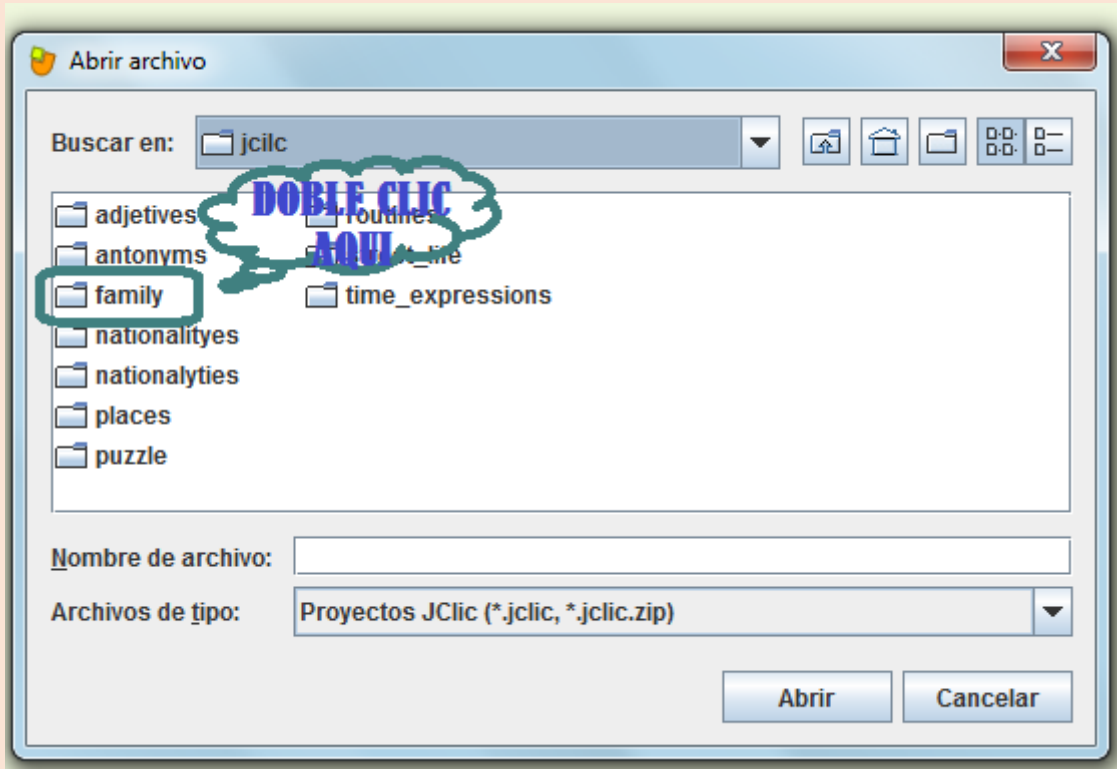
2. Hacer clic en archivo y seleccionar abrir el archivo.



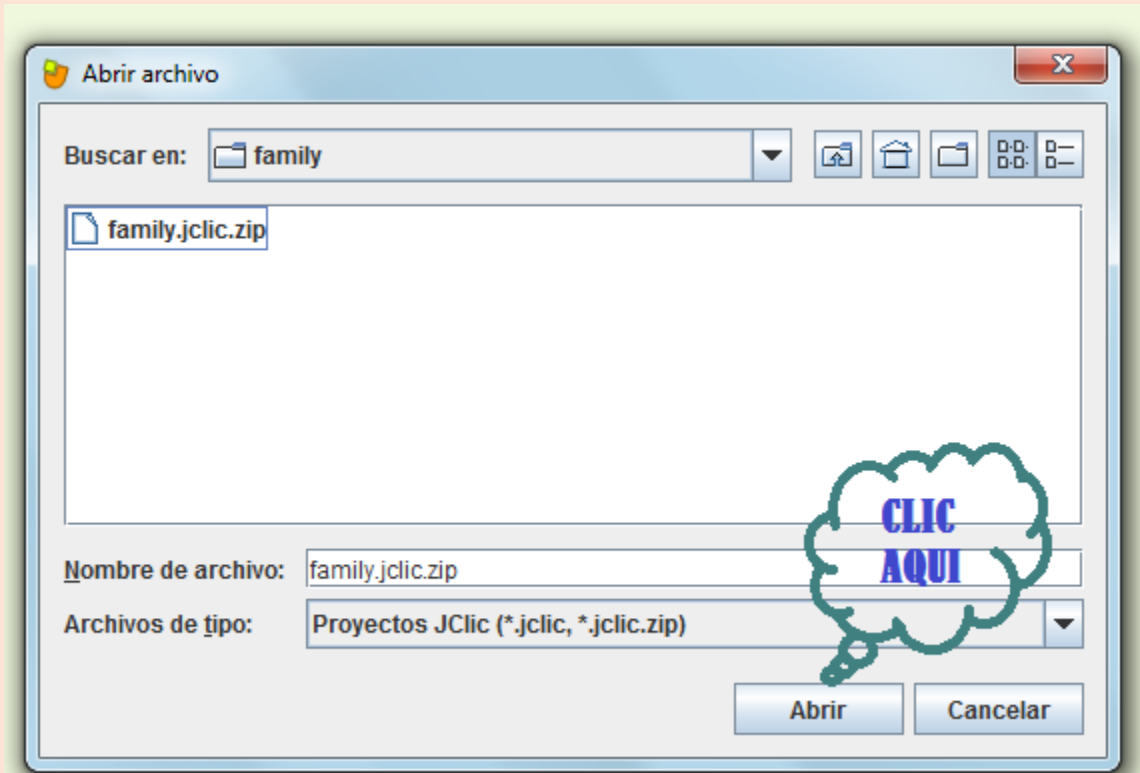
3. Se abrirá la siguiente ventana en donde se hará clic en la carpeta *Jclic*



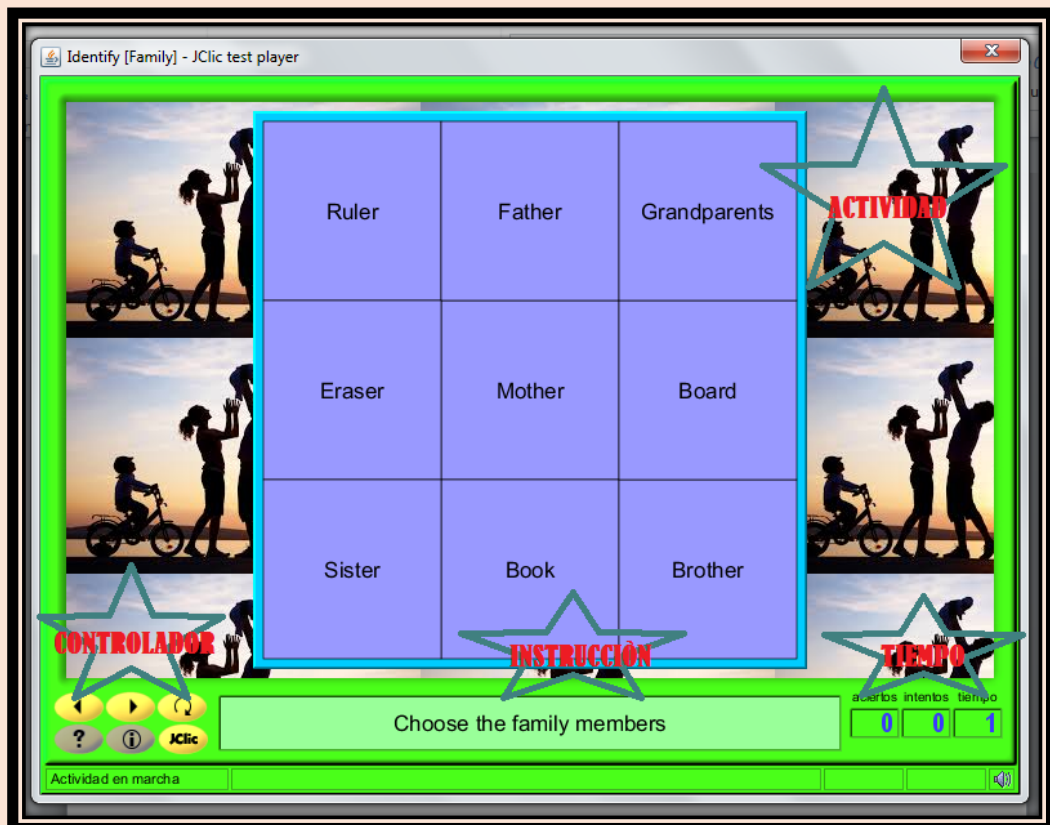
4. Buscar la carpeta *family* como se muestra en el gráfico siguiente



