

La Aventura de los Juguetes: Un tablero para aprender toys en inglés

*Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: <p>Este plan de clase está diseñado para estudiantes de 5 a 6 años y abarca 9 sesiones de una hora cada una. Utiliza la Gamificación Estructural: un tablero con casillas, donde cada casilla representa un juguete en inglés. Los niños avanzan por el tablero al aprender y pronunciar correctamente el nombre de cada juguete, apoyándose en reglas claras, refuerzo visual y niveles que muestran progreso. En cada sesión se trabajan vocabulario básico de juguetes, pronunciación, comprensión auditiva y habilidades de pensamiento crítico mediante preguntas guías, comparaciones y clasificación. El aprendizaje se acompaña de actividades lúdicas, cooperación en equipo, apoyo entre pares y retroalimentación inmediata para mantener la motivación y el sentido de logro.</p> <p>Plan de implementación: cada semana se introducirá un conjunto de juguetes representados en casillas del tablero y se propondrán retos orales simples, juegos cortos y tareas de clasificación o asociación. El progreso se registra con fichas o pegatinas para señalar qué casillas ya están “desbloqueadas” y qué espacios siguen pendientes. Hacia el final, los estudiantes realizarán una revisión de todos los juguetes y participarán en un desafío final oral que consolide la pronunciación, la comprensión y el uso básico de estructuras simples en inglés.</p> <p>Semana 1: Introducción al tablero y vocabulario base (ball, teddy bear, doll). Actividades de reconocimiento, pronunciación focalizada y juegos de ritmo para afianzar la sonoridad inicial. Evaluación formativa mediante observación y pequeñas rondas de repetición correcta para avanzar una casilla.</p> <p>Semana 2: Ampliación de vocabulario (car, train, kite). Enfoque en frases cortas: “This is a ball.” y/o “I have a ball.”. Prácticas con tarjetas, mímica y juego de “encuentra la pareja” para consolidar memoria visual y auditiva.</p> <p>Semana 3: Prisiones auditivas y fonéticas (blocks, robot). Trabajo de discriminación de sonidos iniciales y ritmo. Actividad de clasificación: bloques vs. robot, con preguntas simples para estimular pensamiento crítico (“¿Qué lado está en alto/bajo?”). Evaluación de pronunciación y progreso en el tablero.</p> <p>Semana 4: Más juguetes (boat, puzzle). Introducción de estructuras simples de posesión y demostración: “This is a boat.”. Juego de “¿Qué juguete es?” para practicar reconocimiento y nomenclatura, más un mini-desafío de memoria para reforzar el vocabulario.</p> <p>Semana 5: Vocabulario final del nivel inicial (book, drum) y revisión de las palabras anteriores. Actividad de comparación de objetos (¿cuál es más grande/pequeño?), estimulación del pensamiento crítico a través de preguntas abiertas y decisiones rápidas para avanzar en el tablero.</p> <p>Semana 6: Integración de palabras y frases. Sesión centrada en oraciones cortas: “This is a ...” y “I see a ...”. Juegos de canalización de pronunciación y juego cooperativo para avanzar por las casillas de forma colaborativa. Inicio de registro de progreso individual y en grupo.</p> <p>Semana 7: Clasificación y reglas. Los niños deben justificar por qué un juguete pertenece a una categoría (por ejemplo, juguetes para interiores vs exteriores) para responder a preguntas que promueven pensamiento divergente y razonamiento lógico. Avance en el tablero a partir de la pronunciación correcta y respuestas razonadas.</p> <p>Semana 8: Práctica avanzada y creatividad. Sesión de “mini-historias” con juguetes aprendidos: cada niño describe un juguete usando la estructura “This is a ...” y realiza una breve escena para el grupo. Refuerzo del vocabulario y la interacción oral para consolidar la retención y la fluidez.</p> <p>Semana 9: Desafío final y reflexión. Revisión de las 12 casillas del tablero, juego de recapitulación y una actividad de cierre en la que cada estudiante comparte una frase corta con al menos dos juguetes del tablero. Evaluación formativa y celebraciones de logro, con retroalimentación y planes de mejora para futuras unidades.</p> *

