



Catálogo de las Buenas Prácticas



Shopping Time. Shopping for clothes

Ana María Fuentes Torres
Universidad Autónoma Agraria Antonio Narro
mariana7065@hotmail.com

Resumen:

El inglés es una herramienta que permite la comunicación entre personas alrededor del mundo, es indispensable hablarlo cuando se viaja sea por turismo o negocios; para lograr este objetivo se promueve que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas individualmente y en equipo, practicando los valores de respeto, disciplina, honestidad entre otros, al conversar sobre tipos de ropa, nombres de los departamentos del centro comercial, etc. utilizan su creatividad para poder compartir su proyecto en inglés, de esta manera exponen con el auxilio de las herramientas innovadoras, recursos tecnológicos y además, crean un personaje dentro de un aula virtual.

Palabras clave: Habilidades comunicativas, creatividad, exposiciones, innovación, recursos tecnológicos

Abstract:

With this activity students will be able to develop communicative skills, to work individually and as a team, practicing the values of respect, discipline, honesty in the classroom by having conversations about different types of clothes, names of departments in a commercial store, as well as use the creativity to share exhibitions and projects in the English language and generate the opportunities to expose them and acquire the necessary tools to continue their preparation in the English Language with innovative technological resources, in addition, they create a character in a virtual classroom.

Keywords: communicative skills, creativity, exhibitions, innovation, technological resources

Características generales de la Buena Práctica:

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Shopping Time, Shopping for clothes
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo que persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** El curso comprende un total de 5 horas semanales, con sesiones de una hora a la semana durante 14-16 semanas
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 31-40

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica: Competencia cultural, digital académica.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: En la universidad se tiene una gran diversidad de alumnos de diferentes lugares de la república mexicana y casi en la mayoría de los casos los estudiantes no reciben clases de inglés en las entidades de procedencia, lo que conlleva a que los muchachos tengan apatía por el aprendizaje de una segunda lengua como lo es el inglés y se les dificulte su adquisición, por tal motivo, es necesario motivar al joven dentro de un contexto atractivo, dinámico, diferente, interesante y con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

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

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de desarrollar habilidades comunicativas, para trabajar individualmente y en equipo, practicando los valores de respeto, disciplina, honestidad dentro del aula, realizando conversaciones sobre los diferentes tipos de ropa, nombres de los departamentos en un centro comercial, así como utilizar la creatividad para compartir exposiciones y proyectos en el idioma inglés, generar las oportunidades para exponerlos y adquirir las herramientas necesarias para continuar con su preparación en el idioma inglés, de esta manera podrá poner en práctica lo aprendido en cursos posteriores y empleando los recursos tecnológicos.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

Actividades del docente.

Al inicio del curso se da a conocer las diferentes actividades que se pretenden llevar a cabo, dando secuencia a la planeación de un programa analítico y a un libro de texto digital, así como uso de proyector, pizarrón digital y materiales didácticos.

En las diferentes clases, el maestro va presentando el vocabulario para identificar diferentes tipos de ropa y

calzado, mostrar las reglas gramaticales para el uso de pronombres de objeto, comparativos y preposiciones de lugar, de esta manera los estudiantes conocerán las diferentes secciones o áreas que existen en una tienda departamental. En esta parte, el alumno escucha el vocabulario y al mismo tiempo va practicando la pronunciación de cada prenda. El docente puede utilizar otro tipo de material visual para que el aprendiente pueda reafirmar lo aprendido en clase.

Se pueden considerar varias actividades en las cuáles el estudiante pueda realizar una práctica efectiva y al mismo tiempo el docente pueda retroalimentar si existe alguna duda, estos son algunos ejemplos con los que se puede trabajar.

El estudiante utiliza el vocabulario para elaborar oraciones usando los *object pronouns*. El maestro motiva al joven para realizar esta actividad de manera oral y usando la numerología de cada prenda, por ejemplo: Se le dice al joven que diga una oración con la prenda número 12, entonces el estudiante realizará dicha actividad. *This skirt is for her.*

Actividades del alumno.

