



PRACTICAL ENGLISH GUIDE
8th GRADE

Teacher: Miss Deby

Total score: / 25

STUDENT'S NAME: (Nombre del estudiante)

DATE (fecha)

Monday 30 and Tuesday 31, march 2020.

Unidad 1 Information and communication technologies

Objetivos: **OA16:** Demostrar conocimiento y uso del lenguaje en sus textos escritos, expresar gustos, preferencias y opiniones; Expresar tiempo, y dirección. Expresarse con claridad, usando palabras y expresiones de uso común, sinónimos y palabras compuestas. Unir ideas.

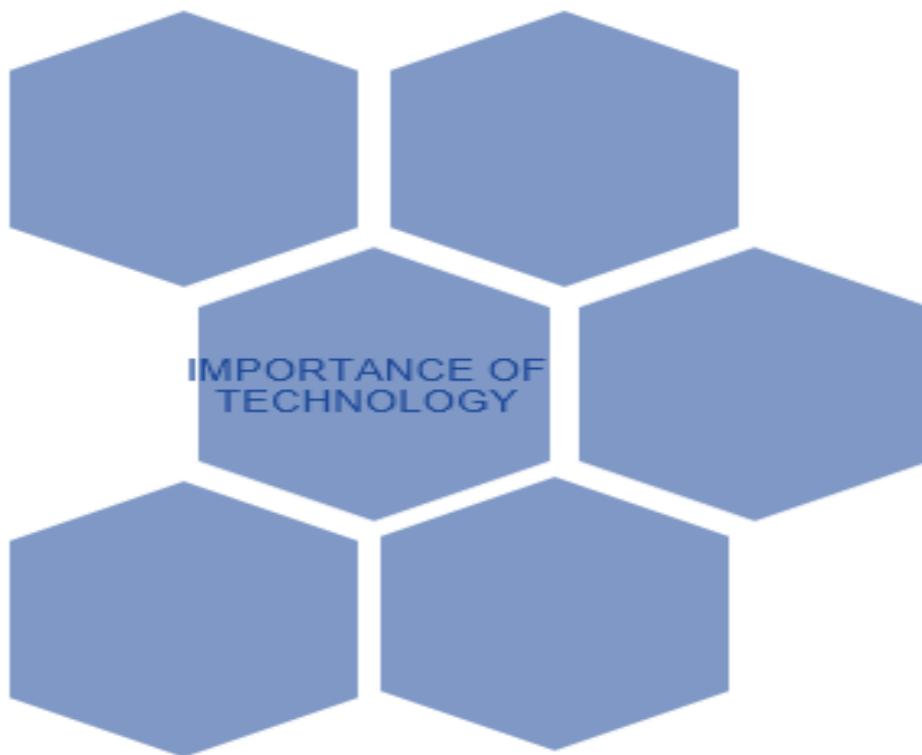


De acuerdo a esta unidad y a todo lo presentado anteriormente en la guía. Solicito su máxima colaboración para resolver el siguiente material, el cual tiene como objetivo orientarle en la temática tratada, así como se espera usted de forma autónoma se desafíe para comprensión de las actividades.

ACTIVITY # 1

According to the class, remember the ideas why is important the Technology, for you, for the Society, for the World? Write 5 ideas (useful). (10 points)

Copia el siguiente esquema en tu cuaderno y de acuerdo a lo hablado en clases, te acuerdas ¿por qué razón la tecnología es importante para ti, la sociedad y el para el mundo? **Escribe 5 ideas En español y en inglés. Intenta ser simple y claro en lo que propones.**



Para justificar tus respuestas, comienza con la palabra "because" (because), que significa, porque....

Ejemplo: Because it makes life easier (Porque hace la vida más fácil)

Because it improves the communication (Porque mejora las comunicaciones)

Because it helps me to have access to a lot of information (Porque me ayuda a tener acceso a mucha información) ...

ACTIVITY#2

Read and answer the following text (Lea y responda el siguiente texto) Mark cognates too (Marque palabras cognadas también) Este texto está en el libro (page 9) si deseas verlo con más claridad. Debes copiarlo en tu cuaderno (15 points)



Mobile applications are an essential part of our lives. We use them to chat with friends, pay taxes, order pizza, take photos of cats, and lots of other stuff. Statistically, we're spending more time with our smartphones than in front of PCs. So today, we'll consider the history of mobile applications, trying to understand how they became the center of our attention in such a short period of time.

The very first mobile phone was equipped with features like word clock, calculator, calendar, and contact book. By the way, do you remember the legendary snake game? The one that made a certain multinational cell phone company extremely popular? At that time, it was the pinnacle of the mobile gaming experience.

The Big Change

El gran cambio

The announcement of the first smartphone designed and marketed by the company co-founded by Steve Jobs was a giant leap forward in the evolution of mobile apps. The digital keyboard revolutionized the way people used mobile apps. Many experts believe that it was the beginning of new era for the whole mobile industry. July 2008 is when everything changed: the digital store of this revolutionary brand went online. In one day, a bunch of apps were released for you to download on the company's smartphone. To be more exact, they released about 552 apps, with 135 of them being free to download. In just one week, its users downloaded about 10,000,000 (ten million) apps!

The Bottom Line

La línea de fondo

Mobile applications are in a process of constant evolution, which is unlikely to stop in the near future. What's even more interesting is that mobile applications have started to affect the design and format of smartphones, as well as our lifestyle. The question is: Do you go for a pizza or do you order a pizza through an app?



Answer the following questions: Responda las siguientes preguntas en inglés y en su cuaderno..

Apóyese del vocabulario y marque primero las palabras cognadas; esas que se parecen al español y que no te cuesta entenderlas cuando las encuentras. No olvides escribir estas preguntas en tu cuaderno.

1. Why are **mobile** applications an **essential** part of our life?
2. What **features** was the first mobile phone **equipped** with?
3. Why was the **snake game** so **important**?
4. Why **began** a new era for the **mobile industry**?
5. What is the **future** of mobile applications?

Vocabulary:
Our lives: nuestras vidas
Pay taxes: pagar impuestos
Lots of: muchas
Stuff: cosas
Statistically: Estadísticamente
Spend: gastar
In such: en tan solo
Features: características
Was: fue
By the way: Por cierto/ a propósito
Snake game: juego de la serpiente
Pinacle: cima
Gaming: juegos
leap: salto
forward: hacia adelante
apps: aplicaciones
keyboard: teclado
way: vía, camino
believe: creer
beginning: comenzando
whole: toda
everything: todas las cosas
changed: han cambiado
store: tienda, stock
Brand: marca
Bunch: montón de...
Being free: llegar a ser libre
In just: en tan solo...
Unlikely: improbable
Near: cercano
What's even more.. : Lo que es aún más...
Lifestyle: estilo de vida
Go: ir
Through: a través de...
Essential: esencial, importante
Our: nuestra/nuestro
Equiped: equipada/o
Began: empezó
What?: ¿qué o cuál?
Why?: ¿por qué?