



Catálogo de las Buenas Prácticas



Infografías para *can/can't* y vocabulario

Ana Isabel Ortiz Vior
Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria
ana.ortiz@correo.uady.mx

Resumen

Esta práctica fortalece el uso de las TIC, creatividad, motivación y procesamiento de la información de los alumnos, lo que favorece el aprendizaje significativo. El objetivo de esta actividad es aplicar el modal *can* y *can't* mediante el uso de infografías y el análisis de la información de estas para valorar la diversidad cultural, atendiendo a las competencias que propone el Modelo Educativo que rige a nuestra universidad.

Palabras clave: Tecnología, creatividad, *can/can't*, aprendizaje significativo

Abstract

This practice improves the use of ICT, creativity, motivation and processing of student information, which stimulates meaningful learning. The goal of this activity is to apply the modal of “can” and “can’t” through the use of infographics and the analysis of their information to promote and value cultural diversity, based on the competencies proposed by the pedagogical model that has our university educational philosophy.

Key words: Technology, creativity, *can/can't*, meaningful learning.

Características generales de la Buena Práctica (BP)

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es cuatro 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:** Beginner II, Lenguas 2
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** Una hora con veinte minutos, dos veces a la semana.
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 BP: expresión oral/interacción oral, Uso de herramientas digitales de manera creativa.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Para que los alumnos demuestren las competencias que se han adquirido en clase, se realizan presentaciones que contengan la gramática y el vocabulario visto, y para fomentar la creatividad y uso de la tecnología, se sugiere el uso de infografías. En esta práctica, los alumnos fortalecen las habilidades de lectura, escritura, expresión oral y tecnológica.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: motivación, actitudes, creencias y estilos de aprendizaje.

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de emplear de manera oral y escrita la estructura de *can* y *can't* mediante el empleo de infografías y análisis de diversos lugares.

Descripción de la BP

Procedimiento

Esta práctica se encuentra dirigida alumnos de segundo semestre, con un nivel A1. Durante el curso y antes de la práctica, se debe enseñar vocabulario sobre países, nacionalidades, comida y lugares. Respecto a las herramientas tecnológicas, se prefiere que los alumnos ya cuenten conocimiento básico de navegación en internet, sin embargo, las herramientas a usar son intuitivas y fáciles de aprender.

La práctica puede ser dividida en dos momentos para brindar tiempo a que los alumnos diseñen la infografía.

Primer momento o clase:

1. El docente pregunta a los alumnos qué se puede y no hacer en su ciudad (por ejemplo, no se puede tirar basura en la calle).
2. El docente copia la lluvia de ideas en el pizarrón, y usando ejemplos con *can* y *can't* explica el modal. En algunos casos los alumnos tienen fosilizado agregar una "s" o "es" al final de los verbos con los pronombres *he*, *she*, *it*, por lo que es necesario que los ejemplos incluyan estos pronombres.
3. Los alumnos son divididos por equipos (3 o 4) personas y se les asigna un país que tenga el inglés como primera o segunda lengua. En este momento, hay que dejar en claro que se revisarán las fuentes de la información y que deben guardarlas.
4. Mediante los grupos colaborativos, se busca información de dicho país sobre lo que se puede y no

hacer, así como idiomas que se hablan y comida típica. La búsqueda puede ser realizada dentro del salón, en caso de contar con tiempo y acceso a internet; o bien, dejarla como tarea para otra sesión. Es necesario revisar que la información sea verídica.

En caso de dejar la búsqueda de información para la casa, se utiliza el libro de trabajo o material que el docente considere para reforzar el aprendizaje. De ser este el caso, el docente deberá revisar la información recolectada antes de la siguiente clase, asignando tiempos y vías de comunicación para proveer retroalimentación e informar al alumno sobre el siguiente paso.

5. Revisada la información, el docente puede mostrar un ejemplo de infografía, ya sea elaborado por el mismo profesor o alumnos de semestres anteriores. Si la infografía presenta errores, es una buena oportunidad para repasar el aspecto gramatical visto y solicitar a los alumnos que identifiquen el error. Posteriormente, el alumno procederá a la elaboración de sus infografías en *Canva*, *Vennage* o *Genial.ly*.
6. Antes de presentar las infografías, éstas deberán ser revisadas para que se encuentren libres de errores.

Segundo momento o clase.