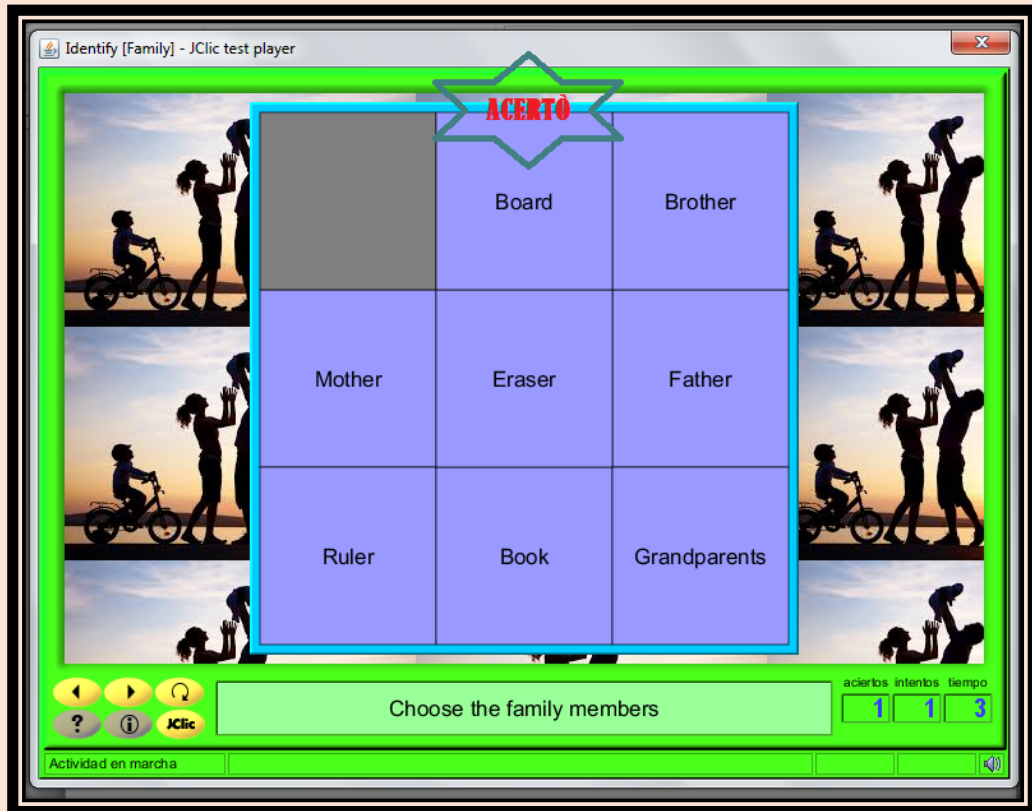
5. Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará clic en inicio como se muestra en el gráfico siguiente.



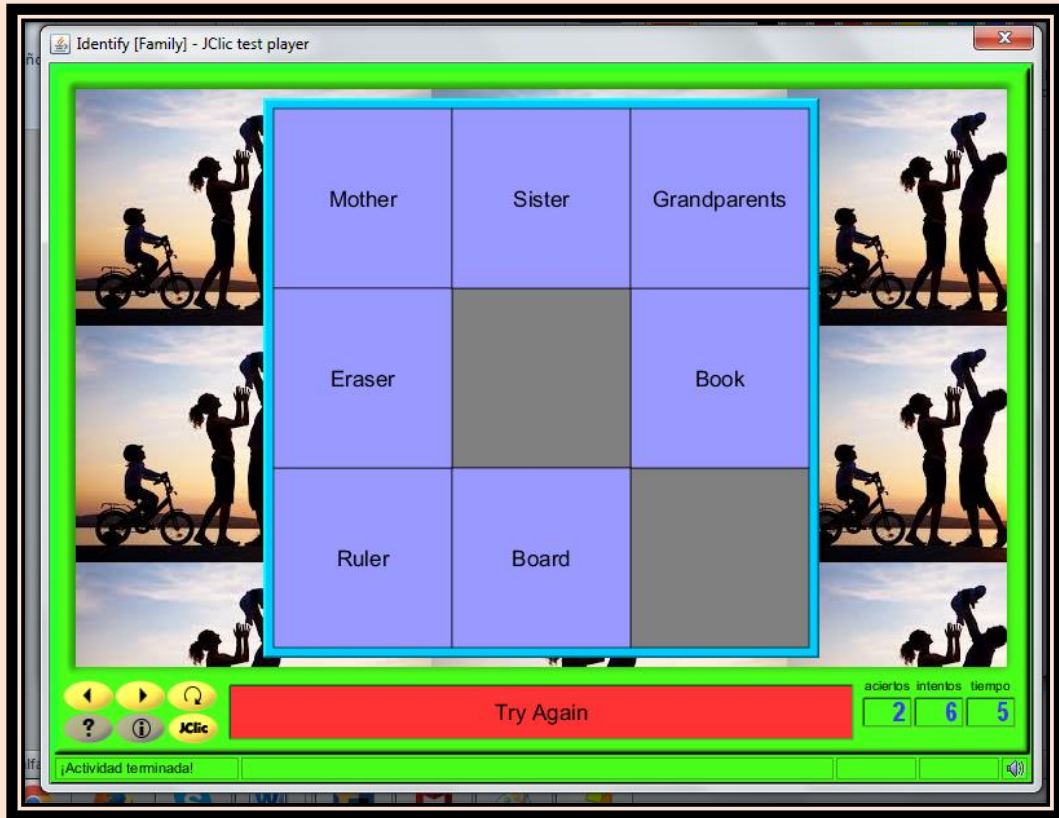
6. Se abrirá la actividad donde encontraras: la actividad, la indicación, botones para volver a intentar y el tiempo para ejecutar el mismo, como se indica en el gráfico siguiente, donde encontraremos.



7. Hacer clic en el recuadro de las palabras que pertenecen a la familia, si es correcto el recuadro quedara de color plomo como se indica en el gráfico siguiente.



8. En caso de no acertar y exceder el número de intentos y el tiempo estimado para la actividad aparecerá la frase **Try again** y no se podrá seguir desarrollando la actividad como se observa en el gráfico siguiente.



9. Para volver a ejecutar la actividad hacer clic en cualquier botón del controlador



Evaluación

Indicadores de logros		
<i>Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.</i>	Yes	No
Conoce los miembros de la familia		
Encontró los miembros de la familia en el tiempo estimado de la actividad.		

Actividad 3



Adjectives and antonyms

Resumen

Con esta actividad el estudiante está en la capacidad de identificar los detalles físicos en las personas a través del eje transversal de Lengua y Literatura.

