

Universidad de Costa Rica

Coordinadora: Mag. Roxana Chévez H.

II Ciclo 2022

Sebastián Alfaro León - B60210

**TCU-501: Desarrollo e integración de
materiales didácticos en inglés y
procesos de capacitación
metodológica**

Javier Molina Herrera - B84981

Propuesta de trabajo

El proyecto pensado para trabajar durante este periodo de TCU consiste en desarrollar una aplicación web diseñada para el aprendizaje y la práctica de vocabulario en inglés, específicamente dirigida a niños de primaria.

El contenido elegido inicialmente con el que trabajará la aplicación es el siguiente:

Cuarto año:

Unidad 1.

1. Weather and Seasons
2. Sunshine and Rainbows – my Feelings
3. What to Wear?
4. “Walking in the Rain”- Indoor and Outdoor Activities

Unidad 2.

1. Places and People at the Park
2. Wildlife at the Park
3. A Trip to a National Park
4. Protecting our National Parks

Quinto año:

Unidad 1:

1. Our Environment: Making the Connection
2. Actions that Harm the Environment
3. Protecting my Planet
4. Solving Environmental Problems

Unidad 2:

1. What's Going on in Town?
2. What Makes your Province Unique?
3. Costa Rica: "No Artificial Ingredients"
4. In & Out Costa Rica

Posteriormente la aplicación permitirá la inclusión de más contenido académico.

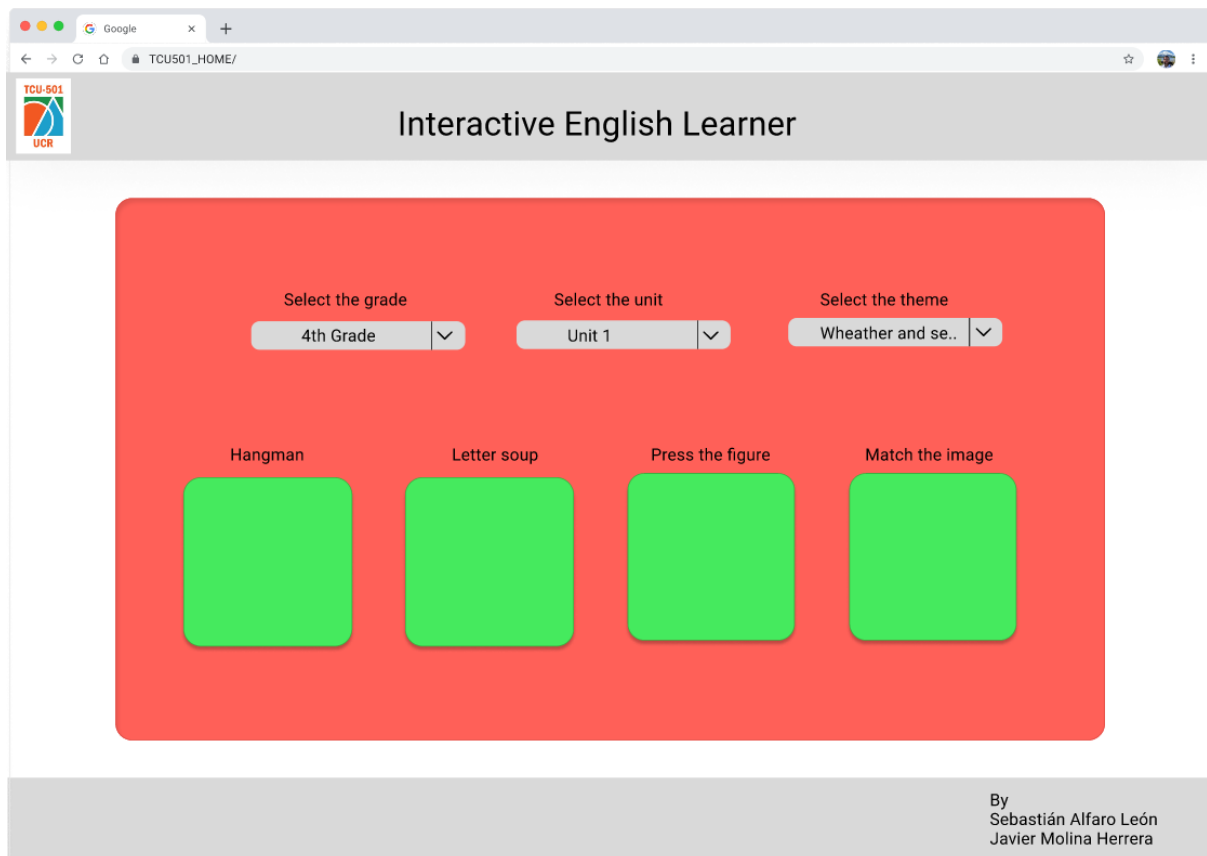
Descripción de la aplicación

La aplicación consiste en un sitio web llamado *Interactive English Learner*, que ofrece distintos juegos interactivos, que sirven de apoyo para el aprendizaje del inglés.

