



# Catálogo de las Buenas Prácticas



## Using Schoology to present cultural and gastronomic exhibition from different countries

Sara Ananny Iturbe Peñaloza  
Universidad Autónoma en el Estado de México  
[anannypenalaza@hotmail.com](mailto:anannypenalaza@hotmail.com)

### Resumen

En la actualidad, se pueden utilizar diferentes herramientas que nos brindan las nuevas tecnologías que están modificando los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) han transformado las formas tradicionales de aprender y comunicarse, por lo que existen diferentes herramientas que se pueden utilizar para facilitar la interacción y compartir información: la plataforma *Schoology*<sup>1</sup> brinda grandes ventajas para docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en licenciatura. Es una valiosa herramienta, gratuita, que ofrece un mejor canal de comunicación y adquisición del lenguaje, facilitando tanto al docente como al alumno el acceso a la información y el logro de objetivos de manera eficiente.

**Palabras clave:** Plataforma, educación, tecnología, enseñanza - aprendizaje, cultura.

### Abstract:

Nowadays, different tools can be used, especially those which provide us with new technologies; tools that are modifying the teaching-learning processes. Information and communication technologies (ICT) have transformed the traditional ways to learn and communicate; there are different tools that can be used to ease interaction and share information: *Schoology* platform offers great advantages for teachers and students to learn the English language in Bachelor level. This project is based using this valuable tool, free of charge, to get a better way of communication and language acquisition, simplifying both the content and the access to information and objectives achievement efficiently.

**Key words:** Platform, education, technology, teaching - learning, culture.

---

<sup>1</sup> *Schoology* funciona como una red social de docentes y estudiantes que permite crear foros de debate, grupos de alumnos, herramientas de evaluación, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas. Representa otra opción frente a herramientas como *Edu 2.0*, *Edmodo*, *Blackboard* o *Moodle*. <https://www.schoology.com/>

### **Características generales de la buena práctica**

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad semipresencial, el objetivo que persigue el curso es cuatro habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

### **Contexto**

1. **Nombre del curso:** Inglés C2
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Semi-presencial o mixto
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** 32 horas presenciales ( 2 hrs semanales)  
32 horas en línea, a través de *schoology* ( 2 hrs semanales)
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

### **Contexto de la práctica**

**Número promedio de alumnos:** 31-40

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica (BP):** expresión oral/ interacción oral, uso de la herramienta *Schoology*, conocimiento cultural y gastronómico de países de habla inglesa.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** El objetivo es lograr que los alumnos conozcan contextos culturales y gastronómicos de diversos países de habla inglesa, para que se familiaricen con diversas costumbres, tradiciones y demás cuestiones culturales de cada país, así ellos podrán enfrentarse a situaciones reales donde utilicen el idioma y muestren las competencias adquiridas para darse a entender y comunicarse efectivamente. Las necesidades específicas son que los alumnos de la facultad de Odontología de la UAEM, tienen cada semestre la oportunidad de irse de intercambios académicos a diversos países y una limitante es al llegar a otro país desconocen información básica del lugar como: localización, ubicación geográfica, historia, tradiciones, costumbres, principales platillos entre otras cuestiones. Por ello, se implementó la estrategia de mostrar en equipos diversos países, logrando así que los alumnos puedan practicar el idioma en contextos reales.

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

**Objetivos:** Que los estudiantes logren resultados positivos en el manejo de todas las habilidades del idioma inglés, a través del uso de recursos tanto en el salón de clases como con el uso de la plataforma virtual *Schoology*, donde encontrarán un sinnúmero de actividades y modalidades para tener interacción con sus compañeros, proporcionando al alumno las herramientas necesarias para utilizar el idioma en diversas

situaciones, debido al intercambio académico que existe en la facultad, por ejemplo: USA, Canadá, Inglaterra, entre otros, teniendo como resultado un buen desenvolvimiento en otro contexto cultural.

### **Descripción de la BP**

#### **Procedimiento**

Esta práctica está dirigida a los alumnos de la facultad de Odontología de la UAEM que cursan el nivel C2, el cual es el máximo nivel en dicha institución y con el aprendizaje obtenido, se supone, tienen las herramientas necesarias para enfrentarse a practicar la lengua inglesa en un nivel intermedio.