El joven conoce que tipo de ropa se tiene en un centro comercial, distingue vestimenta formal e informal, utiliza adecuadamente los pronombres de objeto, los adjetivos comparativos, las preposiciones de lugar. Comprende y simula una conversación entre vendedor y cliente en una tienda; asimismo dramatiza la compra/venta de una prenda de vestir preguntando y ofreciendo estilos, tallas y colores diferentes. Investiga sobre las tradiciones en el vestir en otros países, así como de su lugar de procedencia, expone en pasarela o desfile de modas el tipo de ropa que se usa para asistir a la escuela, a la oficina, a una reunión formal, casual o algo típico de su ciudad natal, esta actividad la realizará utilizando material reciclado como papel, bolsas de plástico, o papel periódico. Este trabajo se realiza en equipos y los alumnos utilizan su creatividad para que al término de la clase presenten sus diseños frente al grupo.

Esta actividad permite que exista la interacción entre alumno-maestro, alumno-alumno y expongan sus afinidades, gustos y preferencias, le permite al estudiante mostrar algo típico de su región y al mismo tiempo da a conocer las tradiciones de otros lugares, lo que hace que el resto del grupo se mantenga motivado en la elaboración y diseño de vestuario. La actividad es enriquecedora puesto que todos los jóvenes trabajan de manera coordinada, en un ambiente de respeto, de manera colaborativa y entusiasta, creando sus propios diálogos en inglés.

Al término del curso, el alumno entrega un CD que contiene su proyecto final, el cual está compuesto por la elaboración de un Avatar en una AP Plataforma en línea que es especial para realizar este tipo de personajes, esto permite al estudiante plasmar su voz en audio, decidir el tipo de vestimenta le va a asignar dependiendo de sus características individuales y personales. Asimismo tiene que dar una breve charla de sus gustos y preferencias en cuanto a ropa, colores, su nombre completo y lugar de procedencia. Para ello, se dará una breve explicación sobre el uso de la AP para que el estudiante pueda incursionar en el campo informático y realice dicha actividad. El material utilizado en esta página es gratuito. Existen diseños que tienen cierto

costo, pero se recomienda al joven usar sólo el material que es gratuito.

El link para acceder a esta página es: www.voki.com

Evaluación

- Experiencias de aprendizaje a manera de autorreflexión y coevaluación.
- Monitorear la aplicación correcta de estructuras gramaticales, vocabulario adquirido, además de la comprensión auditiva.
- Evidencias al entregar un CD sobre la creación de un Avatar.
- Examen oral y escrito, participación activa en clase, ejercicios de plataforma y presentación en pasarela y exposición de proyectos.
- El estudiante desarrollara sus habilidades comunicativas a través de producciones orales que le permitirán adquirir seguridad, confianza al hablar y exponer frente al grupo

Habilidades que desarrollan

- Capacidad creativa
- Capacidad de trabajo en equipos
- Habilidades interpersonales
- Capacidad de comunicación oral y escrita
- Comunicación en un segundo idioma
- Habilidades en el uso de las TIC
- Manejo de una AP en Línea, implementación de las E-Actividades en clase.

Efectos en los estudiantes

Para un docente es muy satisfactorio ver como los alumnos disfrutan las actividades que son dinámicas y atractivas, van construyendo su aprendizaje a través de la propia experiencia, reproduciendo diálogos entre ellos, y al mismo tiempo se divierten creando sus propios diseños de vestuario. Ellos se evalúan entre si y exponen sus puntos de vista sobre las vestimentas y en que se basaron para elaborarlas.

La creación de un personaje con sus características individuales, fue algo divertido y muy innovador, ya que los estudiantes desconocían el uso de esta herramienta, lo que fue algo novedoso y que les abrió una puerta hacia un campo diferente como lo es el uso del contexto virtual. Muchos se sorprendieron al ver que día a día la tecnología te abre nuevas puertas a los procesos reflexivos e innovadores, que ayudan a construir tu propio conocimiento.

