PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 2

1. IDENTIFICACION DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Programa de formación: *English Dot Works Beginner.*	**Código:** 51250026 **Versión:** 02
Resultados de aprendizaje: 240201050-02 Expresar gustos, 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):	10 horas.

2. INTRODUCCION

Bienvenido(a) a la actividad de aprendizaje 2: Manifestar preferencias usando la estructura gramatical y vocabulario requerido, acorde al contexto, del programa de formación ***English Dot Works Beginner***.

Con el propósito de seguir profundizando en el idioma inglés, es necesario aprender a exteriorizar preferencias personales usando la estructura y expresiones apropiadas, enfocándose en un vocabulario relacionado con los deportes y los animales; por ende esta actividad de aprendizaje propone diferentes evidencias, las cuales permiten afianzar el reconocimiento, apropiación y aplicación de estos compuestos lingüísticos en situaciones comunicativas.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Consulte la sección ***Activity 2*** 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 la sección ***Activity 2 / Material: What is your favorite sport?***
- Estudiar el material de formación correspondiente a la actividad de aprendizaje 2, disponible en la sección ***Activity 2 / Material: What is your favorite sport?***
- Estudiar el material de apoyo perteneciente a la actividad de aprendizaje 2, disponible en la sección ***Activity 2 / 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: Sports and animals

En esta evidencia se presenta un relato sobre las preferencias de animales y deportes, así como una conversación entre dos amigos. Por favor complete los textos según las opciones dadas en el documento descargable.

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

- Dé clic en la sección ***Activity 2*** en el menú del programa de formación, luego haga lo mismo en ***Evidence: Sports and animals***.
- 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 la sección ***Activity 2*** menú del programa de formación y luego en ***Evidence: Sports and animals***.
- Clic en el botón **"Ver Evidencia".**
- Adjuntar el archivo el cual debe estar previamente guardado en el equipo.
- Dejar un comentario al instructor (opcional).

- **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 "At the park"

Para realizar esta evidencia, haga lo siguiente:

- Dé clic en la sección ***Activity 2*** en el menú del programa de formación y después en ***Evidence: Interactive activity "At the park"***.
- Clic en **"Ver Scorm".**
- Desarrolle la actividad 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***.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidence: Personal likes

En esta evidencia debe escribir un texto en donde exponga en inglés a través de frases sencillas y usando las estructuras y vocabulario aprendido, cuáles son sus deportes y animales favoritos; el escrito debe ir acompañado de imágenes.

La descripción debe tener mínimo seis frases las cuales expliquen claramente por qué son sus deportes y animales preferidos.

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

- Dé clic en la sección ***Activity 2*** en el menú del programa de formación y luego en ***Evidence: Personal likes***.
- 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 la sección ***Activity 2*** en el menú del programa de formación y luego en ***Evidence: Personal likes***.

- Clic en el botón **"Ver Evidencia".**
- Adjuntar el archivo el cual debe estar previamente guardado en el equipo.
- Dejar un comentario al instructor (opcional).

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.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
De conocimiento: ● *Evidence: Interactive activity "At the park".* **De producto:** ● *Evidence: Sports and animals.* ● *Evidence: Personal likes.*	● Expresa sus preferencias personales con la estructura y vocabulario requerido, teniendo en cuenta el contexto. ● Intercambia información sobre animales con la estructura gramatical requerida, teniendo en cuenta el contexto. ● Intercambia información sobre deportes con la estructura gramatical requerida, teniendo en cuenta	● Actividad interactiva. ● Taller práctico. ● Taller práctico.

	el contexto.	

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Ambiente(s) requerido:

- Ambiente de navegación (computador y conexión a internet).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.

Material(es) requerido:

- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 2.
- Material descargable de la actividad de aprendizaje 2.
- Materiales de apoyo de la actividad de aprendizaje 2.

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Para consultar el glosario del programa ***English Dot Works Beginner*** diríjase a la sección ***Glossary***, ubicado en el menú del programa de formación.

6. BIBLIOGRAFIA / WEBGRAFIA

Realice consultas a través de internet u otro medio para profundizar los temas tratados en los materiales.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Autores:

Experto temático

Juan Carlos Solano
Asesor *English Dot Works*
Programa de Bilingüismo
Dirección de Formación Profesional
Dirección General

Junio 2014.

Asesora pedagógica

Andrés Felipe Vargas Correa
Centro Agroindustrial.
Regional Quindío
Agosto de 2014.

Líder de Planificación y Adecuación Didáctica

Martha Lucía Giraldo Ramírez
Centro Agroindustrial.
Regional Quindío
Agosto de 2014.

7. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Paulo Cesar Gaitán Torres**	**Instructor de bilinguismo**		**01-04-22**	**Directrices del centro.**