FICHA TÉCNICA DE LA ESTRATEGIA
Integrantes: Leidy Dayana Garzón Castro. Monica del Pilar Barrios Rodríguez
Título: La gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas de expresión oral en segundo idioma inglés
Objetivo: Evaluar las habilidades comunicativas de expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de grado cuarto del Liceo Moderno de la localidad de Fontibón
Descripción de la población: En este proyecto los participantes de esta investigación son los estudiantes del grado cuarto, el cual está conformado por 16 estudiantes de los cuales 6 son niñas y 10 niños, entre las edades entre 9 y 10 años , pertenecientes al colegio Liceo Moderno de la localidad de Fontibón. Estudiantes con un rendimiento académico alto y un nivel socio cultural similar, los estudiantes no pertenecen a ninguna comunidad étnica ni se identifican necesidades educativas especiales. Los estudiantes expresan que inglés es su materia favorita, sin embargo, las herramientas pedagógicas que el docente utiliza son tradicionales y monótonas afectando el desarrollo de habilidades comunicativas de expresión oral, se evidencian desmotivados, e incluso pasivos frente a actividades gramaticales. Las actividades que los estudiantes disfrutan son interactuar en plataformas digitales y los juegos de rol o imitación.

LIVEWORKSHEETS

Recursos:

Humanos: Estudiantes del grado cuarto del Liceo Moderno

(Alegres, sociables, dinámicos, dispuestos, participan activamente)

Docente de Aula

(Dinámico, creativo, dispuesto, motivador, facilitador, investigador y reflexivo)

Físicos: Salón de clase: Es un espacio amplio, iluminado que cuenta con dos ventanales grandes y se puede disfrutar de la luz natural.

· Cuentan con 16 escritorios y 16 sillas que permiten la interacción en el salón.

.

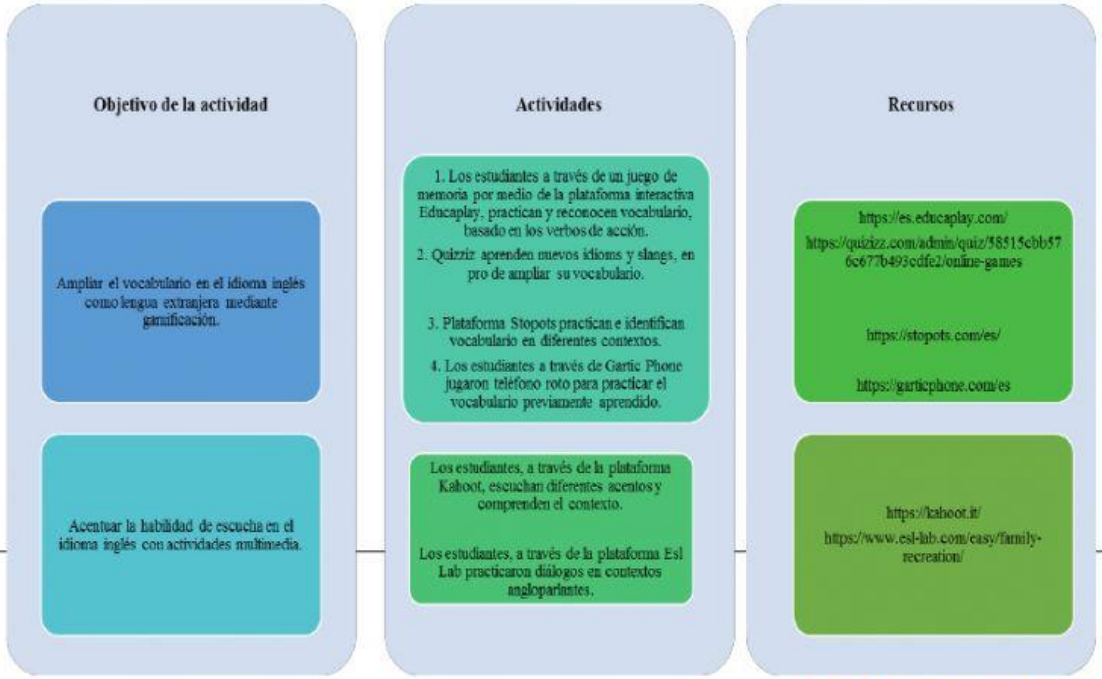
Tecnológicos: **Sala de Computadores** ,diademas con micrófono, proyector, conexión a internet.

Didácticos: Plataformas Interactivas

Tiempo requerido: Tres meses

2 horas destinadas a actividades de gamificación durante el mes.

Descripción de la actividad:



LIVEWORKSHEETS

Evaluación: Se recomienda generar un contest (concurso), en el cual los estudiantes puedan utilizar herramientas tecnológicas y multimedia para presentar y mostrar las competencias lingüísticas adquiridas.

Algunas plataformas que permite esta interacción son:

https://discord.com/

https://icecreamapps.com/es/Screen-Recorder/

https://www.bandicam.com/free-screen-recorder/

LIVEWORKSHEETS