

FICHA DE ACTIVIDAD
CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Traditional clothing and its patterns

(*Vestimenta tradicional y los diseños de sus telas*)



Asignatura: Inglés

Autora: Clara B. Acuña García

C.E.T. San Agustín, Leganés

20/02/2023



Fostering Artificial Intelligence at Schools



FAIAS – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	n . de alumnos/grupo
Tradicional clothing and its patterns	Inglés, 4º ESO	25

Objetivos

Objetivos:

Que los alumn@s aprendan **vocabulario** sobre ropa en general, y en concreto, sobre los diseños sobre tela (lunares, rayas, floral, etc), a través de las vestimentas tradicionales de diferentes zonas o países. Este vocabulario puede servirles en su día a día.

Que los alumn@s conozcan la existencia de las **tradiciones**, conozcan algunas en concreto, presentadas por sus compañeros.

Que los alumnos tengan una primera aproximación a Learning Machine y el **concepto de IA**, y empiecen a formarse un juicio sobre estas herramientas.

Que desarrollen la **tolerancia y el interés hacia otras culturas** o la suya propia.

Contextualización normativa

Esta actividad tiene un ámbito amplio y cubre varias áreas de aprendizaje.

Las principales **competencias clave**, de acuerdo a la LOMLOE, que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Donde, las **competencias específicas** tratadas serán:

Competencia específica 1: Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.

Competencia específica 2: Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

Competencia específica 3: Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.

Competencia específica 5: Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones como

Competencia específica 6: Apreciar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.

Saberes básicos que se desarrollan en esta actividad:

A. Comunicación

- Estrategias básicas para la planificación, ejecución, control y reparación de la comprensión, la producción y la coproducción de textos orales, escritos y multimodales.
- Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto comunicativo.
- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales.
- Recursos para el aprendizaje y estrategias básicas de búsqueda de información: diccionarios, libros de consulta, bibliotecas, recursos digitales e informáticos, etc.
- Identificación de la autoría de las fuentes consultadas y los contenidos utilizados.
- Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

B. Plurilingüismo

Saberes
básicos

- Estrategias y técnicas para responder eficazmente y con niveles crecientes de fluidez, adecuación y corrección a una necesidad comunicativa concreta a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio.
- Expresiones y léxico específico de uso común para intercambiar ideas sobre la comunicación, la lengua, el aprendizaje y las herramientas de comunicación y aprendizaje (metalenguaje).

C. Interculturalidad

- La lengua extranjera como medio de comunicación interpersonal e internacional, como fuente de información y como herramienta de participación social y de enriquecimiento personal.
- Estrategias de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, atendiendo a valores ecosociales y democráticos.

Enunciado de la actividad

Actividad: trabajar el vocabulario sobre diseños en la ropa (*patterns*), a través de los trajes tradicionales propios y de otras culturas. Hacer presentación en clase sobre un traje tradicional en concreto (fomentar las culturas variadas que se incluyan en el grupo).

Esta situación de aprendizaje es parte de la asignatura de **Inglés**.

Contexto: Puede usarse en cualquier trimestre, ya que es independiente gramaticalmente, con lo cual puede usarse a conveniencia del profesor. Puede relacionarse con el tema de ropa, de environment, cualquier tema que trate sobre redes sociales, AI, robots, el futuro, aplicaciones de compra online, temas sobre cultura o tolerancia...

Nivel: Va dirigida a un grupo de unos 25 alumnos, de nivel 4º de la ESO.

Podría adaptarse a grupos mayores o pequeños, o a niveles cercanos, como 3º de la ESO, o 1º Bachillerato. Incluso, si se aplica en la asignatura de Inglés Avanzado, podría usarse en **cualquier nivel de la ESO**.

Hace falta tener acceso a aulas con ordenadores, o a algún dispositivo digital como tablets para los alumnos. Podría adaptarse, si no se tiene aula de ordenadores, a que el grupo trabaje sólo con el ordenador del profesor, creando un solo modelo entre todos. Se reducirían las sesiones, en este caso.

Temporización

Sesión 1- presentación de la actividad. Lectura de un texto relacionado al tema, donde aparezca parte del vocabulario referente a ropa. Formación de grupos y lluvia de ideas sobre qué patterns elige cada grupo para la actividad LML, así como qué país/región eligen para hacer la presentación en clase.