Bloques curriculares

Unidad 3. *People I love.*

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de facilitar información personal y de otras personas.
- Describir físicamente a las personas

Duración de la Actividad

- Dos minutos

Número de intentos

- Ocho

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación
- Salón de clase

Conocimientos previos

- Conocer que es el adjetivo.
- Conocer que es el antónimo.
- Observar el verbo el video *Adjectives and antonyms (opposites)*
- <https://www.youtube.com/watch?v=FLdmibnglZ0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7JNCGvy0YBM>

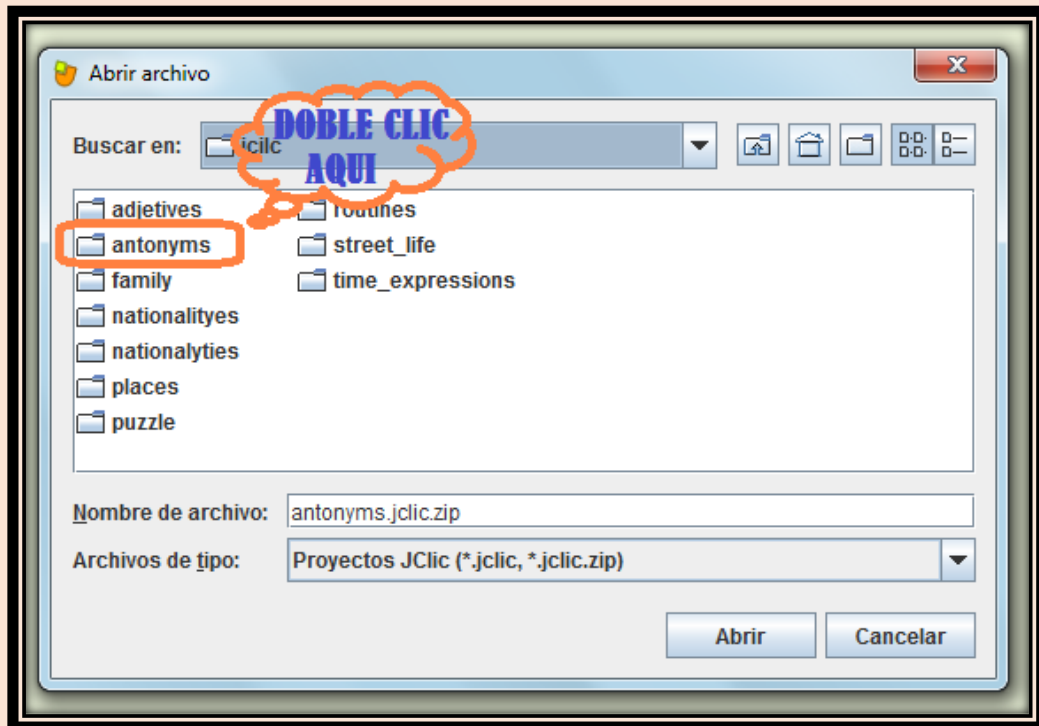
Habilidades necesarias

- Uso adecuado del computador.
- Uso de adecuado de los navegadores de internet.

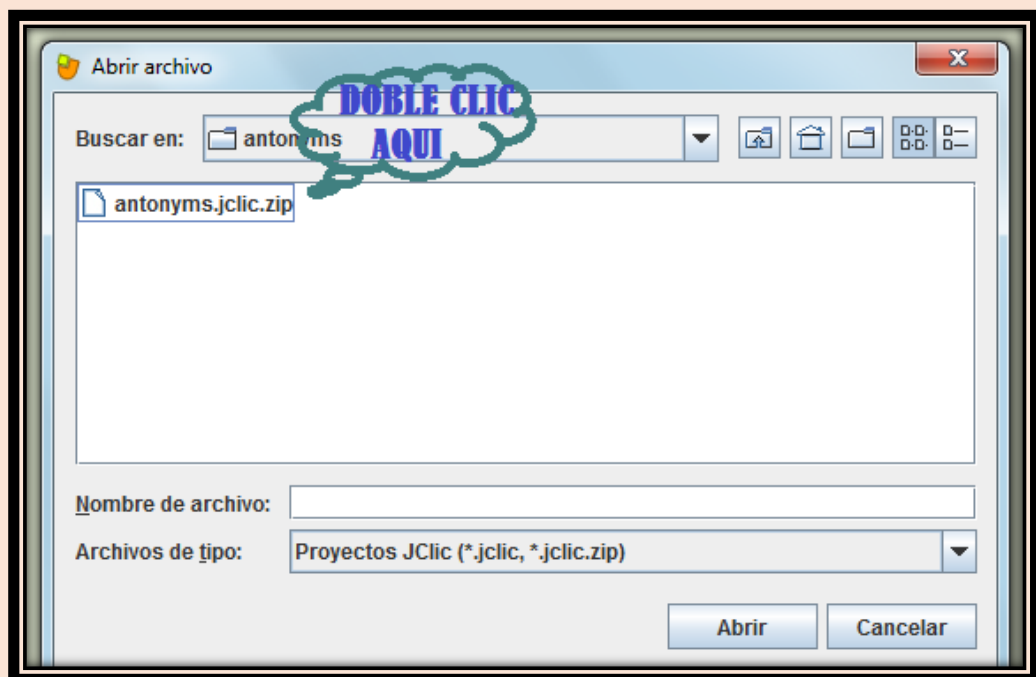
Descripción

La actividad está elaborada en la plantilla de puzzle de intercambio en el software *Jclíc* y se ejecuta de la siguiente forma:

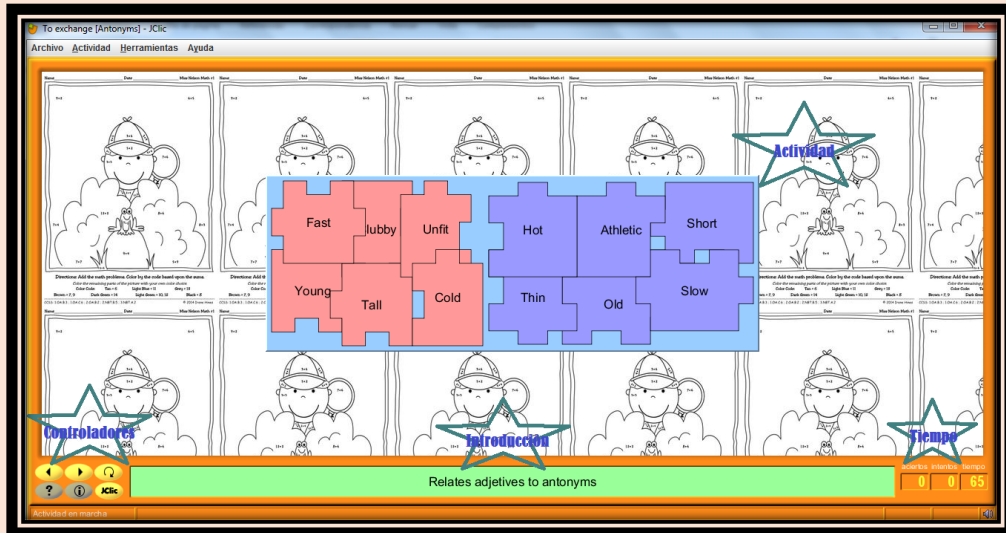
1. Buscar la carpeta *antonyms* como se muestra en el gráfico siguiente.



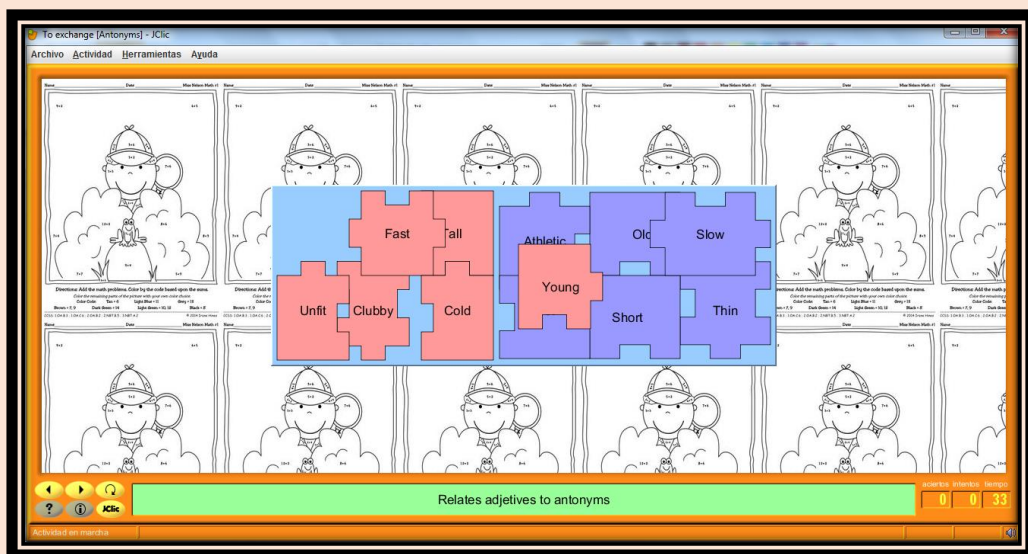
2. Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará doble clic como se muestra en el gráfico siguiente.