Contexto Narrativo

El plan gamificado está diseñado para estudiantes de entre 15 y 16 años, con estrategias pedagógicas que atienden a la diversidad, promueven la autogestión y fortalecen la responsabilidad compartida. Se prioriza un clima de clase que favorece la curiosidad, la experimentación y el diálogo científico, evitando enfoques puramente memorísticos y privilegiando planteamientos que conecten teoría y práctica. A medida que los equipos progresan en la historia, se ven desafiados a razonar críticamente, a justificar sus decisiones con evidencia y a comunicar de forma efectiva sus hallazgos, predicciones y diseños. Este enfoque busca, además, desarrollar habilidades de pensamiento crítico, autonomía, colaboración y creatividad en la resolución de problemas científicos complejos, preparando a los estudiantes para enfrentar retos de la ciencia y la tecnología en la vida diaria y en contextos profesionales."

La narrativa y el diseño del plan se articulan para favorecer la comprensión de conceptos complejos de química, pero también para cultivar una cultura de aprendizaje activo, colaborativo y ético. La estructura gamificada busca que cada estudiante experimente, error y aprendizaje de manera segura, con una retroalimentación continua y una progresión que se siente natural y motivante. Al final del proceso, la comunidad educativa contará con un portafolio de evidencias: diarios de equipo, maquetas moleculares y simulaciones, reportes técnicos, presentaciones orales y materiales visuales que expliquen estructuras y propiedades de los compuestos y su relevancia en la vida diaria y en la tecnología. Esta experiencia de aprendizaje está pensada para que los estudiantes se sientan protagonistas de su aprendizaje, descubran la belleza de la ciencia detrás de los enlaces químicos y se lleven herramientas de razonamiento y comunicación que trasciendan la clase.

Mecánicas de Juego

- Pensamiento Crítico: al clasificar juguetes, comparar características y justificar decisiones usando pistas del juego y preguntas guías (p. ej., ¿qué juguete es más grande? ¿qué objeto empieza con la misma letra que ball?).
- Competencia Lingüística en Inglés: adquisición de vocabulario, pronunciación y uso de estructuras simples para describir objetos y posesión.
- Habilidades de Comunicación: expresión oral básica, escucha activa y turnos de conversación durante interacciones en equipo y con el docente.
- Habilidades de Aprendizaje Autónomo: seguimiento de progreso en el tablero, uso de apoyos visuales y autocorrección guiada.
- Colaboración y Ética de Aula: apoyo entre pares, responsabilidad compartida y respeto por las ideas de otros durante actividades de grupo.
- Pensamiento Metacognitivo: reflexión sobre el propio aprendizaje y ajuste de estrategias para pronunciar mejor y avanzar en el tablero.

Actividades Gamificadas

Sesión 1: Fundamentos de Enlaces — Descubriendo Puentes Moleculares

Objetivo de aprendizaje: comprender y distinguir las características de los enlaces iónicos y covalentes (moleculares), identificando elementos que favorecen cada tipo de enlace y su influencia en la estructura y propiedades de los compuestos.

Historia y contexto dentro de la narrativa: el equipo recibe una misión de recolección de datos en un entorno urbano simulado; deben clasificar sustancias según su tipo de enlace para diseñar un prototipo de solución conductora y estable que pueda usarse como sensor ambiental. Dra. Lúmina les proporciona tarjetas de enlace, modelos moleculares y una matriz de energías que deben completar con evidencia experimental simulada.

- Actividad 1: Presentación del rompecabezas de enlaces. Se entrega un conjunto de sustancias con descripciones breves y fórmulas. El equipo debe proponer, justificar y registrar en su diario de equipo si cada sustancia se espera que forme enlaces iónicos o covalentes, o si presenta características mixtas. Se espera que se argumente con conceptos de electronegatividad y estructura electrónica de los elementos.
- Actividad 2: Modelado de estructuras. Usando kits de modelado o software de simulación, el grupo construye representaciones de moléculas simples (NaCl , H_2O , CO_2 , CH_4) y analiza diferencias entre estructuras iónicas y covalentes, discutiendo la distribución de cargas y la estabilidad de las estructuras.
- Actividad 3: Debate guiado. El equipo discute cómo la naturaleza del enlace influye en propiedades como punto de ebullición y solubilidad en agua. Se preparan argumentos que anticipen posibles resultados de pruebas simuladas y se registran en el diario argumentaciones y predicciones.
- Evaluación formativa: registro de evidencia en el diario de equipo, participación en el debate y claridad de las predicciones. Premio de reconocimiento de “Punto de Inicio” para el equipo con mejor justificación basada en evidencia.

