

Título da actividade	Where is ...?
Área ou materia	Inglés
Curso ao que vai dirixido	4º de Educación Primaria
Apps empregadas	Goggles para lectura de códigos QR
	<ul style="list-style-type: none">• Identificar e recoñecer nomes de tendas e lugares (banco, panadería, cine...)• Seguir indicacións para chegar a un determinado lugar (xirar á esquerda, xirar á dereita, ir recto).• Comprender pequenos textos.• Mostrar interese pola aprendizaxe da lingua estranxeira participando activamente na actividade.
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Competencia en comunicación lingüística• Competencia no coñecemento e interacción co mundo físico.• Tratamento da información e competencia dixital.• Autonomía e iniciativa persoal.
Descrición	<p>O alumnado de 4º curso despois de traballar vocabulario sobre lugares e estruturas para dar e seguir indicacións deberá realizar unha actividade de orientación polo centro seguindo as instrucións escondidas en cada código QR e mostrando así que acadou os obxectivos establecidos nesa unidade.</p> <p>En distintas aulas e lugares do centro estarán pegados códigos QR que ocultan un pequeno texto en lingua estranxeira. En cada un dos textos aparecen unhas indicacións co lugar onde se atopa e as instrucións para chegar ao seguinte código.</p> <p>Por exemplo na aula de inglés hai un código que lle manda xirar á dereita, ir recto ata o final do corredor e xirar a esquerda para chegar ao banco. O código QR do banco estará na aula de Primeiro ciclo.</p> <p>O alumnado individualmente e coa axuda do profesor ou auxiliar de conversa utilizará a tablet e a aplicación Goggles para ler as instrucións. Deberá anotar no caderno onde se atopa no centro o banco, o supermercado, o cine...</p> <p>Unha vez que cada alumno remate cronometrarse o tempo para ver quen o fixo mellor e máis rápido. Ao gañador daráselle un agasallo.</p>

Materiais adxuntos	<p>Códigos QR</p> <p>Exemplos:</p> 
Observacións	