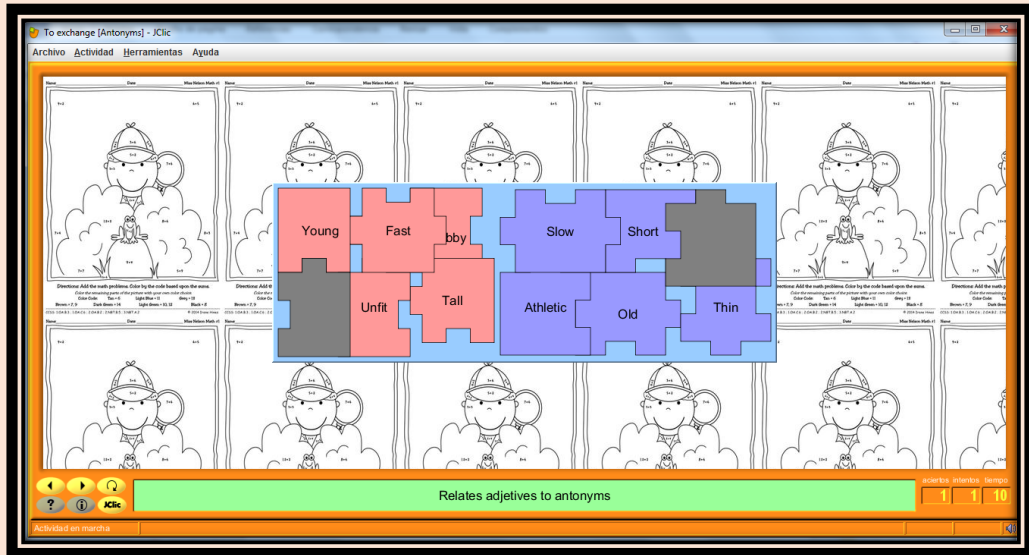
3. Aparecerá la actividad, la indicación, botones controladores y el tiempo para ejecutar la actividad, como se indica en el gráfico siguiente, donde encontraremos.



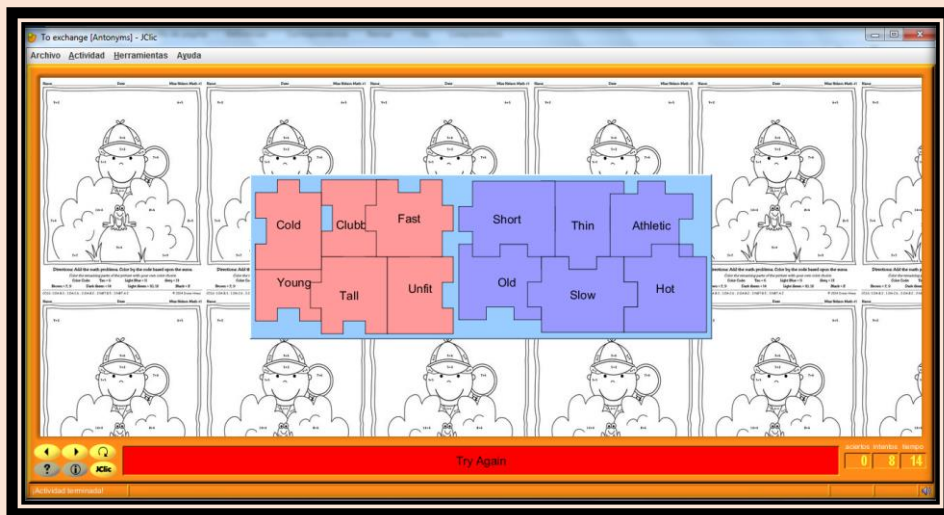
- La actividad consiste en dar clic sobre una de las figuras que contiene el adjetivo y arrastrarla hasta la palabra opuesta del mismo como se indica en el gráfico siguiente.



- Si la acción anterior es correcta las figuras se pondrán de color plomo como se observa en el gráfico siguiente.



6. Si las acciones son incorrectas, se excede el tiempo y el número de intentos aparecerá la frase *try again* como se muestra en el gráfico siguiente.



7. Para volver a ejecutar la actividad hacer clic en cualquier botón del controlador

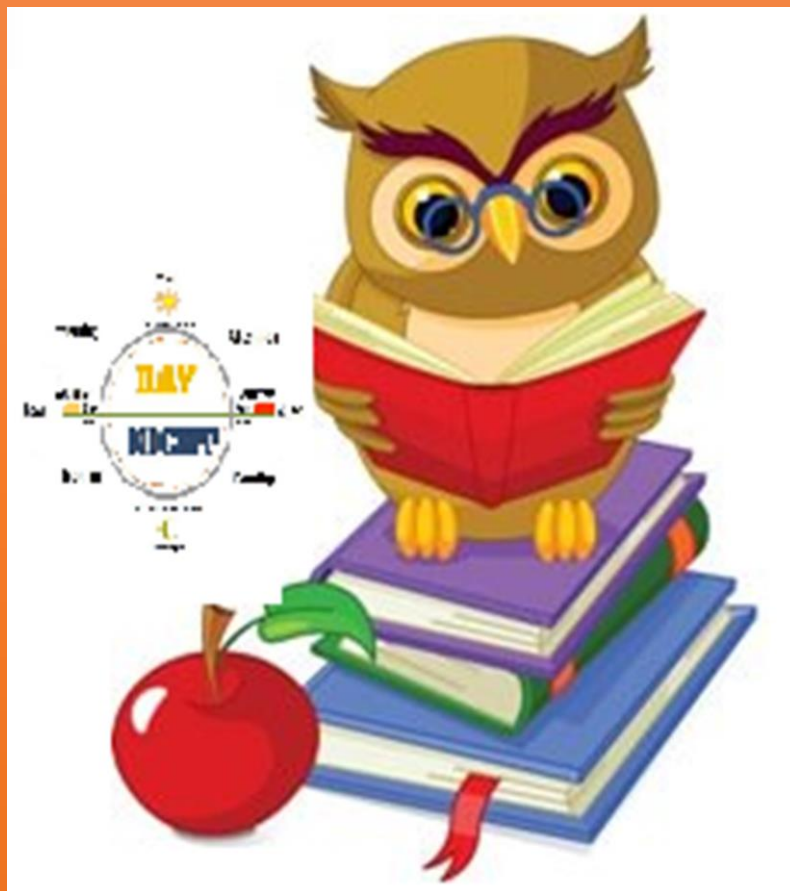


Evaluación

Indicadores de logros		
<i>Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.</i>	Yes	No
Identifica los adjetivos.		

Identifica los antoninos de los adjetivos.		
Ubica correctamente el adjetivo con el antónimo.		
Logro emparejar correctamente las figuras en el tiempo estimado.		

Actividad 4



Time Expressions

Resumen

Con la actividad *time expressions* el estudiante será capaz de identificar y expresarse adecuadamente en el tiempo.

Bloques curriculares

Unidad 3. *Leisure Activities*.

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de hablar y explicar la forma correcta de las expresiones de tiempo.

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación
- Salón de clase

Conocimientos previos

- Citar fechas en el calendario.
- Utilizar el reloj.
- observar el video Time expression https://www.youtube.com/watch?v=I10TgOT_HTk

- observar el video Telling the time <https://www.youtube.com/watch?v=fq2tRfHu5s8>