Recursos y herramientas: tarjetas de misión, cartas de enlace, maquetas, software de simulación molecular (opcional, para aulas con recursos tecnológicos), guías de discusión, rúbricas de evaluación formativa y un tablero de progreso de la misión para cada equipo.

Entregables: diario de equipo con las justificaciones y predicciones, prototipos o modelos 3D de una molécula o compuesto sencillo, informe corto de la actividad 1 y una breve reflexión sobre el aprendizaje.

Retribuciones y retroalimentación: cada equipo recibe retroalimentación de los mentores al final de la sesión y puntos de experiencia por la calidad de las evidencias y la claridad de sus argumentos. Se enfatiza la conexión entre la teoría (electronegatividad, energía de enlace) y la observación simulada de comportamientos en las estructuras.

Sesión 2: Polaridad y electronegatividad — ¿Quién atrae al otro?

Objetivo de aprendizaje: aplicar conceptos de electronegatividad y energía de enlace para predecir la polaridad de moléculas y la solubilidad en distintos disolventes.

Narrativa: la Dra. Lúmina propone un desafío de separación de fuentes de contaminación: diseñar moléculas o arreglos de enlaces que permitan la disolución selectiva en solventes diferentes para un sensor ambiental. El grupo debe predecir la polaridad de moléculas planificadas y justificar sus selecciones con datos de electronegatividad relativa.

- Actividad 1: Construcción de parejas de moléculas y análisis de polaridad. Se analizan moléculas como HCl , NH_3 , CH_3OH y CO_2 , discutiendo si son polares o apolares y por qué. Se utilizan diagramas de Lewis y vectorización de

cargas para interpretar la geometría molecular.

- Actividad 2: Experimentos simulados de solubilidad. Se crean escenarios donde ciertas moléculas son más solubles en disolventes polares o no polares. Los equipos deben justificar con base en la polaridad y la interacción dipolo-dipolo y/o puentes de hidrógeno.
- Actividad 3: Construcción de un breve informe que conecte polaridad con aplicaciones tecnológicas (bombas de sensores, electrolitos, disoluciones químicas utilizadas en dispositivos) para justificar posibles usos en la vida real.

Desempeño esperado y rúbrica: claridad en las explicaciones, consistencia entre predicciones y evidencias simuladas, y un diseño de experimento corto que pueda replicarse en condiciones de aula. Se otorgan XP por la calidad de la argumentación y la precisión conceptual.

Rol de los recursos: diarios de equipo, fichas de polaridad, simuladores, plantillas de informe, tablero de progreso y rúbricas de evaluación.

Sesión 3: Propiedades físicas y organización estructural

Objetivo de aprendizaje: analizar propiedades físicas (punto de ebullición/fusión, solubilidad, conductividad eléctrica) a partir del tipo de enlace y de la organización estructural de los compuestos iónicos y moleculares.

Narrativa: ante un conjunto de muestras simuladas, los equipos deben predecir qué materiales serían óptimos para sensores y componentes de baterías, en función de su estructura y tipo de enlace. El equipo diseña una pequeña matriz de decisiones para evaluar qué propiedades son deseables para su aplicación en sensores ambientales y tecnologías de energía.

- Actividad 1: Análisis de datos simulados de puntos de ebullición y fusión para compuestos iónicos y covalentes. Identificación de tendencias y explicación basada en enlaces y organización estructural (redes cristalinas, moléculas discretas).
- Actividad 2: Taller de conductividad eléctrica. Se discuten condiciones para que una sustancia conduzca electricidad y se resume la relación entre la movilidad de iones y la estructura cristalina. Se discute por qué algunos compuestos covalentes no conducen electricidad en estado sólido pero pueden hacerlo en disolución.
- Actividad 3: Solubilidad y disolventes. Se exploran criterios de solubilidad y se realizan predicciones basadas en la regla de “similitud de disolvente” y en la polaridad de las moléculas, con ejemplos prácticos.

Producto: un informe que conecte propiedades observadas con el tipo de enlace y la organización estructural, acompañado de un pequeño modelo o simulación que demuestre la relación entre estructura y propiedades.

Sesión 4: Estructuras de cristales y moléculas — Arquitectura de la materia

Objetivo de aprendizaje: comprender las estructuras de cristales iónicos y moleculares y su influencia en las propiedades macroscópicas.

