GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 1

1. INTRODUCCIÓN

Bienvenido(a) a la actividad de aprendizaje 1: Compartir información acerca de adverbios y clausulas adverbiales usando la estructura gramatical y vocabulario correcto, del programa de formación ***English Dot Works 8***.

Las clausulas adverbiales son de uso frecuente en inglés. Estas nos permiten expresar información adicional en una oración sobre el tiempo, el lugar y la forma en que se realiza una acción. Esta actividad de aprendizaje permite conocer la estructura y funciones de las diferentes clausulas adverbiales, al igual que temas relacionados al deporte a nivel local e internacional.

2. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de formación: *English Dot Works 8*.	**Código:** 51250031 **Versión:** 02
Resultados de aprendizaje: 240201050-01 Intercambiar información acerca de adverbios y clausulas adverbiales haciendo uso de la estructura gramatical y vocabulario requerido.	**Competencia:** 240201050 Interactuar con otros en idioma extranjero según estipulaciones del Marco Común Europeo de Referencia para idiomas.
Duración de la guía (en horas):	20 horas.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

1. *Previous activities*

Antes de desarrollar las evidencias propuestas en esta guía de aprendizaje, es preciso realizar las actividades previas que se encuentran ubicadas en el botón ***Previous activities*** del menú principal.

- Actualizar datos personales.
- Realizar el sondeo de conocimientos previos.
- Presentarse ante su instructor y compañeros en el foro social.
- Participar en el foro de reconocimiento de la plataforma.

Importante: consulte el botón ***Program information*** en el menú del programa de formación para conocer la descripción del mismo y la metodología a seguir.

Después de haber desarrollado las actividades anteriormente descritas y previo a la realización de las evidencias, efectúe lo siguiente:

2. *Reflection activity*

Consulte el botón ***Activity 1*** en el menú del programa de formación para:

- Estudiar el material introductorio, el cual encuentra dentro del material de estudio correspondiente a esta actividad de aprendizaje, en el botón ***Activity 1 / Material: Sports in the twenty first century.***
- Estudiar el material de formación correspondiente a la actividad de aprendizaje 1, disponible en el botón ***Activity 1 / Material: Sports in the twenty first century.***
- Estudiar el material de apoyo perteneciente a la actividad de aprendizaje 1, disponible en el botón ***Activity 1 / Support materials***.

Importante:

- Realice consultas a través de internet u otro medio para profundizar los temas tratados en los materiales.
- Recuerde que todas las evidencias deben ser presentadas en idioma inglés.
- Contacte a su instructor virtual en caso de necesitar ayuda personalizada a través del ***Questions and concerns forum***.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Evidence: Forum "Football vs the others".

En esta evidencia usted debe responder las preguntas planteadas en el foro ***"Football vs the others"*** sobre preferencias deportivas en Colombia utilizando clausulas adverbiales, las expresiones, vocabulario e ideas sobre deportes estudiados en esta actividad de aprendizaje. Recuerde usar conectores y puntuación.

Revise el documento descargable ya que éste contiene información detallada para realizar esta evidencia adecuadamente.

Pasos para participar en el foro:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal, luego hágalo en ***Evidence: Forum "Football vs the others"***.
- Dé clic en Crear secuencia.
- Digite el asunto.
- Desarrolle la evidencia en el espacio mensaje.
- Dé clic en Enviar.

Evidence: Reporting about a sport event

En esta evidencia debe redactar un reporte sobre un evento deportivo futuro a nivel nacional o internacional. Revise el documento descargable ya que este contiene información detallada para realizar esta evidencia adecuadamente.

Para desarrollar y enviar la evidencia, siga las instrucciones a continuación:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal, luego haga lo mismo en ***Evidence: Reporting about a sport event***.
- Dé clic donde se le indica y grabe el archivo en su computador.
- Desarrolle la evidencia.
- Guarde nuevamente el archivo en su computador.

Una vez finalice la evidencia envíe al instructor el archivo a través de la plataforma, así:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal y luego en ***Evidence: Reporting about a sport event***.
- Dé clic en el enlace Examinar mi equipo y busque su archivo en el computador.
- Asegúrese de adjuntar el archivo.
- Escriba algún comentario si lo considera pertinente.
- Dé clic en Enviar.

Nota: si al momento de enviar una evidencia, el sistema genera el error "Archivo Inválido", tenga en cuenta que es debido a que el archivo se encuentra abierto, ciérrelo y pruebe nuevamente dando clic en Adjuntar archivo, Examinar mi equipo.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y teorización)

Evidence: Interactive activity "Playing basketball"

Para realizar esta evidencia, haga lo siguiente:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** del menú principal de la plataforma y después en ***Evidence: Interactive activity "Playing basketball"***.
- Desarrolle la evidencia interactiva siguiendo las instrucciones dadas en la multimedia.

Importante: contacte a su instructor virtual en caso de necesitar ayuda personalizada a través del ***Questions and concerns forum***.

Evidence: Reporting about a sport event

Esta evidencia consiste en redactar un reporte sobre un evento deportivo futuro a nivel nacional o internacional, para hacerlo, revise las indicaciones que encuentra en el documento descargable.

Descargue y desarrolle esta evidencia teniendo en cuenta las siguientes instrucciones:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal y luego *en* ***Evidence: Reporting about a sport event***.
- Dé clic donde se le indica y guarde el archivo en su computador.
- Desarrolle la evidencia.
- Guarde nuevamente el archivo en su computador.