Sesión 2 y 3 -Aula de ordenadores. En primer lugar se hace una primera presentación sobre qué es LML, sobre el concepto de IA, su eficacia, así como del concepto “sesgo”. Se les presenta la herramienta, y se les muestra un ejemplo sencillo (gorra/gafas, por ejemplo).

Los alumnos tienen instalada la aplicación de escritorio LML, y, a continuación, trabajan recopilando imágenes y elaborando el modelo que reconozca los patrones que han seleccionado. La profesora tendrá un Drive al que pueden acceder desde sus ordenadores, donde habrá almacenado imágenes de vestimentas tradicionales de múltiples orígenes, que los alumnos tendrán que pasar por sus modelos AI, para ver qué resultados obtienen.

Sesión 4 – conclusión y puesta en común de resultados (¿todos los países del planeta utilizan los mismos patrones?). Esta sesión se dedicará a fijar contenidos con ejercicios, etc y continuar con el temario. Se les da unos 10 días para que elaboren su presentación de acuerdo a la ficha, y se realizarán las presentaciones en clase (de un máximo de dos minutos cada una) en otras dos sesiones.

Uso de Inteligencia Artificial

La IA se va a utilizar en la parte concreta de **recopilación y adquisición de nuevo vocabulario**, en las sesiones 2 y 3.

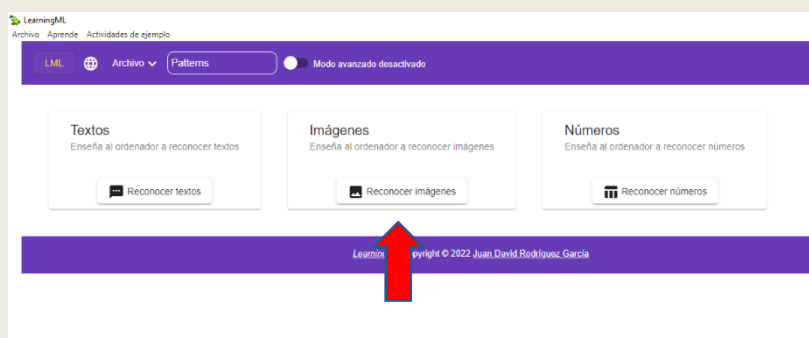
En este caso, la usaremos para los diseños de las telas, pero podría usarse para partes de vestimenta (falda, cinturón, tocado, zapatos, etc).

Los alumnos elegirán tres de las diferentes patterns (dotted, flowery, plain, stripes, tartan, checked) y trabajarán con esas tres. Trabajarán por parejas. Cada pareja de alumnos recopilará imágenes y elaborará una herramienta en LML que identifique esos patrones, y luego se le alimentará con imágenes de vestimentas tradicionales de todo el mundo para probar si funciona, y reflexionar tanto como sobre el uso de la IA, como sobre los contenidos de las imágenes.

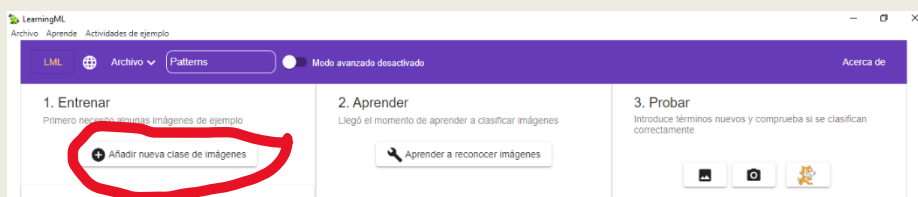
La profesora facilitará, a través de un Drive compartido, imágenes de prueba, para que los alumnos las pasen por sus modelos. También puede hacerse con un pendrive.