En la página principal se podrá seleccionar el grado, unidad y tema deseados, entre las opciones que previamente se agregaron al sistema. Cabe resaltar que, dichos temas serán seleccionados de la guía oficial del mep para la enseñanza del inglés, en los niveles de primaria.

Además se mostrarán unos recuadros en los que se puede seleccionar el juego que se quiera jugar. Inicialmente se tienen pensados cuatro juegos a integrar, teniendo la aplicación la capacidad de agregar más en el futuro.

Las imágenes mostradas son preliminares, no definen el diseño final.

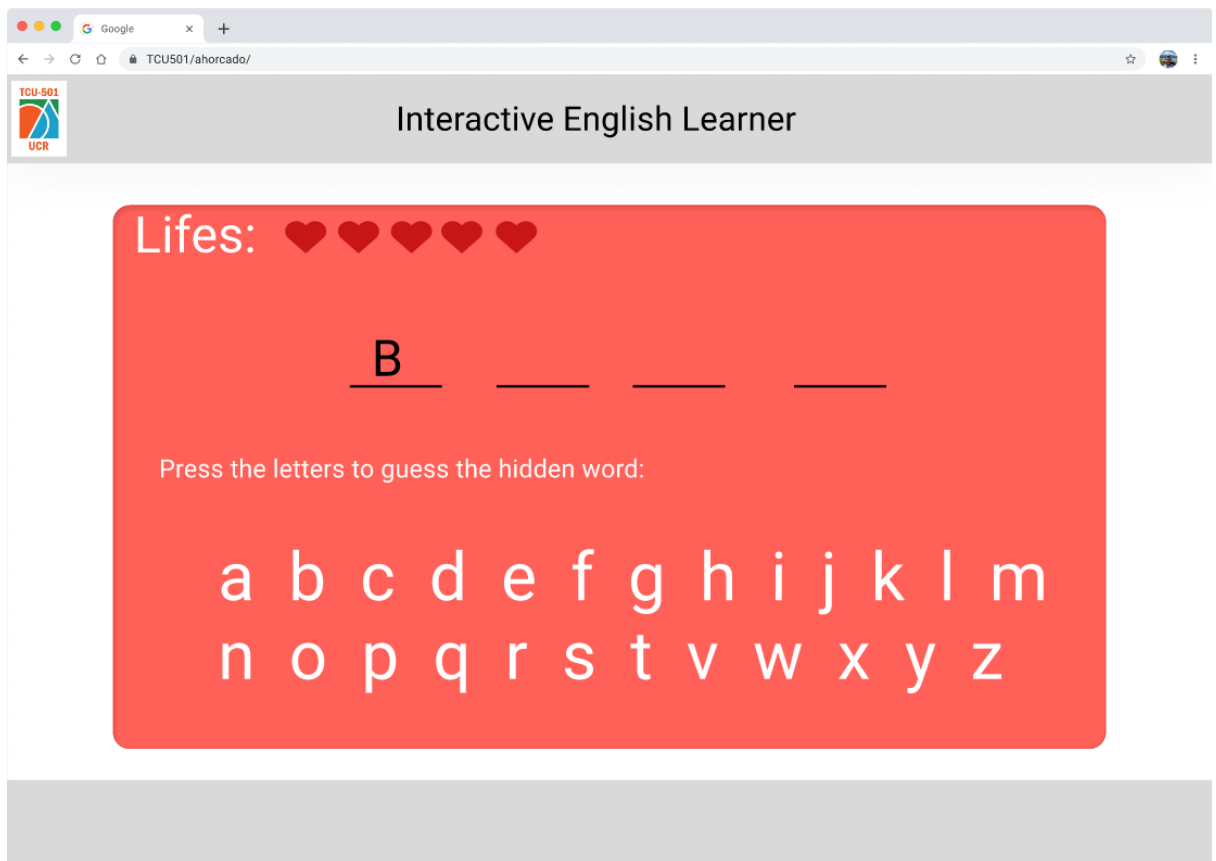


A continuación se describen brevemente los juegos que se quieren realizar (los nombres son provisionales):

1. Hangman game:

Consiste en un clásico juego de ahorcado, en este inicialmente tendremos todas las letras de una palabra ocultas, el estudiante debe ir adivinando las letras hasta encontrar la palabra correcta, una vez esta es encontrada, se le reproducirá un audio al estudiante con su debida pronunciación.

El estudiante contará con 7 intentos para adivinar la palabra, en caso de no lograrlo la palabra será descubierta, reproduciendo un audio con su correcta pronunciación, el estudiante tendrá la opción de volverlo a intentar con otra palabra.



2. Letter soup

Consiste en un juego clásico de sopa de letras en el que se presenta una serie de palabras del vocabulario y el usuario debe buscar dichas palabras en una matriz o un recuadro de letras desacomodadas la secuencia de letras que forman la palabra y marcarla, cada vez que una palabra es encontrada, se reproducirá un audio con su correcta pronunciación.

