Primer Taller Vacacional SED – Programa Jóvenes Embajadores del Bilingüismo

Taller: Gaming Leaders

Descripción: Este taller está enfocado en ver el liderazgo desde el ángulo de los video juegos dado que es un tema que atrae a la población objetivo del programa SED Jóvenes Embajadores. Con ello se pretende activar otras habilidades blandas y para el siglo XXI que fortalezcan el rol de los estudiantes como líderes por medio de la comunicación y la alfabetización digital.

Objetivos:

- Colaborar para diseñar tu propio video juego
- Usar adjetivos para describir tu diseño
- Fortalecer habilidades globales como liderazgo, creatividad, trabajo en equipo, y pensamiento crítico.

1. **Detalles de la logística**

- **Plataforma:** Zoom Pro

- **Convocatoria de Estudiantes**: Los estudiantes serán convocados mediante correo electrónico y mensajes vía WhatsApp, considerando que están en vacaciones. De igual manera se han enviado notificaciones y recordatorio por parte de los profesores directamente mientras estuvieron en clase.

- **Número de Estudiantes Esperados: 600** estudiantes que corresponde al 40% de la población registrada actualmente en el programa.

- **Registro de Asistencia:** La asistencia se registrará a través de un formulario de Microsoft Forms que los estudiantes completarán al inicio de la sesión. Aquí pueden encontrarlo: https://forms.office.com/pages/responsepage.aspx?id=vVuHPd_W8Ue3LW-spbfrNrOhN9Vj0aNLr1yBboLNR45UMkxZMTZVTFgwVThHWFUwRVBZRzYzQzQwVSQlQCNjPTEu

- **Número de Docentes/Mediadores:** 2 docentes/mediadores

- **Estrategias para el Control de la Audiencia Masiva:** Utilización de salas de espera para admitir a los estudiantes de forma ordenada. Desactivación del micrófono de los participantes al entrar y activación cuando sea necesario para evitar

interrupciones. División de los estudiantes en breakout rooms para actividades en grupos pequeños.

- **Gestión del Chat:** El chat estará activo y será gestionado por dos mediadores, quienes se encargarán de responder preguntas y moderar comentarios.

- **Actividades en Grupos:** Las actividades en grupos se realizarán mediante la función de breakout rooms de Zoom. Los estudiantes serán divididos en grupos de 10 personas cada uno.

- **Consideración para Estudiantes Rurales:** Se enviará una grabación de la sesión y material adicional por correo electrónico para aquellos que tengan dificultades de conexión.

2. **Descripción del Uso del Idioma**

- **Niveles de Uso del Idioma:** La sesión se llevará a cabo en español e inglés para los todos los niveles desde el A1 hasta el B2. La PPT está completamente en inglés para dar input, pero se aclararán conceptos usando el español.

3. **Detalle del Desarrollo de las Actividades**

I**nstrucciones a los Docentes:** Cada diapositiva de la PPT incluye instrucciones específicas para los docentes; sin embargo, se presentan a continuación de manera generalizada. Es importante recordar que a la sesión se debe llevar a cabo en español e inglés teniendo en cuenta la diversidad de niveles de la población asistente.

- **Actividad 1**: Introducción (10 minutos)
  - Propósito: Presentar el tema, los mediadores y los objetivos de la sesión.
  - Metodología: El mediador hará una breve introducción utilizando la tercera diapositiva de la PPT y recogiendo algunas ideas de parte de la audiencia a modo competencia de reconocimiento de los youtubers. También se hará la presentación de las herramientas que ellos pueden usar para crear y diseñar su videojuego ya que este es uno de los objetivos principales de la sesión e interactuar con la audiencia para identificar que tano saben de estas herramientas.
  - Diapositivas utilizadas: 1, 2, 3 y 4.

- **Actividad 2**: Discusión en grupos y en la sesión principal (15 minutos)
  - Propósito: Fomentar el debate, la escucha activa, el respeto a la palabra y la interacción entre los estudiantes.

- Metodología: Los estudiantes serán divididos en grupos pequeños en breakout rooms para discutir las preguntas proporcionadas en la PPT. Cada grupo seleccionará un portavoz para presentar sus conclusiones.
- Diapositivas utilizadas: 5, 6 y 7

- **Actividad 3**: Presentación de Resultados (10 minutos)
  - Propósito: Compartir y discutir las conclusiones de cada grupo.
  - Metodología: Cada grupo presentará sus resultados al resto de la clase de manera oral o escrita por el chat.
  - Diapositivas utilizadas: 5, 6 y 7

- **Actividad 4**: Diseño de Videojuego (40 minutos)
  - Propósito: Diseñar un videojuego que será jugado por su YouTuber favorito.
  - Metodología: Los estudiantes, en sus grupos, seguirán las instrucciones para completar un cuadro en su documento describiendo su videojuego. Tendrán 10 minutos para discutir y otros 15 minutos para diseñar el boceto del videojuego utilizando herramientas como Canva o Lexica.art. Para apoyar la descripción del videojuego, usarán el wordwall como herramienta de vocabulario que les sirva para enriquecer su presentación de los bocetos.
  - Diapositivas utilizadas: 8, 9, 10, 11, 12 y 13

- **Actividad 5**: Presentación de los Bocetos (10 minutos)
  - Propósito: Presentar y explicar el diseño del videojuego.
  - Metodología: Cada grupo presentará su boceto y explicará la portada y las mecánicas del juego, permitiendo 2 minutos para preguntas de sus compañeros.
  - Diapositivas utilizadas: 14

- **Actividad 6**: Retroalimentación de la sesión (5 minutos)
  - Propósito: Conocer la opinión y perspectiva de los estudiantes mediante un sistema simple de puntuación y con un espacio para PQRSF. El link es el mismo presentado anteriormente para la asistencia con el fin de no llenar a los estudiantes de tantos links.
  - Metodología: Los mediadores a través del chat de zoom enviaran un link para rellenar el formulario. Igualmente, se proveerá un código QR el cual es fácilmente escanéable por los estudiantes.
  - Diapositivas utilizadas: 15

- **Actividad 7**: Cierre del taller e invitación a los próximos (5 minutos)
    - Propósito: Concluir los contenidos del taller ofreciendo la visión del mediador en este caso e invitar a que hagan parte de los dos talleres adicionales de vacaciones.
    - Metodología: Los mediadores relatarán su experiencia, darán retroalimentación de la participación del taller e invitarán a las siguientes sesiones de los miércoles.
    - Diapositivas utilizadas: 16

4. **Grabación de la Sesión**

Provisión de Enlace: La sesión será grabada y se compartirá el enlace de la grabación con aquellos que no puedan asistir o tengan problemas de conectividad mientras el taller se esté llevando a cabo. .

Referencias

Famous Youtubers Gamers
https://socialblade.com/youtube/top/category/games/mostsubscribed

Global skills
https://teachingenglishwithoxford.oup.com/2019/11/04/empowered-21stcentury-learners/

Leadership and Education
https://www.unesco.org/gem-report/en/leadership

Digital leadership
https://www.hmhco.com/blog/pillars-of-digital-leadership-in-education

Video games in learning
https://www.iberdrola.com/talent/benefits-video-games-learning