Narrativa: el equipo participa en una exposición de “Arquitectura molecular” para presentar estructuras eficientes para un nuevo material de construcción sensorial. Cada equipo diseña un conjunto de estructuras sobre las cuales deben justificar la estabilidad, la robustez y la funcionalidad prevista en el proyecto final.

- Actividad 1: Construcción de redes cristalinas simples (NaCl, ZnO, CaCO₃, etc.) y discusión de la coordinación, la densidad y la estabilidad de la red. Comparación con moléculas covalentes discretas.
- Actividad 2: Modelado de moléculas complejas y análisis de geometría. Estudio de geometría molecular y su impacto en la polaridad y la reactividad.
- Actividad 3: Presentación de hallazgos y revisión entre pares para fortalecer argumentos basados en evidencia.

Entregables: esquemas de estructuras, notas de proyección y una breve reflexión sobre cómo la estructura influye en las propiedades a nivel macroscópico.

Sesión 5: Relevancia de los enlaces en la vida diaria y la tecnología

Objetivo de aprendizaje: comprender la relevancia de los enlaces iónicos y covalentes en productos de uso cotidiano y en tecnologías actuales (electrónica, baterías, sensores, materiales biomiméticos).

Narrativa: los equipos investigan ejemplos reales (baterías, sensores ambientales, plásticos, cerámicas) y relacionan las características de enlace con las propiedades requeridas para esas tecnologías. Se busca que el equipo make un cuadro comparativo que resuma las ventajas y limitaciones de cada tipo de enlace en contextos reales.

- Actividad 1: Estudio de casos. Análisis de baterías de ion de litio, polímeros conductores y sensores químicos para identificar qué tipo de enlace está predominante y por qué.
- Actividad 2: Simulación de escenarios tecnológicos. Los equipos predicen cómo cambiaría el comportamiento de un material si se cambia el tipo de enlace y la organización estructural.
- Actividad 3: Diseño breve de una propuesta de material para una aplicación tecnológica específica, con justificación basada en enlaces y estructura.

Resultado: una matriz de criterios para evaluar la idoneidad de materiales en aplicaciones modernas y una explicación de la correspondencia entre estructura, enlace y función.

Sesión 6: Proyecto final — Diseño y justificación de un material o compuesto

Objetivo de aprendizaje: desarrollar habilidades de pensamiento crítico al justificar decisiones experimentales, interpretar datos y predecir comportamientos de materiales, integrando conceptos de enlaces y estructura en un diseño propositivo.

Narrativa: cada equipo propone un material o compuesto, elige el tipo de enlace predominante, predice propiedades y diseña pruebas simuladas para validar su comportamiento. Deben comunicar una interpretación coherente, una predicción razonada y una evaluación de riesgos y beneficios de su diseño.

- Actividad 1: Definición del objeto de diseño. El equipo elige un objetivo práctico, determina el tipo de enlace principal y describe la estructura prevista en un formato de “hoja de diseño”.
- Actividad 2: Modelado y pruebas simuladas. Se crean modelos de moléculas y estructuras, se ejecutan simulaciones de propiedades (solubilidad, conductividad, estabilidad) y se registran los resultados en el diario de equipo.
- Actividad 3: Preparación de la presentación final. Se organiza una presentación oral y un informe técnico breve que incluyan fundamentos teóricos, predicciones y pruebas simuladas, y se destacan las posibles aplicaciones prácticas y consideraciones éticas y de seguridad.

Entregables: diseño de material/prototipo, predicciones y pruebas simuladas, presentación oral y informe escrito, plan de gestión de proyecto y registro de reflexiones del equipo.

Sesión 7: Validación, pruebas y refinamiento

Objetivo de aprendizaje: aplicar el razonamiento y el método científico para validar predicciones, revisar datos y refinar diseños en base a la evidencia.

Narrativa: los equipos enfrentan un conjunto de “condiciones de prueba” que deben simular para evaluar la robustez y la viabilidad de su diseño. Deben justificar cambios propuestos y explicar por qué ciertas decisiones conducen a mejoras o a riesgos nuevos.

- Actividad 1: Pruebas simuladas adicionales y análisis de datos. Los equipos comparan los resultados con las predicciones y ajustan su diseño si es necesario.
- Actividad 2: Revisión de la seguridad y ética de uso de materiales propuestos. Evaluación de impactos ambientales y de seguridad.
- Actividad 3: Preparación de una versión actualizada del informe técnico y una versión corta para exposición ante un panel de mentores.