TCU-501 UCR

Interactive English Learner

H	S	F	D	O	U	H	J	Z	G	L	F
X	W	O	X	O	T	T	Z	M	V	G	D
W	A	I	Z	O	O	N	P	B	T	M	M
F	C	D	L	U	S	X	J	M	L	Z	Y
U	A	S	C	F	G	Y	O	W	N	P	E
A	M	A	Z	V	X	P	E	L	C	G	R
O	N	T	L	N	W	D	F	K	K	H	Q
S	C	S	M	P	G	P	Y	K	N	V	P
Z	W	C	L	T	S	G	W	R	I	O	S
S	E	L	I	D	O	C	O	R	C	K	M

Find the following words

Toucans

Crocodiles

Monkeys

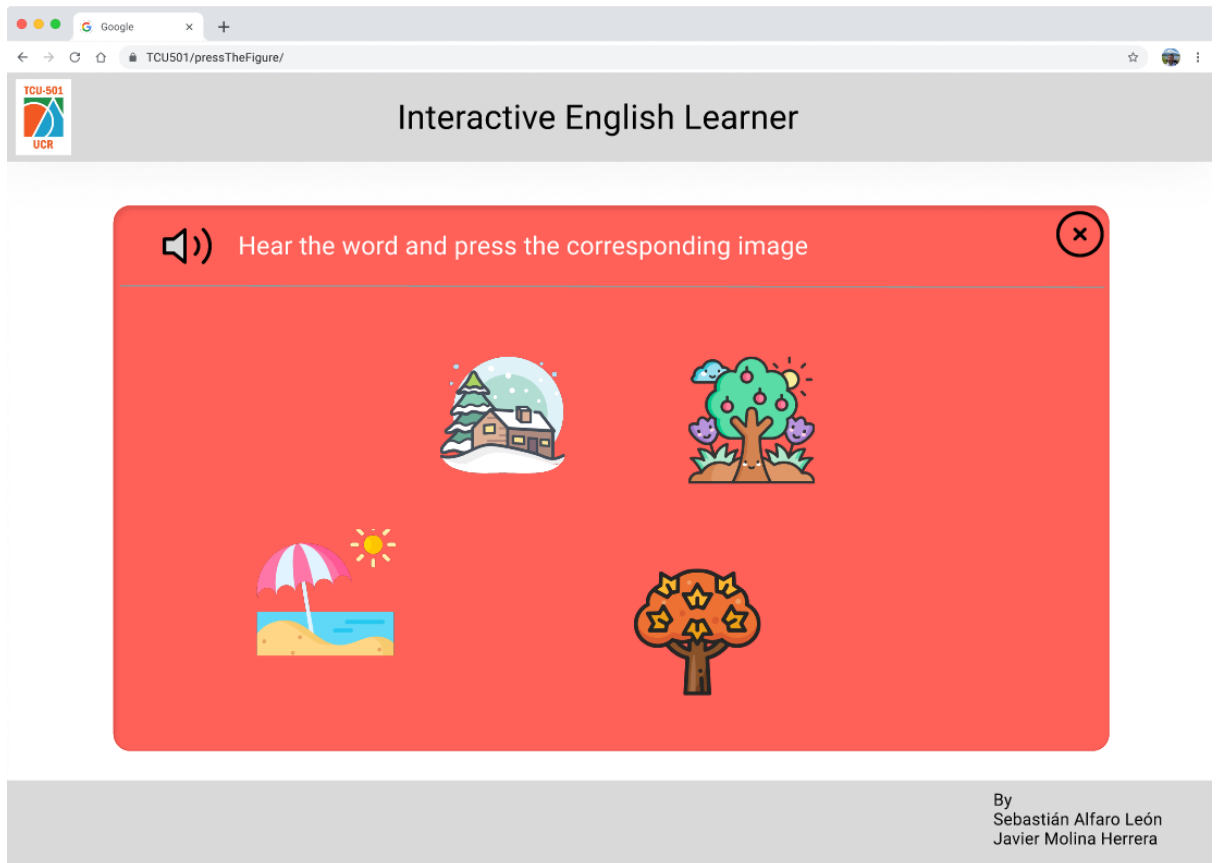
~~Macaes~~

Sloth

By
Sebastián Alfaro León
Javier Molina Herrera

3. Press the figure

Un audio de voz dirá una palabra, que se puede volver a escuchar mediante un botón. Además se presentará una serie de figuras o imágenes que se mueven en un espacio. El estudiante deberá hacer click en la figura que represente la palabra que se escucha.




4. Match the image

En un cuadro se presentan tarjetas volteadas u ocultas. Algunas tarjetas contienen imágenes y otras contienen palabras que coinciden con las imágenes. Las tarjetas están ordenadas al azar. El usuario deberá hacer click en dos tarjetas para voltearlas y tratar de encontrar la coincidencia de imagen con su respectiva palabra. Si hicieron match entonces las tarjetas se mantienen volteadas y se reproduce el audio de la palabra. En dicho caso puede seguir intentando hasta encontrar a las demás parejas. En caso de que las tarjetas no correspondan a su pareja, estas se voltean o se ocultan nuevamente.


Google


TCU501/matchTheImage/





Interactive English Learner


Match the cards


























By
Sebastián Alfaro León
Javier Molina Herrera