



Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Secundario](#)

Semana: 1 al 5 de junio

## Contenidos a enseñar

- Dar y seguir instrucciones. Describir, planificar y sugerir actividades. Comprensión de textos directivo, expositivo y descriptivo.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Recurso sugerido:

[“Como jugar mancala”](#), en VemKaJogar.

El trabajo con el contenido de la propuesta didáctica supone intercambios grupales en los que los/las estudiantes comenten sus experiencias y opiniones. Se sugiere la creación de un foro virtual en el cual puedan realizar las actividades de intercambio que podrá estar alojado en plataformas como, por ejemplo: [Edmodo](#), [Google Grupos](#), [Google Classroom](#).

Como se trata de una propuesta didáctica adaptada a los objetivos de la enseñanza del portugués como lengua adicional, se sugiere a los/las docentes siempre ejemplificar qué tipo de intervenciones se esperan de los/las estudiantes a fin de ofrecer un modelo que habilite la producción escrita en la lengua adicional. Se espera que el/la docente facilite estructuras, traduzca y acompañe la producción de hipótesis lingüísticas que habiliten la creciente autonomía de expresión de los/las estudiantes.

También es pertinente, antes de presentar las actividades de producción, sugerir y explicar el uso de recursos virtuales como, por ejemplo: [Google traductor](#), [Dicionário online de português](#), [Dicionário Priberam](#).

Los/las docentes podrán acceder a tutoriales sobre los diferentes recursos mencionados en el [Campus Virtual de Educación Digital](#).

## Actividad 1

Para comenzar, el/la docente puede realizar preguntas disparadoras retomando las actividades propuestas anteriormente en relación con las recetas para recuperar las características de textos directivos. Luego, propondrá que conozcan un nuevo género con esta tipología: las reglas de juego. Para introducir el tema, puede preguntar a los/las estudiantes si juegan juegos de mesa y cuáles son sus preferidos. Se recomienda hacer un listado con este vocabulario, así como ampliarlo con léxico como “peão”, “rodada”, “passar a vez”, “pular uma casa”, “macete”, etc. El/la docente puede pedir que expliquen cómo se juegan los juegos mencionados por ellos/as e incentivar que utilicen el vocabulario explicitado anteriormente.

## Actividad 2

El/la docente preguntará a los/las estudiantes si conocen el juego africano **mancala** e indicará la visualización del video del [“Como jugar mancala”](#), en VemKaJogar. Se recomienda indicar varias visualizaciones y, ofrecer insumos escritos por el/la docente con algunas citas escogidas que recuperen el contenido del material para facilitar la comprensión. El objetivo es lograr que entiendan cómo funciona el juego.

## Actividad 3

El/la docente invitará a los/las estudiantes a jugar partidas virtuales de mancala. Para eso, podrán elegir la página [Joga Jogos](#) o bajar una app en [Google Play](#). Una vez que haya finalizado el juego, se les pedirá que compartan con sus compañeros/as las opiniones sobre la experiencia. El/la docente puede facilitar estructuras y vocabulario para que ellos/as puedan emitir sus opiniones. A continuación, les pedirá que escriban las reglas del juego. Se recomienda retomar estructuras y revisar el imperativo aprendido en las clases anteriores.

Semana: 8 al 12 de junio

## Contenidos a enseñar

- Dar y seguir instrucciones. Describir, planificar y sugerir actividades. Comprensión de textos directivo, expositivo y descriptivo.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Recurso sugerido:

[“7 jogos para saber como está o seu raciocinio”](#), del canal *Incrivelmente Curiosa*.

### Actividad 1

El/la docente indicará la visualización del video [“7 jogos para saber como está o seu raciocinio”](#), del canal *Incrivelmente Curiosa* y pedirá que los/las estudiantes jueguen mientras lo miran. También, les pedirá que expliquen cómo es la manera de jugarlos y cuáles son las estrategias para vencer.

### Actividad 2

Después de haber tenido diferentes experiencias con los juegos y sus reglas, como actividad de cierre, el/la docente propondrá que, en equipos, inventen un juego y elaboren sus reglas, retomando las estrategias discursivas aprendidas anteriormente. Finalmente, cada grupo expondrá su juego e invitará a los demás equipos a jugarlo. Luego, habrá una instancia de diálogo sobre la actividad realizada.