ENGLISH 4U

Durley Melissa Alzate Cardona

Valentina Muñoz Salazar

María José Henao Mejía

Proyecto PPI

Media Técnica

Docentes: Catalina Ruiz

Luis Ortiz

I.E José Antonio Galán

Medellín

2022

Identificar el problema:

Se identificó que los estudiantes de estos grados presentan dificultades con el aprendizaje de una segunda lengua, ya que la forma de enseñanza no es la más adecuada para esta generación, esto se debe a que los docentes están acostumbrados a enseñar por medio de guías, talleres, etc.

La solución que se tiene ante este problema es crear un juego por el cual los estudiantes puedan obtener un mejor conocimiento del inglés y los docentes puedan cambiar su metodología de enseñanza.

Visión: Se quiere que en el transcurso de varios años el juego sea conocido y que su objetivo se expanda no solo de niveles si también de actores que no solo sean estudiantes que cursen tercero y cuarto de primaria si no también estudiantes de otros grados.

Misión: Se busca crear un juego para estudiantes que cursan tercero y cuarto de primaria en el cual se aprenderá un poco de la segunda lengua de forma didáctica, lo que se espera es que los estudiantes de estos grados puedan mejorar la pronunciación y entendimiento del inglés.

Objetivos:

1. Generar interés de los estudiantes hacia la segunda lengua por medio del juego ya que el aprendizaje será didáctico y no rutinario.
2. Desarrollar una herramienta multimedial que le permita a los estudiantes aprender inglés.
3. Crear un juego que conste de niveles, cada uno con cierto grado de dificultad.
4. innovar gracias a la herramienta requerida por medio de métodos diferentes.

Justificación :

Este proyecto está dirigido a estudiantes de la institución educativa José Antonio Galán de los grados tercero y cuarto, que oscilan entre 8 a 10 años.

Se considera que es de suma importancia ayudar a formar a los estudiantes con saberes previos en el inglés, siendo este un idioma tan importante en la sociedad actual se busca que los niños empiecen desde ya a reconocer la influencia de esta lengua en todos los aspectos. Se desea que los niños aprendan lo básico sobre el idioma inglés antes de pasar a secundaria.

Teniendo en cuenta que la metodología de enseñanza que manejan los docentes de inglés se basa en guías, talleres, libros, etc... Se empleará otra técnica para que la educación no sea una rutina, que sea más divertida, que los conocimientos obtenidos gracias al juego se vean reflejados en lo académico.

El proyecto beneficiará tanto a los estudiantes como a los maestros de la materia inglés:

* Será más fácil de enseñar y aprender; se hace más sencillo memorizar algo cuando disfrutas estudiarlo.
* Las clases serán más divertidas y variadas.
* Permite salir de la monotonía y probar algo más que solo libros.

La idea es motivar a los niños a que aprendan inglés, que se interesen por adquirir conocimiento y dominar el dialecto. Se aspirará a hacerlos conscientes de que el inglés es el idioma de las comunicaciones y en el futuro lo necesitarán. Una de las maneras más efectivas de hacer que los estudiantes se interesen por aprender es mediante un juego.

Este juego no es estrictamente para la clase, pero de igual manera el docente podrá hacer seguimiento al estudiante y corroborar lo aprendido.

Los estudiantes tendrán la opción de jugar en sus casas bajo la supervisión de un adulto, solo deberán ingresar al juego *¡Es muy sencillo!* Se habrá que descargar el juego, al abrirlo estarán en la primera página donde se mostrará el apartado para iniciar sesión, si el estudiante no tiene una cuenta tendrá que crearse una de esta manera: le debe dar clic en el botón que dice “registrarse” y acceder con el correo institucional.

Ya con la sesión iniciada se podrán explorar las diferentes lecciones que estarán disponibles, a las cuales es muy sencillo acceder: El estudiante deberá dar clic en la lección que más le llame la atención, seguido de esto seleccionará si quiere jugar en el nivel fácil, intermedio o difícil según los conocimientos que tiene, habiendo hecho esto él estudiante podrá comenzar el juego.

Introducción :

Estas son algunas de las aplicaciones en las que nos basamos o inspiramos para nuestro proyecto:

1. Duolingo: Duolingo es la plataforma de aprendizaje de idiomas más popular y la aplicación educativa más descargada del mundo, con más de 300 millones de usuarios. La misión de la compañía es ofrecer una educación gratuita, divertida y accesible para todos. Duolingo está diseñado para que aprender se sienta como un juego y [se ha comprobado](https://s3.amazonaws.com/duolingo-papers/other/vesselinov-grego.duolingo12.pdf) científicamente su efectividad. Además de su plataforma principal, la compañía creó el [Duolingo English Test](http://englishtest.duolingo.com/), una conveniente y económica opción de certificación de idiomas aceptada por más de 2000 universidades.
2. Babbel: Es un [software de aprendizaje de idiomas en línea](https://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza_de_lenguas_asistida_por_computador). La plataforma está disponible en varias lenguas desde enero de 2008. Actualmente dispone de 14 lenguas para aprender: [holandés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_neerland%C3%A9s), [danés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_dan%C3%A9s), [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s), [francés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_franc%C3%A9s), [alemán](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_alem%C3%A1n), [indonesio](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_indonesio), [italiano](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_italiano), [noruego](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_noruego), [polaco](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_polaco), [portugués](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_portugu%C3%A9s), [ruso](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ruso), [sueco](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_sueco), [español](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_espa%C3%B1ol) y [turco.](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_turco)
3. Busuu: Una buena pregunta antes de empezar. En sus propias palabras, Busuu ( visitar ) es 'la mayor red social' del mundo para aprender idiomas . Cuenta con más de 50 millones de usuarios que disfrutaron de una plataforma que pretende ser tan divertida como eficaz. Está la versión gratuita y la Premium que es de pago.
4. Cake: Es una aplicación de aprendizaje de inglés usada por 80 millones de personas alrededor del mundo. Se aprende a dominar el inglés usando vídeos y contenido auditivo gratis actualizado todos los días.

-se aprende con tus vídeos favoritos de celebridades, artistas y vloggers.

-se aprende inglés real usado en vlogs, películas y programas de televisión.

1. Sounter Inc: El método de esta aplicación es muy práctico, ya que da igual que se tenga un nivel de inglés americano o británico alto o bajo, ya que es un curso de inglés online basado en tus canciones favoritas, podrás notar como tu inglés mejora muy rápido.
2. The city of the apps: Esta aplicación educativa es gratuita, su nombre es "Aprende inglés jugando", tiene un vocabulario básico de más de 1000 palabras y se aprender de una manera totalmente divertida.

- Aplicación completamente gratuita (sin compras en el interior).

- Las palabras están agrupadas en temas.

1. Studycat: Este juego ayuda a los niños a comenzar a aprender inglés con juegos.

• Aprenden 543 palabras y frases

• 165 lecciones

• 21 cursos temáticos

• 38 canciones

Fun English combina un curso de inglés estructurado con juegos atractivos y divertidos.