



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Creación y Adecuación de
Programas de Formación Virtual y a Distancia
Guía de Aprendizaje para el Programa de Formación
Complementaria Virtual

Versión: 01
Fecha: 08-10-2013
Código: G001-
P002-GFPI

GUÍA DE APRENDIZAJE N° 2

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de formación: <i>English Dot Works Beginner.</i>	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. INTRODUCCIÓN

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 el botón **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 el botón **Activity 2 / Material: What is your favorite sport?**
- Estudiar el material de formación correspondiente a la actividad de aprendizaje 2, disponible en el botón **Activity 2 / Material: What is your favorite sport?**
- Estudiar el material de apoyo perteneciente a la actividad de aprendizaje 2, disponible en el botón **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 el botón **Activity 2** en el menú principal, 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 el botón **Activity 2** en el menú principal y luego en **Evidence: Sports and animals.**
- 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 “At the park”

Para realizar esta evidencia, haga lo siguiente:

- Dé clic en el botón **Activity 2** del menú principal de la plataforma y después en ***Evidence: Interactive activity “At the park”***.
- 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:

1. Dé clic en el botón **Activity 2** en el menú principal y luego en ***Evidence: Personal likes***.
2. Dé clic donde se le indica y grabe el archivo en su computador.
3. Desarrolle la evidencia.
4. 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 2** en el menú principal y luego en ***Evidence: Personal likes***.

- 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.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Evidence: Interactive activity "At the park".</i> <p>De producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Evidence: Sports and animals.</i> • <i>Evidence: Personal likes.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa ***English Dot Works Beginner*** diríjase al botón ***Glossary***, ubicado en el menú principal del programa.

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

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.

Asesor pedagógico

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.