Producto: versión refinada del diseño, con evidencia actualizada y argumentos más sólidos, lista para la presentación final ante la comunidad educativa.

Sesión 8: Cierre, presentaciones y reflexión final

Objetivo de aprendizaje: comunicar de forma clara y persuasiva las ideas, evidencias y predicciones, y reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y el trabajo en equipo.

Narrativa: el proyecto culmina en un “evento de investigación” donde cada equipo presenta su material o compuesto, defendiendo su diseño ante un panel de docentes y mentores. Se exponen resultados, predicciones y pruebas simuladas, se discuten limitaciones y posibles mejoras, y se celebra el aprendizaje y las contribuciones del equipo.

- Actividad 1: Presentación formal ante el panel educativo. Se utilizan medios visuales y una versión escrita de explicaciones que conecten teoría, evidencia y diseño.
- Actividad 2: Reflexión y retroalimentación. Cada miembro del equipo realiza una reflexión personal y una reflexión de equipo, destacando fortalezas, áreas de mejora y aprendizajes clave.
- Actividad 3: Evaluación final y reconocimiento. Se aplica la rúbrica final y se otorgan insignias por logros alcanzados en conceptos, evidencia, comunicación y trabajo en equipo.

Producto final: proyecto completo con diseño, predicciones, pruebas simuladas y presentaciones respaldadas por evidencias; un portafolio digital que recopila todo lo aprendido y las evidencias de la experiencia gamificada.

Resumen de las mecánicas de gamificación empleadas en las 8 semanas: progreso mediante puntos de experiencia (XP), insignias por logros, misiones de equipo, retos de colaboración y tablero de progreso visible para cada grupo. Las misiones se desbloquean al completar las tareas de la semana anterior; las pruebas simuladas y la documentación constituyen evidencia clave para el avance. Se fomenta la retroalimentación entre pares y la autoevaluación a través de rúbricas claras, con criterios de evaluación alineados a las metas de aprendizaje. Cada equipo mantiene un diario de

equipo para registrar decisiones, hallazgos, predicciones y reflexiones, conectando teoría con práctica y promoviendo la comunicación científica.

Notas sobre implementación y recursos: el plan puede adaptarse a diferentes contextos y recursos. Si el aula cuenta con software de modelado, se pueden incorporar simulaciones avanzadas; si no, se pueden usar modelos físicos y tarjetas de construcción de moléculas. Se recomienda un entorno seguro para el manejo de materiales y simulaciones, con pautas claras para la colaboración y la resolución de conflictos. El profesor actúa como facilitador y mentor, guiando a los estudiantes en el uso de evidencias, la formulación de preguntas y la toma de decisiones fundamentadas, y promoviendo una cultura de curiosidad y rigor científico.

En suma, el diseño gamificado propuesto propone un arco de aprendizaje centrado en la exploración y construcción de conocimiento sobre enlaces químicos (iónicos y moleculares). La narrativa de laboratorio de investigación facilita la conexión entre teoría y práctica y favorece el desarrollo de las habilidades científicas necesarias para comprender y aplicar conceptos de electronegatividad, energía de enlace, polaridad y estructura, dentro de un entorno colaborativo y creativo que prepara a los estudiantes para vivir la ciencia como una actividad significativa y relevante para la vida diaria y la tecnología.

Evaluación Gamificada

3. Estrategias de Evaluación y Cierre: Se debe determinar qué se evalúa, reflexión y como se puede hacer el desenlace, debe ser muy clara y bien especificada; Debe estar dentro de la etiqueta <evaluacion>