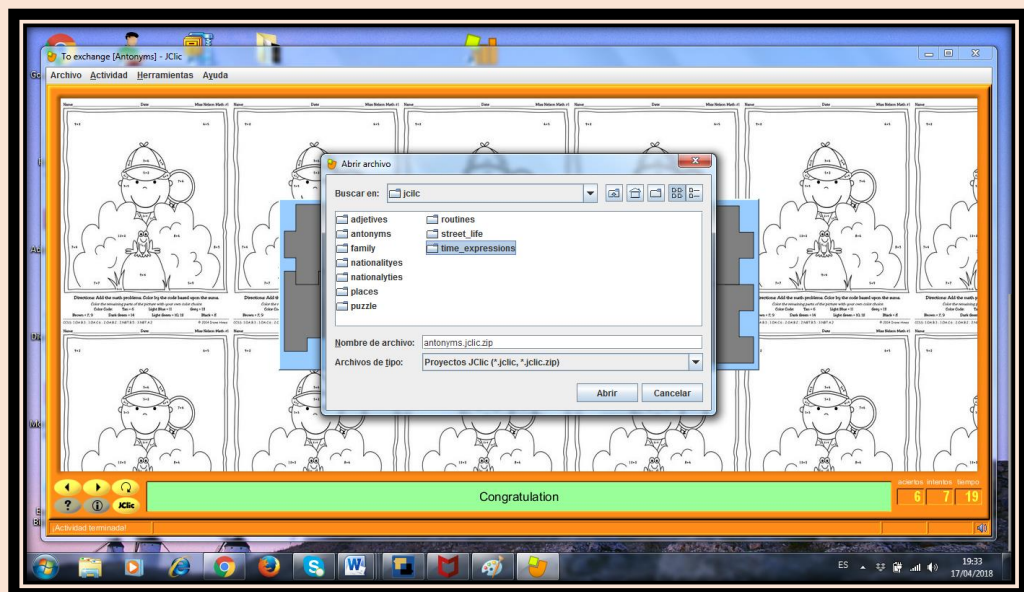
Habilidades necesarias

- Uso adecuado del computador.
- Uso adecuado de los navegadores de internet

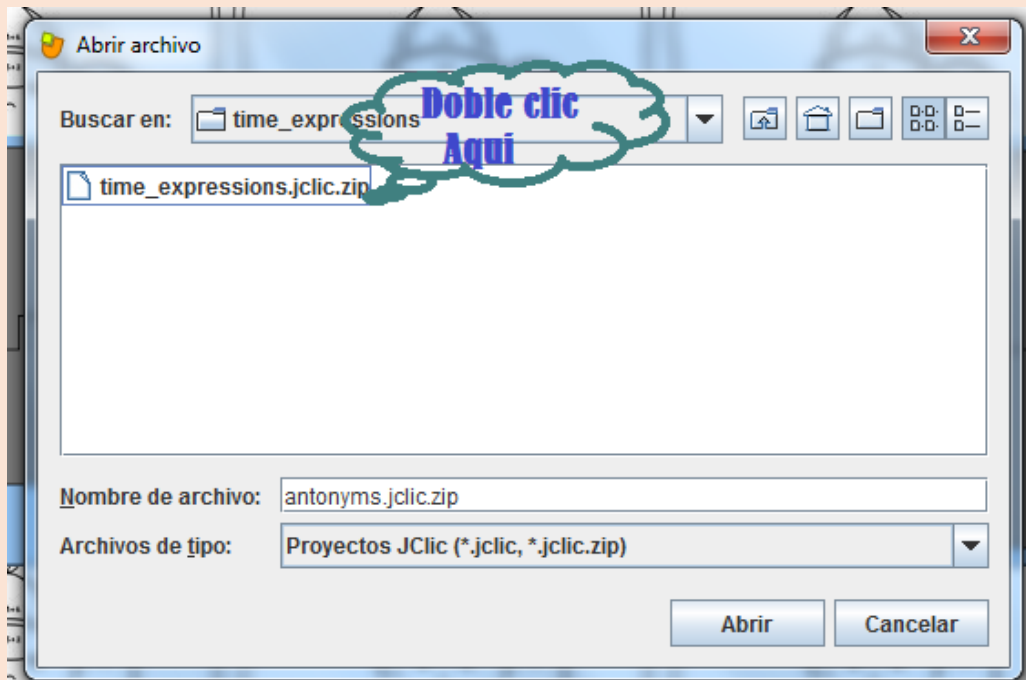
Descripción

El estudiante desarrolla la destreza de escuchar y visualizar imágenes que fueron desarrolladas en la plantilla de actividad de exploración y se ejecuta de la siguiente forma.

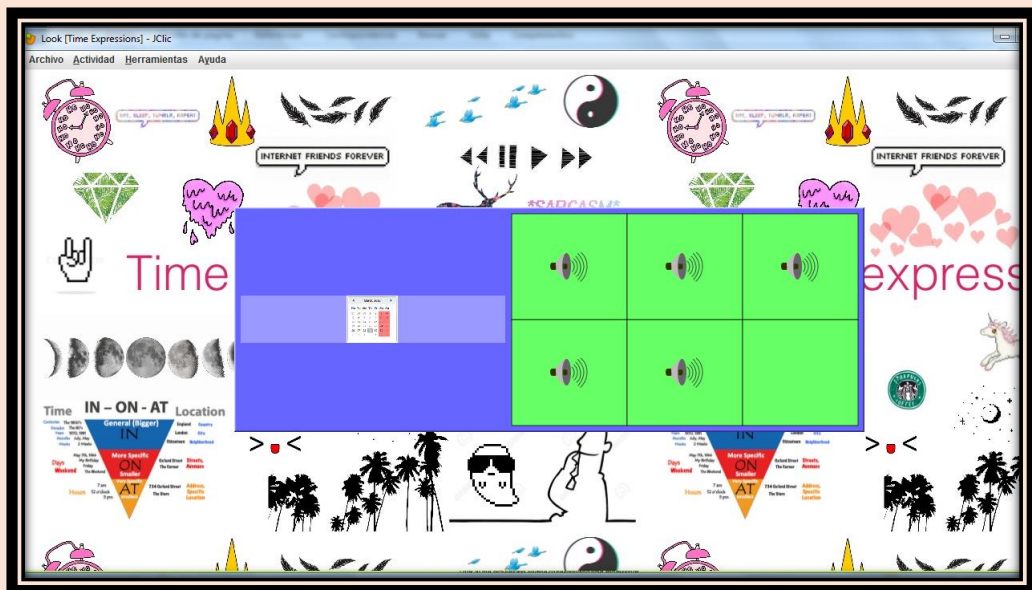
1. Buscar la carpeta *time expressions* como se muestra en el gráfico siguiente



2. Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará doble clic como se muestra en el gráfico siguiente.



3. Aparecerá la actividad, donde debemos dar clic en los iconos de audio y aparecerá la imagen, como se indica en el gráfico siguiente.



Evaluación

Indicadores de logros		
<i>Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.</i>		
	Yes	No
Reconoce la expresión en el audio.		
Identifica la imagen de acuerdo al audio.		

Actividad 5



Actions

Resumen

Con la actividad *actions* el estudiante aprende la Lengua extranjera al relacionar la vida cotidiana de las personas.

Bloques curriculares

Unidad 4. *Street Life*.

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de hablar del entorno donde vive.
- Explicar lo que hacen las personas en la vida cotidiana.

Duración de la Actividad

- Dos minutos.

Número de intentos

- Ocho intentos.

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación

- Salón de clase

Conocimientos previos

- Conocer las acciones diarias de las personas en el entorno.
- Observar el video actions words (verb – ing)
<https://www.youtube.com/watch?v=XbUgpvHCKf>
- Observar el video daily routines <https://www.youtube.com/watch?v=K3GMiFc-gLs>

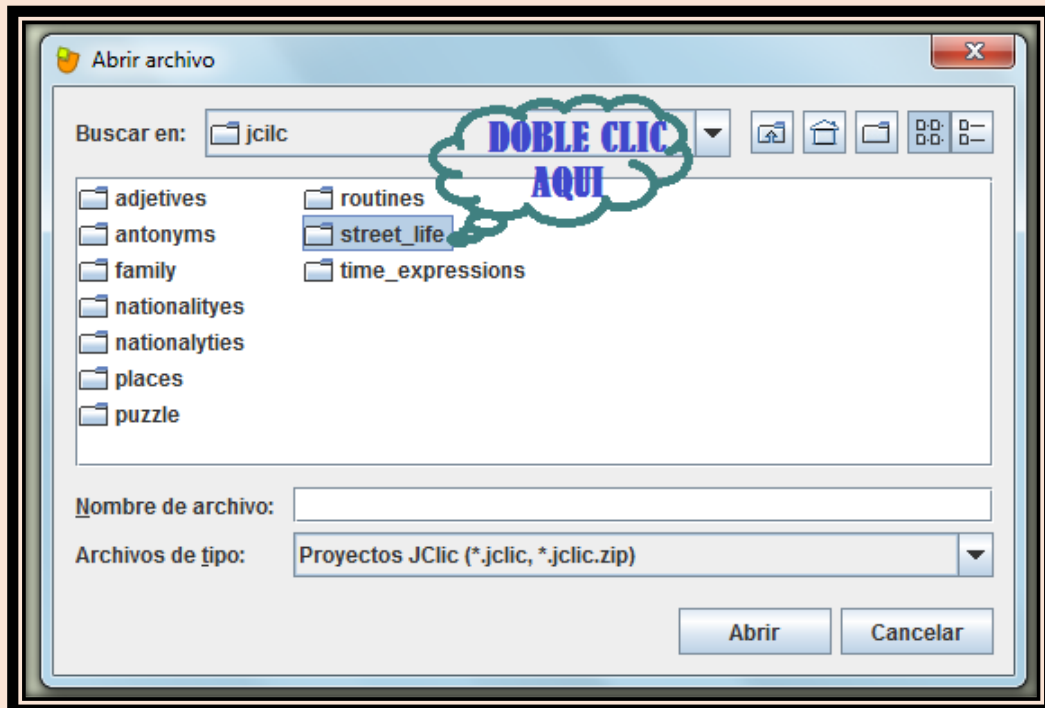
Habilidades necesarias

- Utilizar gramaticalmente los verbos en gerundio.
- Uso adecuado del computador.
- Uso de adecuado de los navegadores de internet