Esta actividad se lleva a cabo utilizando la plataforma *Schoology*, que es una herramienta que promueve el aprendizaje a través de la integración de elementos digitales en la nube; promete convertirse en la red social de la educación, donde maestros, padres y estudiantes, pueden tener un perfil, un *homepage* y contactos, pueden ser parte de diferentes grupos de discusión y trabajo; enterarse de eventos, recibir notificaciones y por supuesto, compartir contenido.

La práctica de todas las habilidades es de manera simultánea y a través de la plataforma *Schoology* a través de los siguientes pasos.

1. El docente prepara actividades donde se puedan practicar las cuatro habilidades de forma integral, tomando en cuenta que los alumnos puedan tener acceso a la información y recursos en todo momento a través de la plataforma. La temática de cada actividad siempre tendrá relación con alguna situación de contexto real del uso del idioma en otro país.
2. Se crea un grupo en *Schoology*, se les proporciona el código a los alumnos para que desde que inicia el semestre tengan acceso a la información y puedan compartir ideas.
3. Se les solicita que se den alta y actualicen su perfil; el foro de discusión y la retroalimentación a sus compañeros debe de ser en inglés.
4. Se asignan diferentes actividades para practicar todas las habilidades del idioma inglés, se les comenta que deben realizarlas en línea y mostrar sus evidencias en la clase presencial. Las actividades las encontrarán en la sección de recursos.
5. El docente revisa, tanto virtual como presencial, las actividades asignadas y proporciona la respectiva retroalimentación.
6. Para la muestra cultural y gastronómica se organizan equipos y se sortean países de habla inglesa para que los alumnos preparen su presentación, ya sea de manera física o bien a través de recursos digitales en *Schoology*.
7. El reto es que se pongan de acuerdo en el foro de discusión de la plataforma, dicha actividad se va registrando y el docente va monitoreando la participación activa en este espacio virtual.

8. En el foro de discusión se les comenta las características de la presentación. El día del evento en el patio central de la Facultad los alumnos tendrán que preparar un *stand* representando al país, que incluya los elementos característicos del país correspondiente.
9. Cada equipo debe realizar su exposición, pueden usar trípticos, adornos de *stand*, caracterización de vestuario típico del país, representación de su música o danza clásica y por supuesto presentar el platillo típico, deberán explicar todo en inglés y hacer degustación de platillos para los asistentes. Se les comenta que es un concurso de presentaciones y que las autoridades premiaran a los tres primeros lugares. Eso los motiva bastante.
10. Se les comenta que el tiempo de exposición por equipo es de 7 a 10 minutos y se les da a conocer la rúbrica con la cual serán evaluados.
11. Después de la explicación, se les comenta que en el foro de discusión de la plataforma de *Schoology*, deberán organizarse y ponerse de acuerdo sobre la manera en que van a presentar su país.
12. Los alumnos van subiendo sus avances en la sección de recursos y de foro para que sean revisados por el docente.
13. Se les proporciona una retroalimentación de las actividades y ahí mismo se les va pidiendo suban más avances y el tríptico que utilizarán.
14. Los alumnos del equipo, que van a presentar ante el público, deben enviar su audio grabado de lo que van a leer, fomentando la producción oral del idioma. El docente corrige los errores de pronunciación, si es que los hubiese.
15. El docente checa constantemente los avances y publica diversos ejercicios haciendo uso de la información subida, por ejemplo, de la historia de Irlanda (subida por un equipo), formula preguntas de comprensión y comenta a los alumnos que los primeros en contestarlos en la plataforma obtendrán décimos extras, lo cual motiva a los alumnos a practicar la habilidad de comprensión lectora y producción escrita y además por ganarse los puntos extras quieren ser los primeros y lo hacen rápido.
16. Otro ejemplo es cuando los alumnos suben el platillo típico de cierto país y su método de elaboración. El docente aprovecha dicha información para fragmentarla y ponerla en párrafos desordenados, los primeros alumnos en ponerla en orden y subirla al foro ganan puntos extra y así sucesivamente, haciendo uso de la información y de los recursos se tiene a los alumnos activos durante un periodo de tiempo, de esta manera se logra que la presentación final sea todo un éxito.
17. Cuando los alumnos se han organizado, practicado vocabulario, leído suficiente y logrado un buen equipo de trabajo en un ambiente virtual, se programa una fecha para presentar sus evidencias de manera física en el patio de la escuela. Ellos tendrán que montar su *stand* y preparar su exposición, por supuesto totalmente en inglés y explicar las características principales de cada país.
18. Se hace un concurso donde los equipos presentan las características culturales de cada país y la degustación de sus respectivos platillos típicos, bajo las siguientes características de exposición: deben de emplear sólo 1 ½ m<sup>2</sup> en el patio central de la escuela donde harán su actividad, los alumnos al micrófono exponen su país y los jurados calificadores (autoridades de la escuela) van checando los

