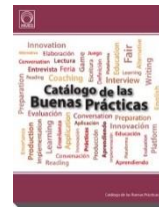




Catálogo de las Buenas Prácticas



Video Tutorial: Pokemon

José Alberto Zamorano Ochoa
Instituto Tecnológico de Hermosillo
joestrokes@gmail.com

Resumen:

Los alumnos del Instituto Tecnológico de Hermosillo, nivel 3, llevaron a cabo un video-tutorial de un personaje de la serie *Pokemon* utilizando las competencias comunicativas, tecnológicas TIC, además de la integración social y trabajo en equipo. Para la buena práctica, el video tutorial no debe exceder 10 minutos. El alumno deberá explicar la elaboración de su personaje y subir su Video-tutorial en una plataforma. Como conclusión, los alumnos aplican sus habilidades cognitivas, creatividad, motivación y otras estrategias haciendo una práctica original y lúdica.

Palabras clave: Pokemon, TIC, Video-Tutorial, Creatividad

Abstract:

In this practice, the students from the Instituto Tecnológico de Hermosillo, level 3, prepared a video-tutorial creating a character from the animated series *Pokemon* applying their communicative competence, the use of technology and their social skills by working collaboratively in this task. For this practice, the video-tutorial should not exceed 10 minutes. The student must explain the procedure of creating the character and uploading it in a platform. To sum up, students apply their Cognitive and negotiation skills, creativity, motivation and other strategies making this practice original and ludic

Keywords: Pokemon, ICTs, Video-Tutorial, Multidisciplinary, Creativity

Características generales de la Buena Práctica:

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es promover las 4 habilidades con TIC y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A2 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** *Low intermediate*
2. **Tipo de curso:** curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo que persigue el curso:** Que los alumnos puedan expresarse con eficacia en las 4 habilidades de acuerdo al MCER.
5. **Duración en horas:** 61- 80
6. **Distribución del tiempo:** Las clases son presenciales una hora diaria completando un total de 80 horas. Dependiendo de la elaboración de las actividades es el tiempo.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A2

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 31-40

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica: Escucha y habla.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Esta actividad surge a consecuencia de las oportunidades que conlleva el uso de tecnología con el aprendizaje del inglés, hoy en día los avances tecnológicos con el uso de redes sociales y TIC van evolucionando constantemente, lo cual es una ventaja para poder integrar ambos contextos en un modelo a base de competencias comunicativas.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la Buena Práctica: Motivación, actitudes y creencias, estilos de aprendizaje.

Objetivos: Lograr que los estudiantes sean capaces de realizar video tutoriales, donde practicarán la habilidad de producción oral además de poner en juego sus estrategias de esta misma habilidad, así como sus destrezas de interactuar con otros miembros del equipo y en el uso de la tecnología como apoyo para la elaboración de un video tutorial.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

1. Se observará el video en clase como ejemplo y el profesor tomará el rol de un facilitador para las dudas que surjan de los alumnos https://www.youtube.com/watch?v=DtmP1EiY_OU
2. Los alumnos deberán discutir en forma grupal y formar equipos de 1 a 2 personas para interactuar entre sí, el profesor será un facilitador quien les proporcionará video tutoriales sobre cómo utilizar herramientas digitales de edición para audio, video y elaboración de materiales. Para el procedimiento del video tutorial se requieren de por lo menos un programa de edición de videos como *Windows Movie Maker* y para audio *Audacity*, ambos programas son de *software* libre; esta

buena práctica no viola los derechos de autor y procede conforme a la ley de *software* libre.