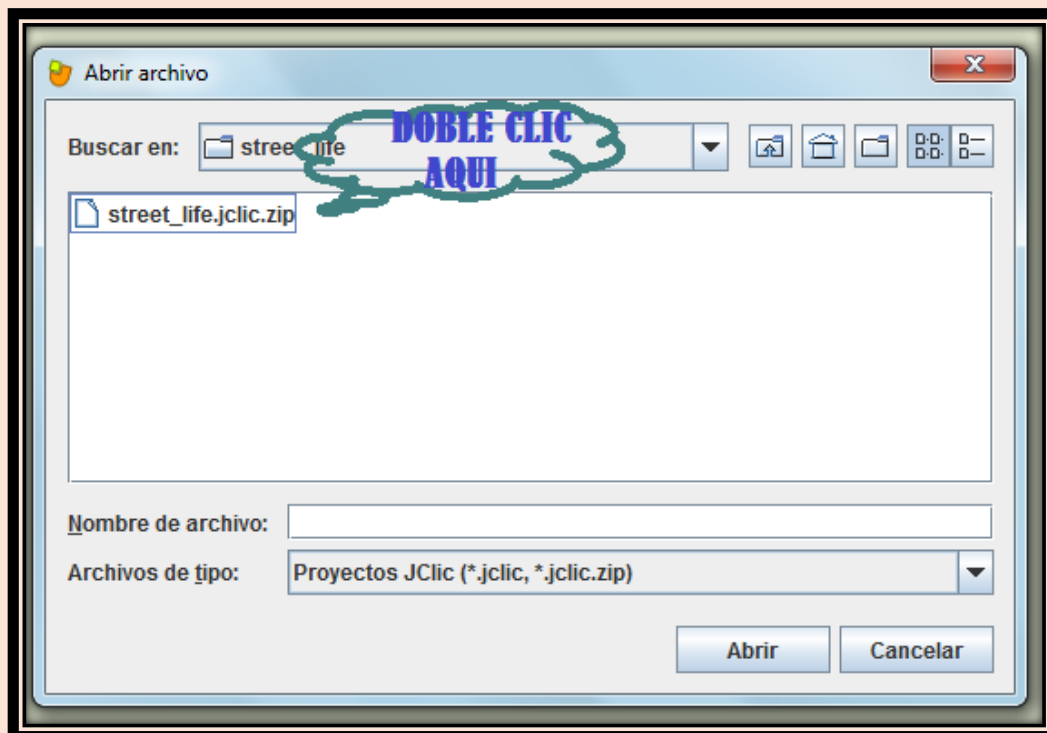
Descripción

La actividad está hecha en la plantilla de asociación compleja con la cual el estudiante desarrolla la destreza de escuchar y observar y se ejecuta de la siguiente forma.

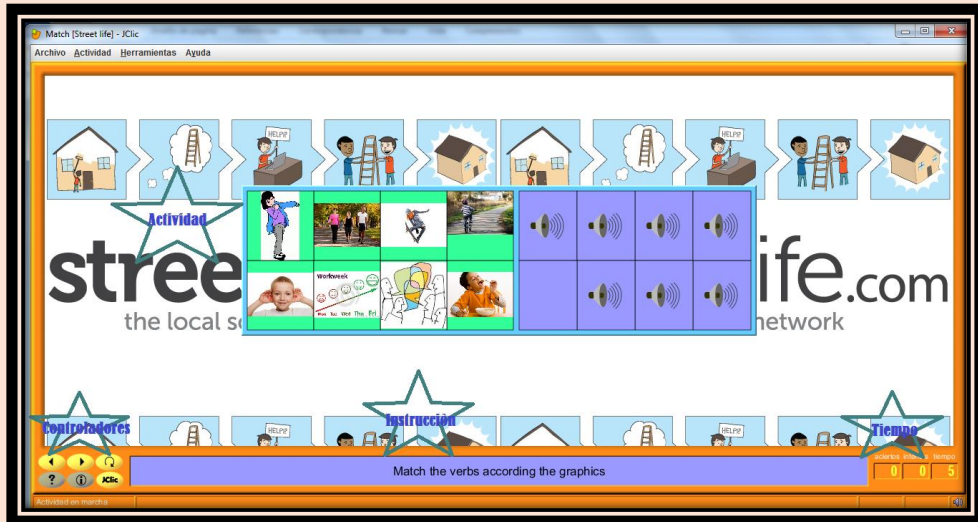
1. Buscar la carpeta *Street life* como se muestra en el gráfico siguiente.



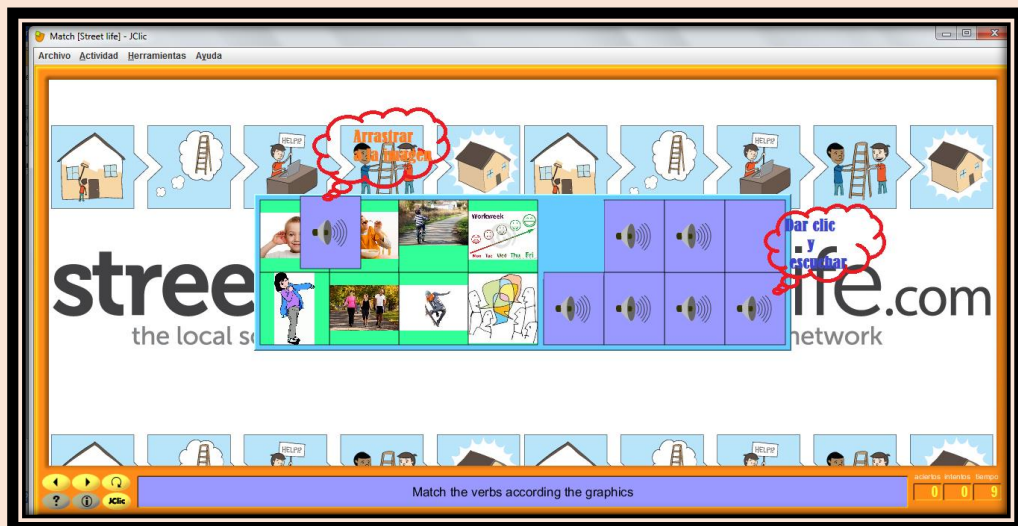
2. Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará doble clic como se muestra en la gráfica siguiente.



