

NATURAL TREASURES





Mediación Pedagógica Recurso Natural Treasures

Población meta: Estudiantes de II ciclo, 4° nivel.

Ubicación en el Programa de Estudio: Cuarto año

Escenario: Natural Treasures

Pregunta Esencial: Why do national parks matter to us?

Aprendizaje Duradero:

National parks provide homes and food to animals and jobs, education and entertainment for people.

Temas:

1. Places and People at the Park
2. Wildlife at the Park
3. A Trip to a National Park
4. Protecting our National Parks

Descripción general

Recurso Interactivo, multimedial para el uso de estudiantes de **cuarto grado** con la guía del o la docente. Tiene como propósito desarrollar **competencias tecnológicas** para **apoyar sus actividades de aprendizaje** durante el desarrollo de las competencias **lingüísticas** en el **área de inglés**, presentes en el Programa de Estudio.

La competencia tecnológica consiste en “disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento.

<https://www.trinitycollege.es> › [ssreyes](#) › [competencia-tecnologica](#)



La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

<https://www.educacionyfp.gob.es> › competencias-clave › competencias-clave

Competencias tecnológicas y digitales que abarca el recurso:

- Uso de software educativo
- Uso de los multimedios
- Uso de la Internet
- Uso apropiado de la información
- Seguridad

Competencias Lingüísticas que abarca el Recurso:

Comprensión oral y escrita: escucha y lectura.

Producción Oral y Escrita: habla y escritura.

Descripción del juego:

El juego inicia con una pantalla animada con cuatro botones.

El **primer botón** ingresa a una pequeña introducción de la **misión general**.

El **segundo botón** ingresa a las **6 diferentes misiones** las cuales refieren a diferentes tareas “tasks” que las(os) estudiantes tienen que realizar para obtener los puntos asignados a cada actividad para un total de **45 puntos**.

Las actividades varían. Por ejemplo:

Misión 1: Ver un video sobre el Parque Nacional Tortuguero y Contestar unas preguntas.

Visitar un sitio web que contiene información sobre Tortuguero y llenar un Cuadro (chart) el cual se puede descargar e imprimir (valor 10 puntos)

Misión 2: Juego “Discover our Natural Treasures” . Valor (6pts)

Misión 3: Juego “Monkeys and Bananas” con preguntas de selección única relacionadas con nuestros Parques Nacionales. Valor (8pts)



Misión 4: Juego “True or False” Contiene información sobre lo que se debe o no hacer en nuestros Parques Nacionales.

Misión 5: Contiene dos actividades. Valor (9pts)

Actividad N°1 : Match the actions with the pictures

Actividad N°2: Match the actions with the places

Misión 6: Esta es una actividad de lectura. Los estudiantes escogen una de las dos lecturas en línea para leer de forma independiente. Luego realizan una actividad en Kahoot de comprensión de lectura.

Para realizar la actividad se necesita que él o la docente ingresen a **Kahoot** y realicen las preguntas, luego Kahoot genera un código. Este código se lo damos a los estudiantes para que lo ingresen en <https://kahoot.it/> y comiencen a jugar. Valor (7pts)



El **tercer botón**, ingresa a la pizarra de premios en la cual los estudiantes evaluarán su desempeño, seleccionando la cantidad de puntos con el puntaje obtenido, y arrastrar cada tarjeta hacia la pizarra de premios.

El **cuarto botón**, ingresa a los créditos del recurso.

Estrategias de Implementación

El recurso es un excelente complemento para integrar el uso de las TIC en el currículo. Las actividades de este recurso sirven como apoyo didáctico a la unidad en desarrollo. Este recurso puede ser parte del “**Task assessment**” o “**Post Task**” con el propósito de que los estudiantes repasen la unidad.

El sistema de puntos por actividad es utilizado para motivar a los y las estudiantes a cumplir sus tareas. Los “**tags**” pueden ser cambiados por premios u otro tipo de estímulo que ustedes docentes consideren apropiado”

Como complemento externo del recurso se adjuntan “tags” con puntos del 1 al 10 para que puedan ser impresos y utilizados en otras actividades que se planeen en clase sobre la Unidad.

Además, estos “tags” pueden ser otorgados impresos a los estudiantes para que lleven un registro en su cuaderno de las actividades realizadas y los puntos obtenidos.

Esperamos que este recurso le sea útil, que sea un apoyo para el desarrollo de su lección y sobretodo que los y las estudiantes lo disfruten.