- <https://www.youtube.com/watch?v=BX1nxXP81LE>, plastilina casera.
 - www.audacity.com, audio.
 - <https://filmora.wondershare.es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html> editor de videos.
3. Una vez visto los tutoriales, el profesor con apoyo del aula de tecnología pedirá a los alumnos que elaboren sus *scripts* para experimentar con los programas y monten un video como ejemplo, de esta manera él se cerciora o percata que ellos están capacitados para elaborar el video tutorial, a su vez que revisa sus diálogos contruidos.
 4. Materiales. Después de haber recibido la explicación sobre el uso de las herramientas para facilitar el trabajo, los alumnos harán la tarea de escoger el material más conveniente para la creación de su *Pokemon*, se recomienda utilizar plastilina o arcilla de colores y es opcional utilizar alambre para moldear la estructura, también pueden utilizar marcadores u algún otro material para retocar o finar detalles; es importante que los materiales queden sólidos a fin de que conserven su figura al momento de presentarlos.
 5. Al conseguir los materiales a utilizar para el video tutorial, deberán grabar paso por paso las escenas de la creación de las piezas que serán el ensamblaje del video tutorial. El video tiene que tener un límite de tiempo de 2 - 5 minutos con la idea de que sea el tiempo óptimo para la evaluación y la producción del mismo.
 6. Finalmente, deberán subirlo en alguna plataforma como *YouTube* ó *WhatsApp* para poder ser visualizado por otros usuarios.

Writing: El profesor dará indicaciones a los alumnos para la elaboración de un script sobre su video tutorial, los alumnos deberán emplear el modo imperativo para dar los comandos, a su vez, el uso del tiempo presente y futuro para un resultado; como retroalimentación el profesor señalará algunos aspectos gramaticales a mejorar para que los alumnos tengan un mayor aprovechamiento.

Speaking: El alumno utilizará la habilidad oral para expresar el procedimiento y reflejar su script, rescatará lo más relevante de su diálogo para poderlo personalizar y mostrarse de una forma natural utilizando la entonación y modulación. El profesor apoyará y monitoreará al alumno en caso de problemas de pronunciación, o algún área de oportunidad que detecte en la sintaxis de las oraciones.

Listening: El profesor pedirá a los estudiantes que una vez ya elaborados los videos observen el de algún compañero y sigan las instrucciones del video tutorial para que elaboren el producto, observará el trabajo del alumno y estará en constante monitoreo para poder asistirle en caso de no poder comprender bien la instrucción.

Evaluación: el video deberá cumplir con las siguientes rúbricas.

Estos son los listados de las rúbricas contemplando cada uno de los aspectos a evaluar, utilizando la escala “de excelente a necesita mejorar”.

- a) Vocabulario: Emplear correctamente el vocabulario del nombre de materiales.
- b) Gramática: utilizar el modo imperativo y tiempos presente y futuro.
- c) Comunicación: Interactuar con otro compañero y dirigirse a otros compañeros.
- d) pronunciación: Lograr la pronunciación correcta y la entonación al momento de dar comandos.

Cada una de estas rúbricas tiene un valor de 25.

- Excelente = 100: El trabajo cuenta con los parámetros descritos en cada uno de los aspectos a evaluar.
- Satisfactorio 90 – 80: Se concretó la actividad por completo, se requiere muy poca mejora en alguno de los aspectos citados.
- Satisfactorio con recomendaciones: 80-70 El trabajo presenta algunas áreas de mejora en los aspectos citados; la calidad, o bien alguno de los factores para la elaboración no se llevó completamente.
- Necesita mejorar áreas de oportunidad, menos de 60: El trabajo tiene demasiadas áreas de oportunidad, no cumple con los parámetros establecidos, no lleva una secuencia.
- Esta actividad es ideal para los alumnos de nivel intermedio bajo– básico. Cumple con los estándares del marco común europeo A2, donde se utilizan comandos básicos para dar instrucciones concretas y sencillas, a su vez, actos del habla para interactuar con otros compañeros (Baxter 1997).
- Tiempo de planeación: Para el tiempo de elaboración de esta práctica puede tomar 2-4 horas considerando los tutoriales, planeación, edición. Esta actividad no afecta el horario de clase ya que es complementaria y a la vez se puede adecuar al tiempo del alumno.
- Interacción: La Buena Práctica tiene interacción alumno- alumno, maestro-alumno, ya que el video transmitido es percibido por toda la audiencia.
- Agrupación: Esta actividad puede llevarse a cabo de forma individual o grupal según la consideración del maestro, promueve también el trabajo en equipo y la aplicación de otras disciplinas y habilidades, por lo cual se recomienda llevarse equipo por la diversidad de inteligencias integradas.