7. Los alumnos presentan sus infografías. Durante las presentaciones, los alumnos deben tomar nota sobre lo que les llame la atención. El docente utiliza rúbrica para evaluar.
8. En plenaria, los alumnos comentan las diferencias culturales que hayan identificado. El docente debe mantener una postura firme ante los comentarios que puedan surgir, así como ser promotor de respeto y tolerancia.
9. De manera grupal, se reflexiona sobre la importancia de conocer su propia cultura y la del idioma que desean aprender, y cómo combinando ambas forman parte del crecimiento personal y profesional.
10. Finalmente, los alumnos redactan un escrito a manera de cierre sobre lo que aprendieron del modal, de las culturas de otros países y de qué manera pueden promover su propia cultura.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos expresan que comprendieron más el tema mediante la aplicación directa en la infografía, ya que es más atractiva y requiere de una buena organización de ideas para colocar las imágenes y textos. Algunos comparten que aprendieron a utilizar herramientas distintas a *power point* o *paint*; y finalmente descubrieron que pueden descargar *Canva* en su celular, lo que les facilita trabajar donde sea, mientras cuenten con conexión a internet.

En general, los alumnos aprendieron que las diferencias culturales los hacen únicos y atractivos para otras culturas, hay que valorar la nuestra y conocerla a fondo para no olvidar nuestras raíces.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Con el avance del tiempo, la educación se ha ido transformando para subsanar las necesidades de la época, modificando los roles del docente y del estudiante. En la actualidad, los alumnos son los principales actores, por lo que el docente debe conocer a fondo las necesidades de aprendizaje de cada uno. Díaz Barriga (2006) menciona que el enfoque por competencias puntualiza determinados aspectos que se concentran en la enseñanza, brindando así una guía para enfocarse no sólo en los contenidos sino en las habilidades y aptitudes que el alumno debe desarrollar al concluir el bachillerato.

Los jóvenes de ahora deben no sólo procesar información, sino crear y comunicar lo aprendido, demostrando una amplia gama de habilidades que le permitan desenvolverse en diversos contextos. El Modelo Educativo para la Formación Integral (UADY, 2013) sostiene que las competencias de los estudiantes involucren el uso de las TIC, permitiendo un crecimiento en el ámbito profesional y personal; como resultado, los estudiantes se encontrarán a la vanguardia de diversos campos de estudios. Por otro lado, el docente también se ve beneficiado ya que fortalece la misma competencia tecnológica a la par que convierte sus clases más atractivas y significativas para los estudiantes.

Como parte del fortalecimiento del estudiante en el uso de las TIC, se sugiere el uso de infografías porque forman parte de la amplia gama de organizadores gráficos que los alumnos tienen acceso, cumpliendo con los mismos principios de estructuración y síntesis de la información, así como facilita el repaso o aprendizaje de un tema. Krauss (2012) menciona que las infografías representan información e ideas visualmente, en imágenes, usando más partes del cerebro para ver un problema desde más de un solo ángulo. Para que las infografías cumplan su función, deben ser atractivas visualmente, la información debe ser clara y concisa, y, debe impactar en la retención de la información de quien la observa.

Finalmente, el uso de infografías dentro del aula ya sea por parte del docente para explicar un tema, o por parte del alumno para demostrar el dominio de uno, debe cumplir con los objetivos de enseñanza y aprendizaje, pero, sobre todo, paciencia y práctica.

Materiales y recursos

Los recursos para elaborar la infografía y presentarla son:

Computadora/celular

Proyector

En internet:

Canva: <http://www.canva.com>

Genially: <http://www.genial.ly>

Vennage: <http://venngage.com>

Características de su BP

Es una buena práctica porque es:

Creativa: fomenta la búsqueda y aplicación de la información usando herramientas digitales.

Efectiva: los alumnos identifican rápido la gramática a emplear, mejora la retención de la información y agiliza la producción oral.

Sostenible: las infografías quedan en línea y disponibles para revisar en cualquier momento.

Replicable: se puede utilizar para cualquier otra actividad, tema e incluso asignatura.

Reflexiva: se analizan conductas, se valora la cultura y el proceso de aprendizaje.

Como docente, se aprende en el ámbito tecnológico, es decir, a usar diversos recursos o páginas para diseñar infografías. De la misma forma, se aprende sobre los alumnos, sus habilidades, preferencias y necesidades de aprendizaje.

Referencias

Díaz Barriga, Ángel. (2006). El enfoque de competencias en la educación: ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles educativos*, 28(111), 7-36. Recuperado en 09 de agosto de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982006000100002&lng=es&tlng=es.

Krauss, J., (2012). More than words can say: infographics. *Learning and leading with technology*, 5(39), 10-14. Recuperado de: <http://crossroadsnorthlibrary.pbworks.com/w/file/attach/53867217/Learning%20and%20Leading%20-%20February%202012.pdf>

Universidad Autónoma de Yucatán (2013). *Modelo Educativo para la Formación Integral*. Mérida Yucatán: Grupo Impresor Unicornio S.A de C.V

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Escala para evaluación: http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexo-1-Escala_para_evaluacion.pdf

2. Great Britain – Ejemplo:

https://www.canva.com/design/DADiXuI8pxY/SC8TssEmVCIC7ZJAO_uAZA/view?utm_content=DA DiXuI8pxY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton