PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1.IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** English Dot Works Beginners.
- **Código del Programa de Formación: 51250026**
- **Nombre del Proyecto:** No Aplica
- **Fase del Proyecto:** No Aplica
- **Actividad de Proyecto:** No Aplica
- **Competencia:** 240201050 Interactuar con otros en idioma extranjero según estipulaciones del Marco Común Europeo de Referencia para idiomas.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** 240201050-02 Expresar gustos, haciendo uso de la estructura gramatical y vocabulario requerido.
- **Duración de la Guía:** 10 Horas

2. PRESENTACIÓN

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

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 el contexto.	• Actividad interactiva. • Taller práctico. • Taller práctico.

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.

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

5. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

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

6.CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Autores:

Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Juan Carlos Solano	Experto temático-Asesores English Dot Works Programa de bilingüismo	Dirección de formación profesional Dirección General	Junio de 2014.
Andrés Felipe Vargas Correa	Asesora pedagógica	Centro Agroindustrial. Regional Quindío	Agosto de 2014
Martha Lucía Giraldo Ramírez	Líder de Planificación y Adecuación Didáctica	Agroindustrial. Regional Quindío.	Agosto de 2014.