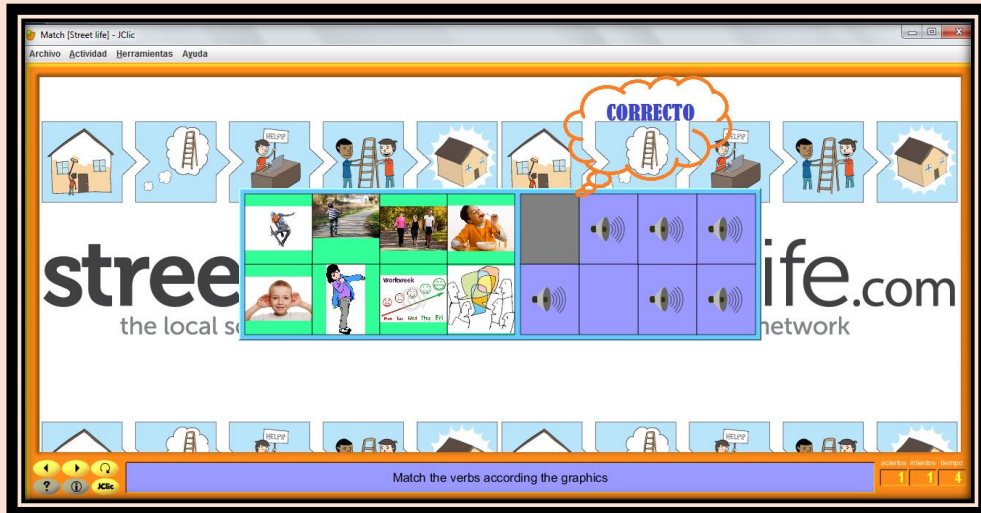
3. Aparecerá la actividad, controladores y el tiempo para ejecutar la actividad, como se indica en el gráfico siguiente.



4. La actividad empezara a correr y se debe dar clic en las imágenes de los recuadros de audio y arrastlarla a la imagen correspondiente como se ve en el gráfico siguiente.



5. Si la actividad es correcta el recuadro del audio se tornara de color plomo como se ve en el gráfico siguiente.



6. Si la actividad es incorrecta, se sobrepasa el número de intentos y del tiempo aparecerá la frase *try again* como se ve en el gráfico siguiente.



7. Para volver a ejecutar la actividad hacer clic en cualquier botón del controlador



Evaluación

Indicadores de logros		
<i>Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.</i>		
	Yes	No
Reconoce la acción en el audio.		
Reconoce las acciones de las imágenes.		
Logro emparejar correctamente la acción con el audio.		

Actividad 6



Places in the city

Resumen

Con la actividad places el estudiante está en la capacidad de orientarse y brindar información de los lugares importantes en la ciudad.

Bloques curriculares

Unidad 5. *Amazing Places*.

Objetivos curriculares

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de hablar acerca de los lugares en la ciudad.
- Ubicar lugares específicos de la ciudad.

Duración de la Actividad

- Dos minutos treinta segundos, treinta intentos

Recursos y materiales

- Computador

Espacios a utilizar

- Laboratorio de computación
- Salón de clase

Conocimientos previos y habilidades necesarias

- Conocer la descripción de los lugares.
- Estructura gramatical ***there is, there are, prepositions***.

- Observar el video places of the city vocabulary.

<https://www.youtube.com/watch?v=0LZwXicYWI4>

- Observar el video *Prepositions of place – directions*

<https://www.youtube.com/watch?v=Hk0A-L9aB94>

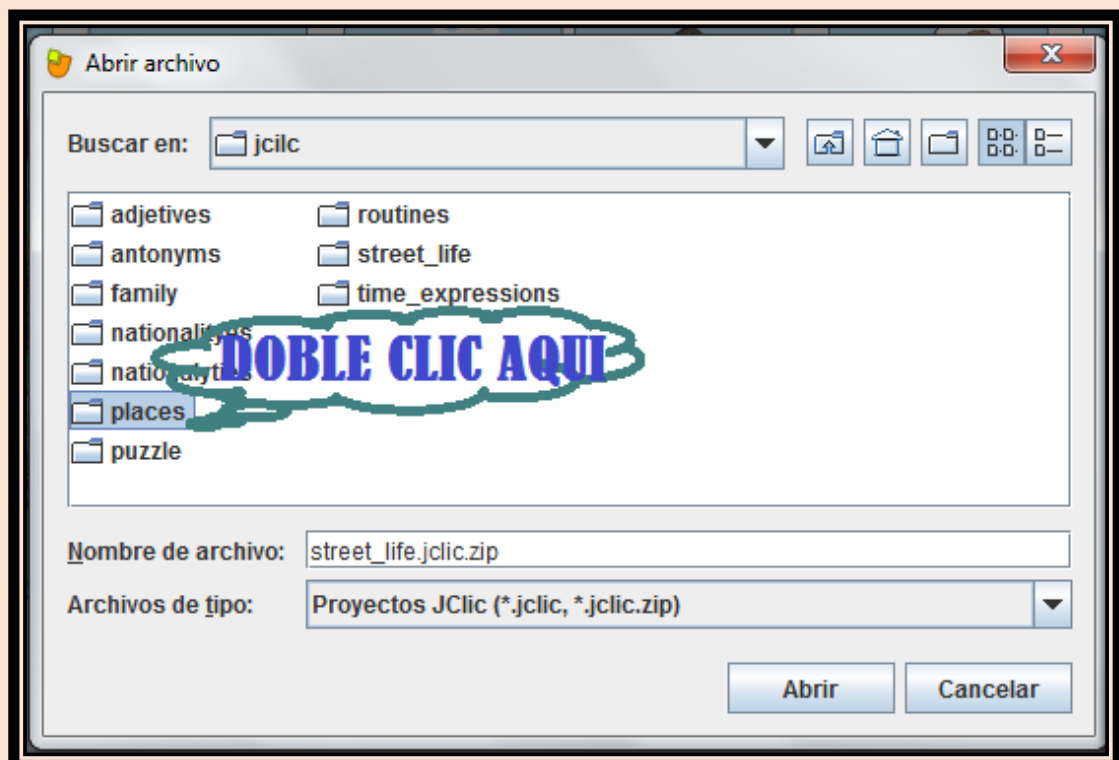
Habilidades necesarias

- Uso adecuado del computador.
- Uso de adecuado de los navegadores de internet

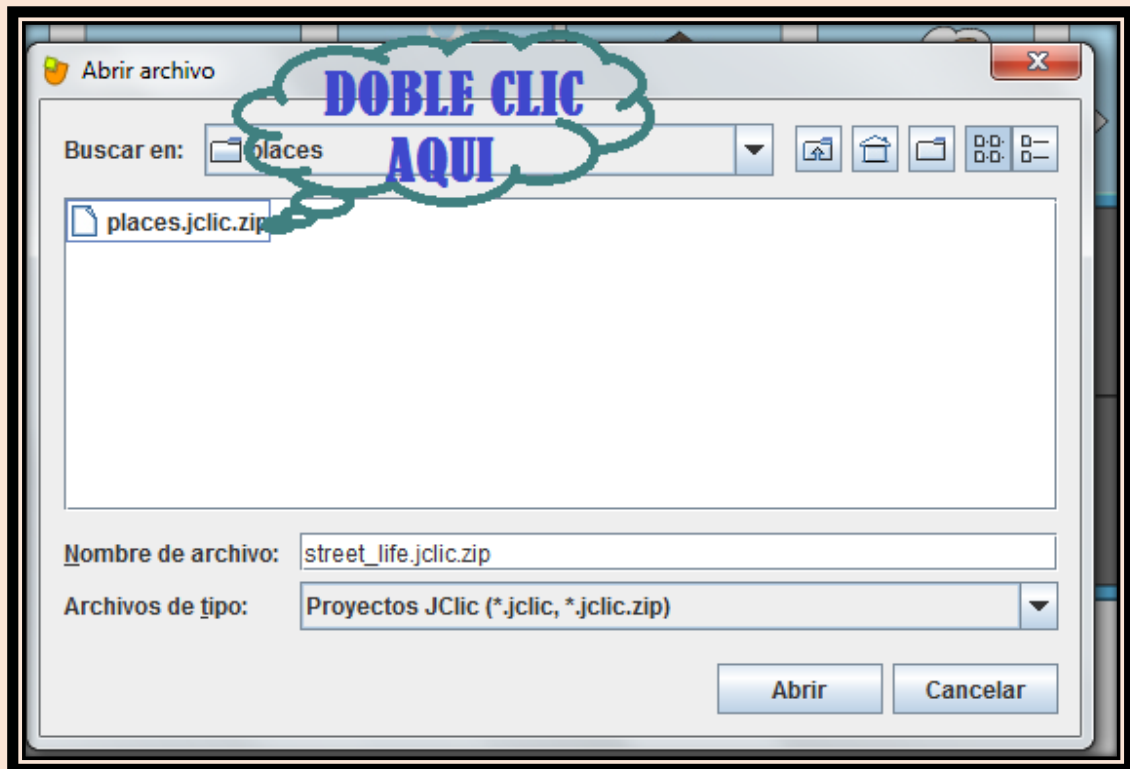
Descripción

La actividad está hecha en la plantilla de *puzzle* de intercambio con la cual el estudiante desarrolla la capacidad de evocación de la palabra para escribir, desarrollando la destreza de escritura (writing) y se desarrolla de la siguiente forma.