Se apoyó a los jóvenes que tenían duda en la elaboración y manejo de la plataforma, logrando una participación más efectiva y activa a la vez.

Fundamentos teóricos y metodológicos

En mi experiencia me ha permitido observar que el empleo de la tecnología va dando un auge enorme dentro del contexto educativo, por ello considero importante que se deben adquirir las competencias necesarias para la integración de las TIC dentro de la práctica docente, sobre todo los recursos de vanguardia como el uso de las plataformas y las áreas virtuales.

Se tiene que transitar de metodologías tradicionales en donde el docente funge como expositor, a clases centradas en los requerimientos y necesidades de los estudiantes, más activas, dinámicas e innovadoras. En este sentido, las E-actividades son una nueva propuesta para crear un ambiente de aprendizaje centrado en el joven utilizando las TIC y donde el alumno tendrá un rol activo, conociendo nuevos programas y al mismo tiempo trabajar en proyectos realizando actividades usando los medios tecnológicos, de acuerdo a lo que nos mencionan en *Nuevas Ideas en Informática Educativa* (Silva, Fernández y Astudillo, 2015), como nuevo modelo de aprendizaje en entornos virtuales centrados en las *E-activities*.

Al considerar la diversidad que existe en nuestro contexto, los docentes debemos promover entre los estudiantes una actitud más activa, que las aulas se conviertan en oportunidades de aprendizaje, de acceso a un nuevo conocimiento, que los jóvenes sean autónomos, que tengan confianza en sí mismos, ayudando con ello a tener alumnos con deseos de superación y trabajar de manera colaborativa.

Materiales y recursos

- Computadora
- Proyector
- objetos reales de prendas de vestir y accesorios
- Audios
- videos
- Libro de texto digitalizados
- pizarrones interactivos
- Plataforma
- Internet y creación de personaje en línea.
- material reciclado
- hojas, bolsas de plástico, periódico, colores
- Resistol
- engrapadora
- cinta *scotch*
- cartulinas, etc.

Características de su Buena Práctica:

En una sola ocasión se realiza desfile de modas o pasarela, y el material implementado en el programa en línea es la primera ocasión. Considero que esta es una Buena Práctica, porque motiva al estudiante a trabajar de manera colaborativa a ser innovadora y creativa. Es importante reforzarles sus capacidades para que ellos puedan tomar decisiones por sí mismos y afrontar los problemas que se presenten a futuro. Asimismo desarrollar las capacidades de escuchar, comunicarse, manejar de emociones y sobre todo considerar que la educación debe ser de calidad. Esta Buena Práctica permite una reflexión, integración e innovación de

diálogos, representación de conversaciones, diseño de ropa actual y el uso de una herramienta tecnológica. La individualización, socialización, el considerar la diversidad de alumnado, el desarrollo pleno de sus capacidades, convivencia, solidaridad, la satisfacción de sus necesidades, atender necesidades específicas son actividades que fortalecen los hábitos positivos de cooperación y disponibilidad de trabajar en equipo. Se debe enseñar a elegir, decidir, a tener iniciativa, a enfrentarse a obstáculos y lograr una madurez dentro de un proceso dinámico. Se debe aprender haciendo y transformando.

Referencias

Silva, Fernández y Astudillo. (2015). *Un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje centrados en las E-actividades*. Chile: TISE¹. Consultado en <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/650-655.pdf>

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Fotografías de alumnos
2. Uso de una Ap Virtual www.voki.com
3. Libro de texto digital con uso de plataforma. Saslow J., Ascher A. Top Notch 1. Active Teach. (2013) *Top Notch 1 ActiveTeach Interactive Whiteboard Tool*. California: Pearson Education.
4. Videos creados por los alumnos

Anexos 1. Fotografías de alumnos



¹ Congreso Internacional de Informática Educativa

