

Recursos a considerar:

- Libro del estudiante 'Tune up' de 4° medio
- Diccionarios online: www.wordreference.com www.linguee.es

ASIGNATURA	Inglés	NIVEL	4° medio
UNIDAD 3	HABILIDADES DE EXPRESIÓN EN LOS SUEÑOS Y ANHELOS DE LOS JÓVENES	OA N°	01
OBJETIVO DE LA GUIA.	Comprender información central de textos orales y escritos en contextos relacionados con sus intereses e inquietudes, con el fin de conocer las maneras en que otras culturas abordan dichos contextos.	INDICADORES DE EVALUACION.	<p>> Reconocen palabras, expresiones y frases hechas relacionadas con descubrimientos y creaciones recientes.</p> <p>> Infieren el significado de palabras y expresiones sobre la base del contexto y sus aprendizajes previos, como léxico, conocimiento del tema, experiencias personales, etc.</p> <p>> Identifican la idea principal e información clave que la apoya en textos variados. > Generan preguntas y sus posibles respuestas basándose en la información contenida en los textos.</p> <p>> Escriben textos descriptivos y narrativos breves y simples de aproximadamente 150 palabras, como cartas, correos electrónicos y solicitudes de trabajo, relacionados con sueños y anhelos.</p>

INSTRUCCIONES PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA.	<p>Pre listening (Pág 95, libro tune up)</p> <p>Leer el texto de la página 95 del libro del estudiante y luego responder las preguntas de los ítemes 1 y 2.</p> <p>Escuchar audio relacionado con una entrevista a un joven llamado Emilio., luego responder las preguntas del ítem 3 (relacionadas con la entrevista).</p> <p>Finalmente deben escuchar la segunda parte del audio y deben completar el cuadro del ítem 4 con la información requerida.</p> <p>Las actividades están incluidas en la siguiente hoja.</p>
--	--

Activities from the book

Mixing fun and work

Pre listening

Answer the following questions. **(10 points)**

1. What kind of media consumer are you? How much time do you spend online each day? Do you like playing video games??

2. What do you think would be the best title? Write your suggestions and choose the one that fits best. Justify your answer.

Today's teens spend more than 7 and 1/2 hours a day consuming media. These include watching TV, listening to music, surfing the Web, social networking, and playing video games. Teens today are known as the "digital natives" and are part of the first generation to be so closely identified with technology. When it comes to talking about video games, almost everyone would like to voice their opinion. The palette of choices nowadays is almost infinite and that's why design plays a very important role when choosing the "right one". Design is what makes the difference between software you have to use and software you want to use. Emilio is a user interface designer. His job is to figure out how software and users interact with each other. When you submit a form, what happens? How are users notified of errors? Does the form go to a new page, or submit while staying on the current page? Pretty cool, huh? Emilio lives in Santiago and works at a Canadian company called Behaviour, which is the largest independent game development studio in Canada, specialising in the production of 2D and 3D action/adventure games for Xbox3, Wii, PlayStation 3, PlayStation Portable and Nintendo DS.

Based on Palfrey, J., Glasser, U. (2008). Introduction. Born Digital: understanding the first generation of digital natives. New York: Basic Books. pp. 1-17.



While Listening



3. Listen to part 1 of Emilio's interview and answer the following questions. (10 points)

- a. What does Emilio do at Behaviour?
- b. What projects has he worked on there?
- c. Does he get to play a lot of video games? Why?
- d. Does he speak English outside work? Why

4. Now listen to part 2 of Emilio's interview and complete the chart with the correct information. (10 points)

a. His interests	
b. He loves	
c. He doesn't like	
d. His favourite video games	
e. His future plans	
f. He thinks technology is	
g. His advice	

GUIA N°2 Classroom	FECHA: del 17 al 28 de agosto	NOMBRE DE LA GUIA	<i>Mixing fun and work</i>
<p><u>Observaciones:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrolle las actividades en guía enviada a su classroom, el libro o en su cuaderno.• Envíe el archivo mediante la plataforma classroom.• Mantenga TODA actividad desarrollada en una carpeta física o digital como su respaldo. En el caso de reportar mediante classroom sus actividades se archivan automáticamente en Google drive.• Utilice los recursos multimedia disponibles, sitios web, correo de consultas, etc. para desarrollar las actividades con éxito <p><u>Contacto y cursos docentes de la asignatura</u></p> <p>Profesor Juan Valencia Ramírez: 4°A, 4°D y 4°E juan.valencia@colegiofernandodearagon.cl</p> <p>Profesor José Luis Reyes : 4°C y 4°H jose.reyes@colegiofernandodearagon.cl</p> <p>Profesora Daniela Zamudio : 4°B, 4°F y 4°G daniela.zamudio@colegiofernandodearagon.cl</p>			