Descripción Visual de la actividad que implica IA

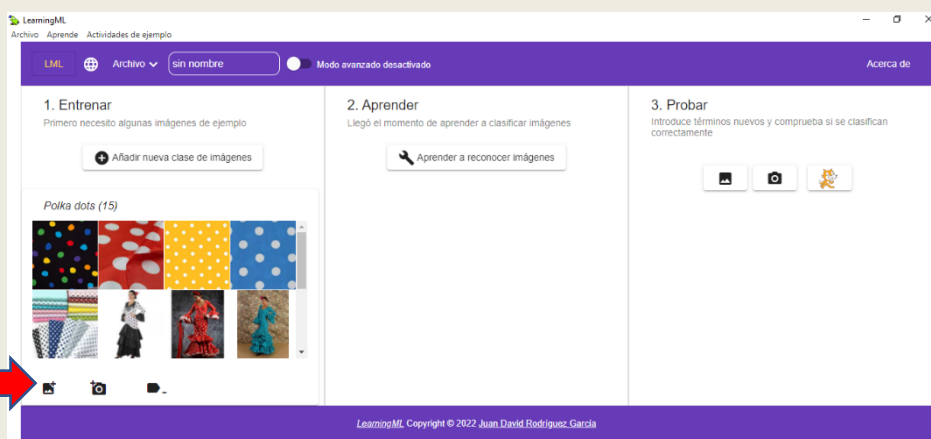
1. En primer lugar, se instala desde <https://web.learningml.org/learningml-desktop/> la aplicación Learning LM en los ordenadores de la sala multimedia del centro.
2. El primer paso sería crear un proyecto con **imágenes**:

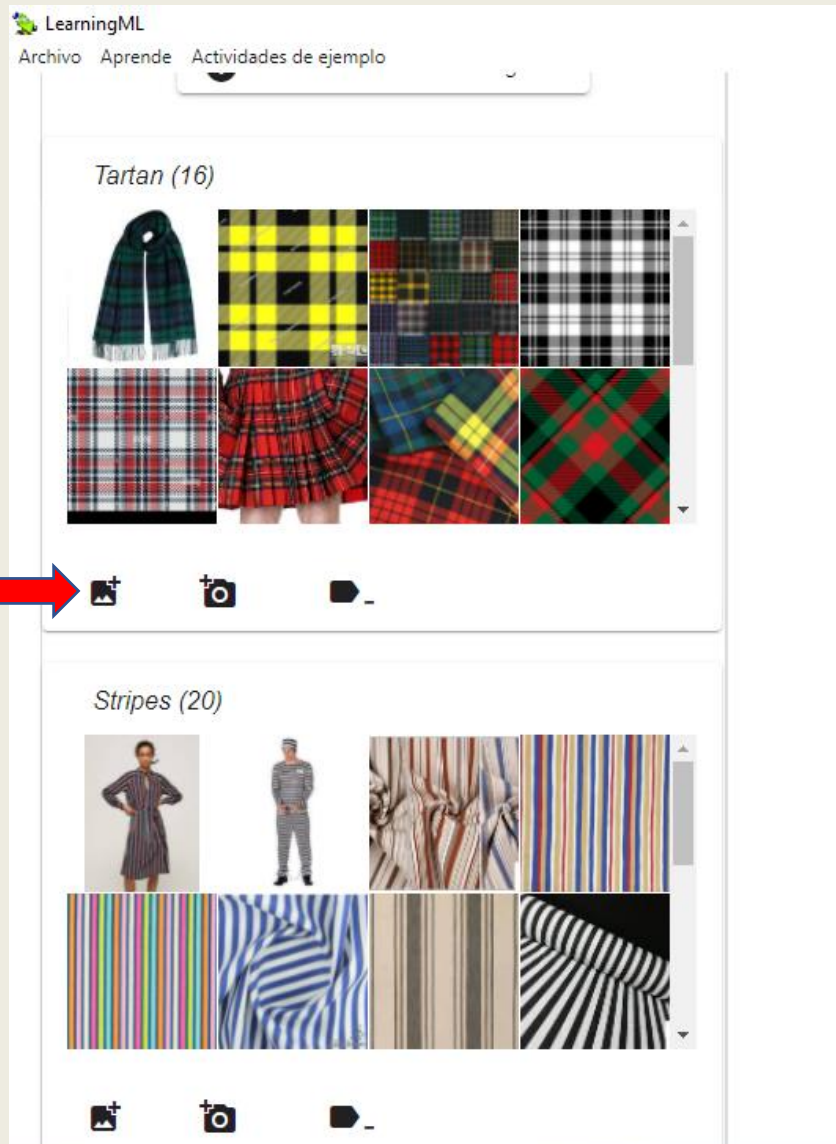


3. Una vez creado, añadimos etiquetas de nuestros diferentes patterns, y las nombramos (pulsando en “añadir nueva clase de imágenes”).