- Evaluación formativa continua: observación de pronunciación, uso correcto de las estructuras “This is a ...” y “I have a ...”, y participación en las actividades de clasificación y toma de decisiones en el tablero. Registro de progreso por alumno y por grupo, con fichas o pegatinas que señalan el nivel alcanzado y las casillas desbloqueadas. Retroalimentación inmediata durante las sesiones para corregir errores de forma o pronunciación.
- Evaluación de pronunciación y comprensión auditiva: se utilizan mini-pruebas semanales de pronunciación de los nuevos juguetes y ejercicios de reconocimiento auditivo durante las actividades de juego. Se registran aciertos y áreas de dificultad para orientar la práctica en casa o en sesiones siguientes.
- Evaluación de pensamiento crítico y razonamiento: se observan la capacidad de justificar elecciones, clasificar objetos y explicar las diferencias entre categorías durante las rondas de juego. Se utilizan preguntas guías y respuestas razonadas para evaluar el razonamiento verbal y la capacidad de argumentación en inglés.
- Evaluación de uso de estructuras simples: se valoran la correcta utilización de “This is a ...” y “I have a ...” en contextos orales simples, reforzando la coordinación entre vocabulario, pronunciación y estructura gramatical en un nivel inicial adecuado para la edad.
- Desenlace y cierre de la unidad: se realiza una revisión de todas las 12 casillas, un desafío final oral que consolide pronunciación, comprensión y uso básico de estructuras simples en inglés, y una sesión de reflexión donde cada alumno comparte una frase corta con al menos dos juguetes del tablero. Se discuten logros, metas logradas y áreas de mejora para futuras unidades, con planes de práctica en casa y en el aula para mantener el impulso del aprendizaje.

- Instrumentos y rúbricas: se diseñan rúbricas simples para evaluación de pronunciación (claridad, precisión de sonidos, entonación), uso de estructuras (correctas frases cortas) y colaboración (participación, apoyo entre pares). Se incorporan listas de cotejo y escalas de observación para facilitar la retroalimentación y la toma de decisiones en tiempo real.
- Reflexión y continuidad: al finalizar la unidad, se solicita a los niños y a las familias un breve compromiso de práctica fuera del aula (p. ej., escuchar grabaciones en casa, repetir nombres de juguetes, practicar frases con un adulto en casa). Se presentan recomendaciones y recursos para reforzar el aprendizaje en el hogar y se planifica la siguiente unidad manteniendo el enfoque lúdico y colaborativo.

Recomendaciones Logísticas

- Tiempo: cada sesión dura 60 minutos. Distribuirlo en 5–10 minutos de calentamiento, 25–35 minutos de juego en el tablero y 15–20 minutos de cierre y reflexión. Ajustar según el ritmo del grupo.
- Espacio: mesa amplia para el tablero o área en el suelo con una alfombra suave para los niños. Disposición en círculo para discusión y turnos de habla. Estaciones de tarjetas alrededor del tablero para rotación de grupos.
- Materiales: tablero con 12 casillas, tarjetas de imágenes de cada juguete, tarjetas de palabras, fichas o pegatinas para progreso, tarjetas de reglas, tarjetas de “preguntas de pensamiento crítico”, marcadores, y un dispositivo de reproducción de audio para pronunciación.
- Herramientas TIC/IA: uso de una app simple de reconocimiento de voz para escuchar la pronunciación y dar feedback inmediato, o un reproductor de audio para escuchar pronunciaciones modelo. Si hay tablets disponibles, pueden usarse para mostrar tarjetas de vocabulario y grabar pequeñas grabaciones de pronunciación para devolución.
- Evaluación: observación formativa durante cada sesión, registro de progreso por niño y retroalimentación positiva. Evaluación sumativa al final de la unidad con una revisión de las 12 palabras y una breve interacción oral.
- Diferenciación: para estudiantes con mayor fluidez, introducir variantes de frases (p. ej., “This is a big ball.”) o tareas cortas de rima. Para estudiantes con mayores necesidades, usar apoyo visual más extenso y repetición guiada. Formar parejas para apoyo recíproco durante las actividades de pronunciación.
- Seguridad y bienestar: fomentar un ambiente de juego seguro, respetuoso y paciente. Las instrucciones deben ser claras y repetidas; permitir pausas breves si un niño se siente abrumado.
- Comunicación con familias: enviar sugerencias de práctica en casa con tarjetas de imágenes y una guía de pronunciación para que las familias repitan vocabulario y frases simples fuera del aula.
- Adaptaciones culturales: incluir juguetes que sean relevantes o familiares para las familias de los estudiantes, sin perder el foco en el vocabulario en inglés.
- Monitoreo de progreso: registrar avances semanales en una ficha de seguimiento para cada niño; usar estos datos para ajustar el ritmo y plan de futuras unidades.
- Gestión de recursos: planificar con antelación el conjunto de juguetes a introducir, mantener tarjetas limpias y en buen estado, y preparar sustitutos en caso de desgaste o pérdida de tarjetas.