Efectos en los estudiantes

La actividad tuvo buena respuesta en los alumnos, la dedicación y creatividad comprueban el resultado de aceptación, se pudo lograr el objetivo principal que era la producción oral utilizando las estrategias adecuadas basadas en el modelo de competencias comunicativas, a su vez con la combinación de TIC para lograr captar la audiencia y utilizar las redes sociales como un recurso adicional que permiten mostrar el video tutorial.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Hoy en día es una necesidad importante que los alumnos puedan comunicarse en un entorno global, por lo cual se requiere el inglés como un puente entre hablantes de otras nacionalidades o nativos, a su vez, el crecimiento y los avances tecnológicos nos van guiando a un mundo competitivo que van de la mano. Esta buena práctica busca mezclar la tecnología con el aprendizaje del idioma inglés de una manera efectiva, donde se refleja la destreza de los alumnos de diferentes ingenierías (Sharma & Barret 2007) con base en un modelo por competencias donde se integra el trabajo colaborativo y comunicativo. Debido a ser un modelo por competencias es relevante tener una rúbrica que abarque los aspectos a evaluar para poder medir de una forma eficaz el proceso de aprendizaje del alumno y brindarle la retroalimentación más adecuada, así como observar las áreas de oportunidad (Hughes, 2003). Sin embargo, es importante tomar en cuenta los distintos estilos de aprendizaje para poder utilizar las estrategias y metodologías más adecuadas (Richards & Rodgers, 1999) y tener en cuenta la población y el contexto que está dirigida la actividad, a fin de utilizar un instrumento de evaluación considerando las necesidades del alumno (Baxter, 1997).

Materiales y recursos

Para esta buena práctica se requiere el uso de editores digitales de audio y video, se menciona *Audacity Movie Maker* acompañado de video tutoriales para el dominio de su uso. Estos softwares son completamente libres y no infringen ningún derecho de autor o propiedad intelectual.

Características de su Buena Práctica:

Esta actividad es ideal para los alumnos de nivel intermedio bajo – básico, cumple con los estándares del marco común europeo A2 donde se utilizan comandos básicos para dar instrucciones concretas y sencillas, a su vez actos del habla para interactuar con otros compañeros (Baxter 1997). Tiempo de planeación: Para el tiempo de elaboración de esta práctica puede tomar 2 - 4 horas considerando los tutoriales, planeación, edición, esta actividad no afecta el horario de clase ya que es complementaria y a la vez se puede adecuar al tiempo del alumno. Interacción: La buena práctica tiene interacción con alumno- alumno, maestro-alumno, ya que el video transmitido es percibido por toda la audiencia. Agrupación: Esta actividad puede llevarse a cabo de forma individual o grupal según la consideración del maestro, promueve también el trabajo en equipo y la aplicación de otras disciplinas y habilidades, por lo cual se recomienda llevarse equipo por la diversidad de inteligencias integradas.

Referencias

Sharma, P. & Barret, B. (2007). *Blended Learning*. Oxford, England: Macmillan Publishers Limited.

Hughes, A. (2003). *Testing for Language Teachers*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.

Baxter, A. (1997). *Evaluating Your Students*. Spain by Palgraphi, SA: Richmond Publicity.

Richards, J. C. and Rodgers, T. S. (1999). *Approaches and Methods In Language Teaching*. United Kingdom, London: Cambridge University Press.

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Squirtle 2. Pikachu 3. Poliwhar 4. Jigglypuff 5. Oddish 6. Mukushita