aspectos marcados en una rúbrica, haciendo anotaciones, para obtener a los ganadores, se premian los tres primeros lugares, la escuela ofrece el apoyo para que estos premios sean de gran valor considerando su carrera.

19. El docente, agradece y felicita a todos los participantes por sus valiosas aportaciones, las autoridades premian a los ganadores y se les da una retroalimentación por su gran desempeño.
20. Posteriormente el docente, solicita a los alumnos escriban en inglés una composición sobre la actividad realizada, su experiencia y como se sintieron, practicando así la producción escrita, dicha composición la deben subir a la plataforma y después, entre compañeros, de manera respetuosa se hacen correcciones, tanto gramaticales como de ortografía, fomentando así el uso del idioma en su producción escrita, el manejo de vocabulario y gramática.



### **Efectos en los estudiantes**

Los alumnos han mostrado resultados positivos y significativos en su aprendizaje y producción de una segunda lengua, ya que les resulta atractiva la forma en que se practica el inglés en diversos contextos reales de forma virtual. En la actualidad, los jóvenes están muy acostumbrados al mundo digital y les parece muy atractivo este esquema, pues pueden acceder a la información desde su propio teléfono.

Al proporcionarles una retroalimentación y el sentido de competencia, algo muy frecuente en la actualidad, motiva a los estudiantes y los hace participar activamente en todas las tareas asignadas tanto virtuales como presenciales, logrando un aprendizaje significativo.

Además los alumnos se mostraron contentos al conocer las diversas costumbres y tradiciones de diferentes países y lograr la comprensión de lo expuesto en inglés.

Otro aspecto importante es lograr la convivencia tanto virtual como presencial, ya que el día del evento se reunirán todos los alumnos en un ambiente cordial.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

El presente proyecto se basa en una comunicación efectiva en diversos contextos, de acuerdo al enfoque *Task-Based Instruction* (TBI) donde de acuerdo a Nunan (1999), las instrucciones específicas para una actividad

requiere la comprensión, producción y manipulación de la información así como la interacción en una segunda lengua. La cantidad de comprensión auditiva y lectora así como de producción oral y escrita además del uso de vocabulario están involucrados para enfrentar una situación en contexto real, donde los alumnos tienen que hacer uso del idioma fuera del salón, este enfoque ayuda al alumno a explorar un sin fin de oportunidades comunicativas de su alrededor. Dichas situaciones por si mismas requieren el manejo de procesos cognitivos y pueden llevarse a cabo de manera individual o colaborativa.

De igual forma, este proyecto se basa en el *Project bases approach*, aprendizaje basado en proyectos, donde el trabajo colaborativo integra no solo las habilidades el idioma, sino que también involucra aspectos culturales, la experiencia y las estrategias de aprendizaje (Turnbull, 1999), este enfoque selecciona un proyecto se le da seguimiento, requiere que los alumnos demuestren sus competencias para llevarlos a cabo haciendo uso de su conocimiento previo para dicha actividad.

Referente a la organización de eventos, a manera de sustento teórico encontramos que varios autores hablan sobre la planificación, organización y gestión de eventos (Getz,1990; Watt, 1998; Masterman,2004; Silvers,2004; Van der Wagen y Carlos, 2004 y Allen J, 2005) todos ellos realizan aportaciones académicas sobre cómo hacerlo y establecen una sólida plataforma de actuación, aportan marcos teóricos apoyándose en aspectos de la organización de eventos, utilizando ejemplos de diferentes partes del mundo.