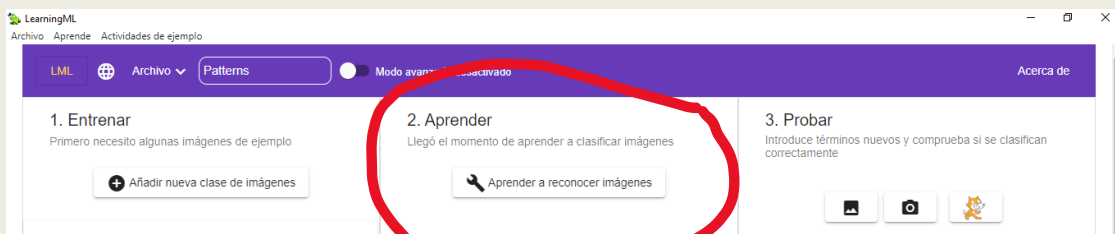


4. Se crean carpetas en el ordenador con los nombres de cada pattern, y otra carpeta con el nombre Prueba (para guardar las imágenes que usamos de prueba luego). Se dedica tiempo a buscar imágenes en librerías de imágenes de internet que contengan esas patterns, y se van descargando y guardando en las carpetas.
5. A continuación, se suben las imágenes a sus categorías correspondientes, pulsando el icono “imágenes” en cada categoría:

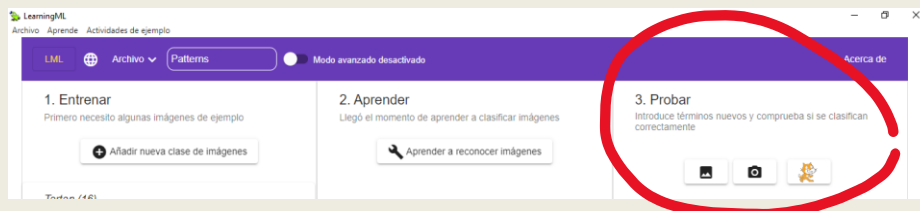




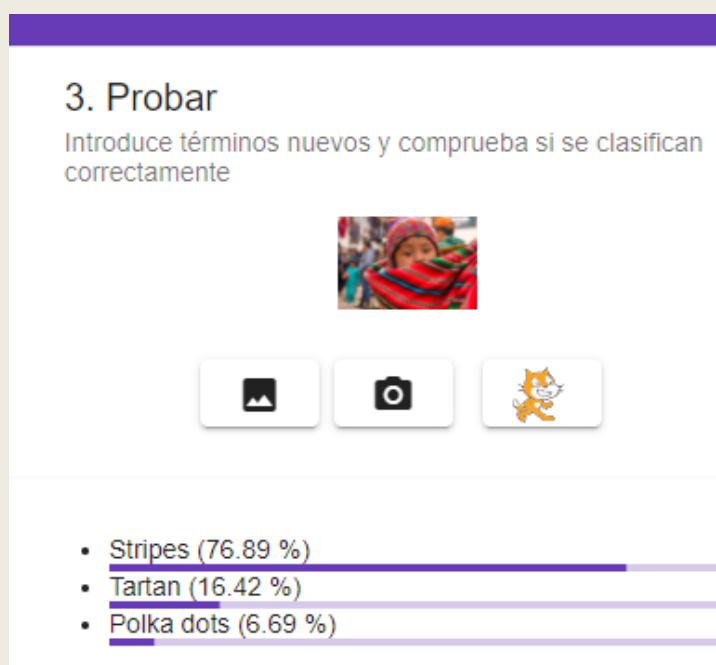
6. El siguiente paso es que el algoritmo aprenda de las imágenes aportadas.



7. Y, por último, se prueba el modelo con imágenes nuevas que tengamos guardadas para este fin, en la carpeta “Imágenes prueba”.



8. Si los resultados no son muy buenos, refinamos las imágenes de las categorías iniciales, añadiendo o quitando, hasta que aporte resultados que se correspondan con las imágenes.



Reflexión y capacidad crítica

Se hará una sesión de reflexión y conclusiones después de haber trabajado con la parte digital. Se busca que los alumnos reflexionen sobre el uso de IA y sobre los resultados obtenidos. Se generará un debate.

Ejemplos de preguntas:

¿Me ha parecido útil la herramienta LML?

¿Me ha parecido fácil de usar?

¿Me ha parecido que los resultados son fiables? ¿Por qué?

¿Cómo pueden mejorarse esos resultados?

¿Qué he aprendido sobre los dibujos de las telas utilizadas en los distintos países del mundo?

Criterios de evaluación

La actividad de valorará teniendo en cuenta dos partes:

Primero: la elaboración del modelo LML, trabajo en equipo, adquisición de conocimientos.