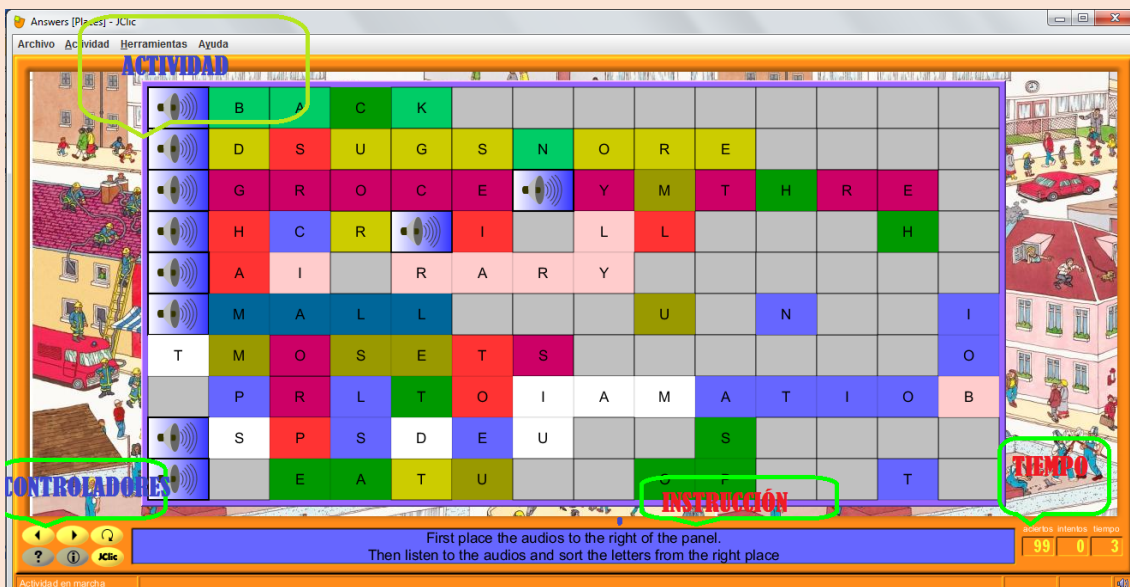
1. Buscar la carpeta *places* como se muestra en la gráfica siguiente.



- Se abrirá la carpeta en donde se encuentra la actividad comprimida y se hará doble clic como se muestra en la gráfica siguiente.



- Aparecerá la actividad, controladores y el tiempo para ejecutar la actividad, como se indica en la gráfica siguiente.

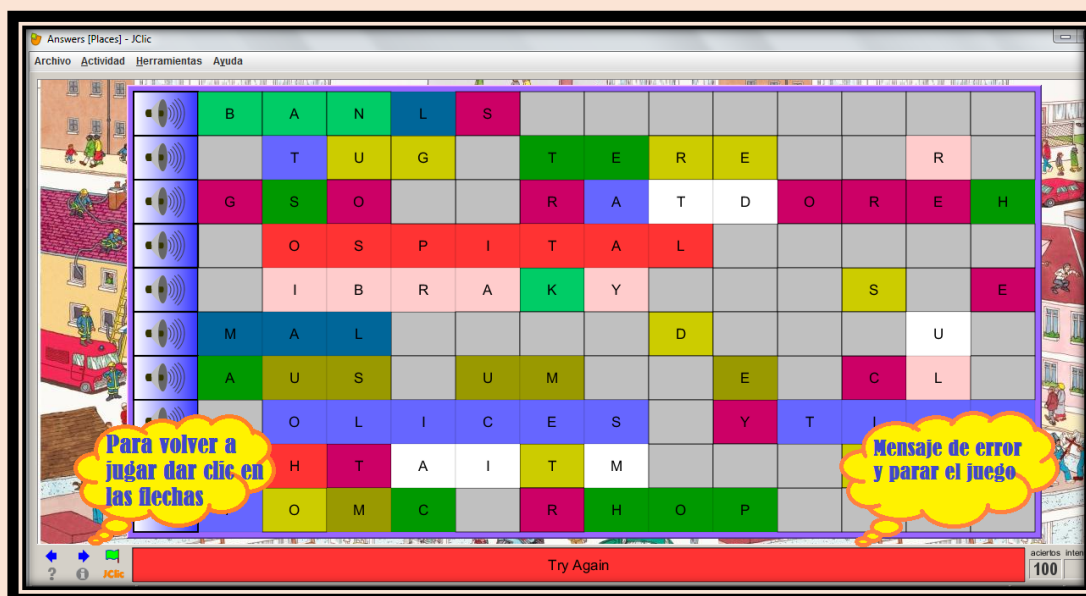


- La actividad empezara a correr y se debe dar clic en las imágenes de los recuadros de audio que describen la imagen seguidamente arrastrar cada una de las letras hasta formar la palabra como se ve en el grafico siguiente.

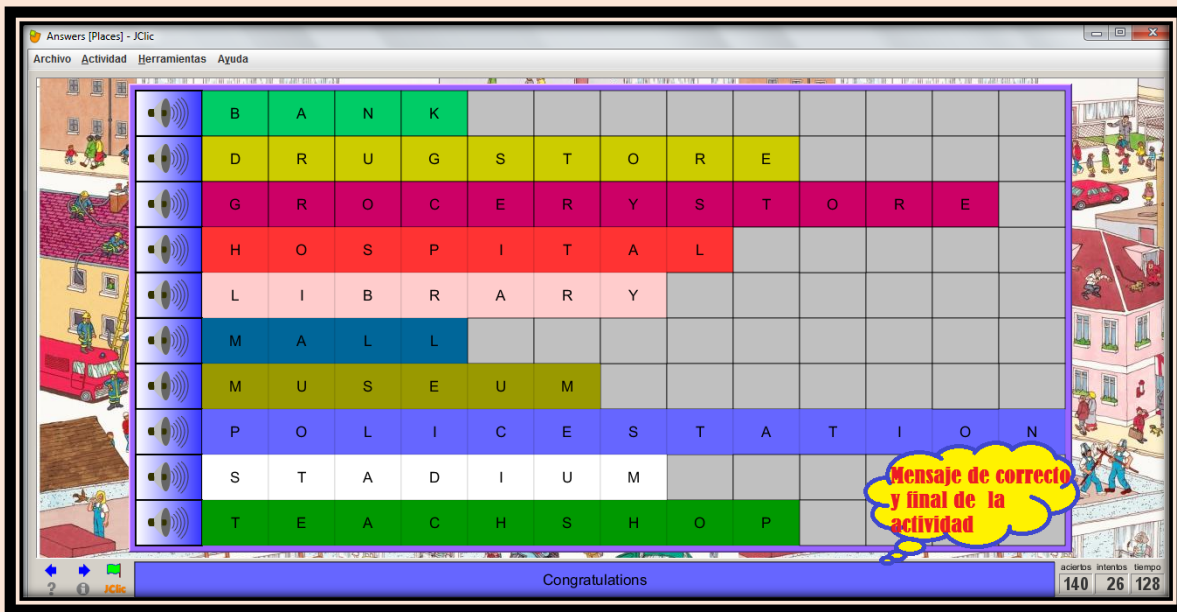
5. En caso de que la palabra del lugar se encuentre en otro lugar se arrastrara el audio que corresponda al mismo como se ve en el gráfico siguiente.



6. En caso de que exceda el número de intentos, el tiempo límite para la actividad aparecerá la frase *try again* y para empezar de, como se observa en el gráfico siguiente.



7. Cuando finalice la actividad aparecerá el mensaje *Congratulation* como se muestra en el gráfico siguiente.



Evaluación

Indicadores de logros		
Put <input checked="" type="checkbox"/> in your self evaluation.		
	Yes	No
Escucha correctamente la descripción del lugar en el audio.		
Identifica todos los lugares descritos.		
Logro ordenar correctamente el nombre del lugar con el audio.		