Una vez finalice la evidencia envíe al instructor el archivo a través de la plataforma, así:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal y luego *en* ***Evidence: Reporting about a sport event***.
- De clic en el enlace Examinar mi equipo y busque su archivo en el computador.
- Asegúrese de adjuntar el archivo.
- Escriba algún comentario si lo considera pertinente.
- Dé clic en Enviar.

Nota: si al momento de enviar una evidencia, el sistema genera el error "Archivo invalido", tenga en cuenta que es debido a que el archivo se encuentra abierto, ciérrelo y pruebe nuevamente dando clic en Adjuntar archivo, Examinar mi equipo.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidence: My favorite player

En esta evidencia debe diseñar un póster sobre su deportista favorito y explicarlo en un archivo de audio. Consulte el documento descargable ya que este contiene información detallada para realizar esta evidencia.

Descargue y desarrolle esta evidencia teniendo en cuenta las siguientes instrucciones:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal y luego en ***Evidence: My favorite player***.
- Dé clic donde se le indica y guarde el archivo en su computador.
- Desarrolle la evidencia.
- Guarde nuevamente el archivo en su computador.

Una vez finalice la evidencia envíe al instructor los archivos a través de la plataforma, así:

- Dé clic en el botón ***Activity 1*** en el menú principal y luego en ***Evidence: My favorite player***.
- Dé clic en el enlace Examinar mi equipo y busque los archivos en el computador.
- Asegúrese de adjuntar los archivos.
- Escriba algún comentario si lo considera pertinente.
- Dé clic en Enviar.

Importante: la plataforma solo le permitirá hacer un envío de la evidencia. Por favor asegúrese de adjuntar los dos archivos durante la entrega.

Nota: si al momento de enviar una evidencia, el sistema genera el error “Archivo Inválido”, tenga en cuenta que es debido a que el archivo se encuentra abierto, ciérrelo y pruebe nuevamente dando clic en Adjuntar archivo, Examinar mi equipo.

Evidence: Virtual session “Learning activity 1”

Participe en la sesión virtual de esta actividad de aprendizaje de acuerdo a la temática planteada por el instructor.

Nota: recuerde que el instructor es el encargado de crear, habilitar e indicar el horario de esta sesión en línea no calificable.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
De conocimiento: • *Evidence: Interactive activity "Playing basketball".* **De desempeño:** • *Evidence: Forum "Football vs. the others".* • *Evidence: Virtual session "Learning activity 1".* **De producto:** • *Evidence: Reporting about a sport event.* • *Evidence: My favorite player.*	• Describe situaciones empleando cláusulas adverbiales de tiempo y opinión teniendo en cuenta la estructura y el vocabulario requerido. • Emplea vocabulario relacionado con actividades físicas de acuerdo al contexto.	• Actividad interactiva. • Foro. • Redacción. • Póster. • Grabación de audio. • Sesión en línea.

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

***Accommodation*:** Acomodación.

***Anthem*:** Himno.

***Athlete*:** Atleta.

***Attend (V)*:** Asistir.

***Award*:** Adjudicación, premio.

***Camp*:** Campo.

Career**:** Carrera, profesión.

Championship**:** Campeonato.

Committee**:** Comité.

Competition**:** Competición.

Court**:** Cancha de juego.

Desperate**:** Desesperado.

Diet**:** Dieta.

Doping**:** Dopaje.

Extreme**:** Extremo.

Facilities**:** Instalaciones.

Fan**:** Aficionado.

Fee**:** Cuota.

Field**:** Campo de juego.

Flag**:** Bandera.

Gain (V)**:** Ganar, adquirir.

Glamour**:** Glamur.

Goalkeeper**:** Arquero.

Highlights**:** Momentos destacados.

Hire (V)**:** Contratar.

Host (V)**:** Organizar. (N) anfitrión.

Intertwine (V)**:** Entrelazar.

Kick (V)**:** Patear.

Loan**:** Préstamo.

***Luxurious*:** Lujoso.

***Medal*:** Medalla.

***Migrate (V)*:** Emigrar.

***Modality*:** Modalidad.

***Nightmare*:** Pesadilla.

***Performance*:** Rendimiento.

***Prize*:** Premio.

***Racquet*:** Raqueta.

***Rate*:** Tarifa.

***Record*:** Registro.

***Referee*:** Árbitro.

***Remaining*:** Restante.

***Rude*:** Rudo.

***Shape*:** Forma.

***Share (V)*:** Compartir.

***Subscription*:** Subscripción.

***Surround (V)*:** Rodear.

***To be sent off*:** Ser expulsado.

***Train (V)*:** Entrenar.

***Trophy*:** Trofeo.

***Unbeatable*:** Invencible.

***Unhygienic*:** Antihigiénico.

***Village*:** Villa.

***Weight lifting*:** Levantamiento de pesas.

5. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Facto monsters. (s.f.). *Olympics fun facts.* Consultado el 01 de septiembre de 2015, en http://www.factmonster.com/ipka/A0771580.html

6. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Autores:

Experto temático
Juan Carlos Solano
Asesor *English Dot Works*
Programa de bilingüismo
Dirección de formación profesional
Dirección General
Diciembre de 2014.

Asesor pedagógico
Lina María Franco Arbeláez
Centro Agroindustrial.
Regional Quindío
Noviembre de 2015.

Líder de Planificación y Adecuación Didáctica
Martha Lucía Giraldo Ramírez
Centro Agroindustrial.
Regional Quindío
Noviembre de 2015.