Segundo: la presentación en clase, por parejas, de una vestimenta tradicional elegida por ellos. Adjunto ficha a entregar al alumno, y que corregirá el profesor, en **Anexo 1**.

Ambas actividades se evaluarán por medio de una rúbrica – adjunto ejemplo en **Anexo 2**. No se ha podido elaborar una rúbrica específica por razones de tiempo de entrega.

Materiales y licencia

Las imágenes las he obtenido de Internet. No veo la manera de compartir el modelo LML que he creado. Esta ficha y resto de materiales van con una licencia:

Creative Commons Attribution-Non comercial -ShareAlike)



Listado de recursos

La herramienta para el uso de Inteligencia Artificial es learning ML, de Juan David Rodríguez García, de uso gratuito, que puede descargarse para su uso en escritorio aquí:

<https://web.learningml.org/learningml-desktop/>

La idea la he obtenido de los materiales ofrecidos por el libro Collaborate, de 4º de la ESO, de la editorial Cambridge.

<https://www.cambridge.es/catalogo/secundaria/cursos/collaborateupdated>

En su sección de actividades extra y juegos, tiene algunos juegos fantásticos sobre identificar clothes patterns, y propone un proyecto cultural similar al que propongo yo.

Para la grabación de pantalla he usado la app para PC OBS - <https://obsproject.com/es>

Y para la edición de vídeo, la app CapCut - <https://www.capcut.com/es-la/>

Información adicional

He de decir que ya he llevado esta unidad didáctica al aula, y ha tenido mucho éxito (sin la IA, pero con recopilación de vocabulario a través de diccionarios del Aula Virtual), con lo cual creo que aquí la IA encajaría muy bien.

He realizado un vídeo explicando cómo realizar la parte de LML, que tiene muchos fallos, entre ellos, que no graba cuando voy a buscar los archivos y no se ve explicado el sistema de carpetas. Me da un poco de vergüenza lo mal que está, pero andamos muy justos de tiempo y no puedo retocar más. Eso sí, me ha parecido que he aprendido mucho realizando la actividad, aparte de pasármelo bien. Enlace al vídeo en Youtube de la actividad es: <https://youtu.be/MEI7Nv7uORo>

ANEXO 1: EJEMPLO DE FICHA A ENTREGAR AL ALUMNO

TRADITIONAL FESTIVAL PRESENTATION/CULTURE PROJECT

NAME OF PARTICIPANTS: _____

TRADITION

NAME:

WHEN/WHERE:

WHAT IT CONSISTS OF:

COSTUME: MAN AND WOMAN THE SAME?

Garment	Material	Other information (pattern, use, etc)

History

Images, videos, music, other features (remember to mention origin and author of audiovisual material), quoting origin or source

ANEXO 2: EJEMPLO DE RÚBRICA PARA EXPOSICIÓN ORAL

Fluidez	Casi no habla, no construye frases. Lee solamente de la pantalla <i>0 puntos</i>	Habla o lee, pero se traba y no responde frases en la fase de preguntas <i>1 puntos</i>	Hace frases o lee, cometiendo errores y dudando ocasionalmente <i>2 puntos</i>	Presenta y responde con fluidez <i>3 puntos</i>
Postura, voz, proyección, contacto visual	Está casi siempre de espaldas, leyendo. No se le oye. <i>0 puntos</i>	Habla con voz alta y clara, se dirige a sus compañeros - casi conseguido <i>1 puntos</i>	Habla con voz alta y clara, se dirige a todos su compañeros, no da la espalda. Conseguido <i>2 puntos</i>	
Vocabulario	No utiliza el vocabulario del tema <i>0 puntos</i>	Utiliza algo del vocabulario del tema propuesto <i>1 puntos</i>	utiliza abundante vocabulario del tema propuesto, así como conectores <i>2 puntos</i>	
Pronunciación	Casi no se entiende porque lee el texto tal y como suena en español <i>0 puntos</i>	Hace un esfuerzo por pronunciar bien en inglés <i>1 puntos</i>	Hace un esfuerzo y consigue pronunciar bien en inglés <i>2 puntos</i>	
Gramática	Las frases son incomprensibles, están sacadas de un traductor de internet, no tienen sentido <i>0 puntos</i>	Las frases tienen "alguna" estructura gramatical, suficiente para que se comprenda bien el contenido. No hay errores muy graves <i>1 puntos</i>		