### **Materiales y recursos**

Se utilizan presentaciones en *Prezi*<sup>2</sup> software, copias, *flashcards*, cañón, bocinas, internet, plataforma virtual *Schoology*, donde se encuentra el material y vocabulario.

### **Características de su BP**

Esta práctica es sostenible ya que se ha utilizado para la integración de habilidades y tecnología, a través de *Schoology*, durante un semestre en la facultad de odontología de la UAEM, en cada clase presencial y virtual, ya que el curso es semipresencial.

Se cuenta con el apoyo del docente para resolver sus dudas al finalizar la clase y se les proporciona más material de consulta a través de la plataforma lo cual hace que se sientan seguros pues tienen de donde sacar vocabulario, modelos de conversación, etc.

Me ha dado buenos resultados, se ha logrado elevar el nivel de inglés de los alumnos de C2 y he fomentado el uso de tecnología, ya que también en la plataforma tienen que subir sus productos a través de otros recursos tecnológicos, por ejemplo la creación de un *tagul*<sup>3</sup>, realizar un avatar, a través de un *voki*<sup>4</sup>, crear una historieta

---

<sup>2</sup> Prezi es un lienzo abierto que te permite organizar y visualizar una presentación como un todo, mejor que un PPT: <https://prezi.com/product/>

<sup>3</sup> *Tagul* es otra de las conocidas herramientas 2.0 para crear nubes de palabras: <https://wordart.com/create>

<sup>4</sup> *Voki* es un recurso gratuito que permite crear un personaje animado y personalizado. Permite añadir voz desde con un archivo de audio desde tu computadora, grabarla directamente con un micrófono o mediante un teléfono. <https://www.voki.com/>

a través de *pixton*<sup>5</sup>, entre otros, además de trabajar colaborativamente en un ambiente de cordialidad, seguridad, confianza y solidaridad donde se apoyan los unos a los otros.

Además, se han visto resultados cuando los alumnos han viajado a otro país por cuestión de intercambio académico y se han enfrentado a la realidad de utilizar el idioma y demostrar sus competencias, logrando el objetivo, conociendo la cultura de dicho país y así evitando sentirse ajenos a ella y a sus tradiciones, cosa que antes no se lograban, pues sentían miedo de expresarse o inseguridad de pensar que se iban a equivocar o a pronunciar mal, derivado de este tipo de prácticas, ahora tenemos alumnos seguros, que aunque no se sepan una palabra, tienen la capacidad de explicarla, parafrasear lo que quieren decir de tal forma que logren una comunicación efectiva a través del uso de sus habilidades en contexto.

### **Referencias**

- Allen J. (2005). *The business of event planning: Behind the scenes secrets of successful special events*. John Willey and sons, Inc,
- Getz, D. (1990). *Developing and research Agenda for the event Management Field*. Australian Event Evaluation, University of technology.
- Masterman G (2004). *Strategic sports event management: An international approach*. Oxford. Elsevier Butterfow Heinemann.
- Nunan, D. (1999). *Second Language Teaching and Learning*. Boston: Newbury House Publication.
- Silvers, J. (2004). *Event Management body of knowledge Project*. Recuperado de: <http://www.juliasilvers.com/embok.htm>
- Turnbull, N. (1999). *Internal Control: Guidance for Directors on the Combined Code*. London: The Institute of Chartered Accountants.
- Van Der Wagen, L., & Carlos, B. R. (2004). *Event management*. Wilmington, DE, U.S.A.: Pearson.
- Watt, D. C. (1998). *Event Management in Leisure and Tourism*. Harlow. Inglaterra: Addison Wesley Longman.

### **Anexos: Evidencias o materiales de apoyo**

1. Evidencias (Hoja de jurado, oficios). Consultarlo en <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2018/11/Evidencias-II-converted-Using-Schoology.pdf>

---

<sup>5</sup> *Pixton* es una herramienta en línea para construir comics y sin mayor conocimiento de herramientas computacionales, con mucha facilidad y gran atractivo: <https://www.pixton.com/company>