

This or That? Discovering This and That in English!

Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primaria (6-11 años) que están comenzando a aprender inglés, específicamente los conceptos básicos de demostrativos: **this** y **that**. A través de un enfoque de Aprendizaje Basado en Retos, los estudiantes explorarán cómo identificar y usar frases como *This is a pen*, *Is this a pen?* y *What is this?* *This is a dog*.. Estas frases son esenciales para describir objetos cercanos y lejanos, una habilidad que se usa en la vida diaria para comunicar y preguntar sobre lo que nos rodea.

El plan conecta el aprendizaje con situaciones cotidianas, como nombrar objetos en el aula o en casa, promoviendo la curiosidad y la creatividad para resolver retos comunicativos. Los estudiantes desarrollarán competencias comunicativas orales y escritas, además de habilidades para trabajar en equipo y pensar críticamente, al mismo tiempo que practican la pronunciación y la estructura gramatical básica.

Al finalizar, los alumnos serán capaces de usar correctamente *this* y *that* para señalar objetos y formular preguntas simples, lo que enriquecerá su interacción en inglés tanto en el aula como fuera de ella.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y utilizar correctamente los demostrativos *this* y *that* en oraciones afirmativas y preguntas.
- Formular preguntas simples usando *Is this...?* y *What is this?* para identificar objetos.
- Describir objetos cercanos y lejanos usando vocabulario básico en inglés.
- Colaborar en equipo para resolver retos comunicativos relacionados con la identificación de objetos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones cotidianas y en tareas para la casa.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes de objetos comunes (pluma, perro, libro, silla, etc.) – al menos 20 tarjetas
- Carteles con las frases clave: *This is a pen*, *Is this a pen?*, *What is this?* *This is a dog*.
- Pizarra blanca y marcadores
- Hoja de trabajo impresa con ejercicios de completar y relacionar
- Proyector o computadora para mostrar imágenes y videos cortos
- Reproductor de audio con canción o rima relacionada con *this* y *that*
- Cuadernos y lápices para los estudiantes
- Fichas adhesivas para actividades de clasificación
- Ficha para tarea – plantilla para que los estudiantes dibujen y escriban

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario de objetos comunes en inglés (por ejemplo, pen, dog, book)
- Habilidades básicas para escuchar y repetir palabras y frases en inglés
- Experiencia básica en responder preguntas sencillas en inglés
- Habilidad para trabajar en parejas o pequeños grupos
- Familiaridad con el uso de la pizarra y materiales impresos

Actividades

Sesión 1: ¡Descubriendo "This" y "That"!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar y familiarizar a los estudiantes con las palabras *this* y *that*, y mostrar cómo se usan para identificar objetos cercanos y lejanos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra diferentes objetos en el aula y pregunta en español: "¿Cómo se llama esto?" y "¿Y cómo se llama aquello allá?"
- **Estudiantes:** Responden en español para activar el concepto de objetos cercanos y lejanos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que en inglés hay palabras especiales para mostrar cosas cerca y lejos: *this* y *that*. Luego canta una pequeña rima o canción que incluye estas palabras, mostrando imágenes divertidas.
- **Estudiantes:** Escuchan y repiten la rima, observan las imágenes con atención.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida diaria: "Cuando queremos mostrar algo a un amigo, usamos *this* si está cerca, y *that* si está lejos. Por ejemplo, *This is a pen* si el bolígrafo está en la mesa frente a ti."

Estudiantes: Observan, escuchan y participan con ejemplos sencillos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta las frases clave en la pizarra y con carteles: *This is a pen, Is this a pen?, What is this? This is a dog.* Explica el significado y la estructura de manera sencilla, usando imágenes y gestos.

Actividad 1: "Explora y Señala"

- **Objetivo:** Identificar objetos usando *this* y *that*.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Coloca tarjetas con imágenes de objetos en diferentes lugares del aula, algunos cerca y otros lejos de los estudiantes.
 - Invita a los estudiantes a señalar un objeto y decir en voz alta: *This is a ...* si está cerca o *That is a ...* si está lejos.
 - Los estudiantes trabajan en parejas.
 - El docente corrige pronunciación y estructura, haciendo preguntas guía como: "Is this a dog?"
- **Organización:** Parejas
- **Producto/Evidencia:** Frases orales correctamente formuladas por cada pareja.
- **Duración:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Observar participación, corregir suavemente, motivar a usar frases completas.

Actividad 2: "¿Qué es esto?" Juego de tarjetas

- **Objetivo:** Formular preguntas y respuestas usando *Is this a ...?* y *What is this?*
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada grupo de 3-4 estudiantes un conjunto de tarjetas con objetos.
 - Un estudiante muestra una tarjeta y pregunta a los demás: *Is this a pen?* o *What is this?*
 - Los otros responden usando: *This is a pen* o *It is a dog.*
 - Rotan roles para que todos participen.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto/Evidencia:** Participación oral y uso correcto de preguntas y respuestas.
- **Duración:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar el juego, corregir errores comunes, estimular el uso de vocabulario.

Actividad 3: "Dibuja y Describe"

- **Objetivo:** Describir objetos con frases completas usando *this* y *that*.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a los estudiantes dibujar en su cuaderno dos objetos: uno que esté cerca (imagínalo cerca) y otro que esté lejos.

- Después, cada estudiante escribe o dicta una frase para describir cada dibujo, por ejemplo: *This is a book* y *That is a chair*.

- **Organización:** Individual
- **Producto/Evidencia:** Dibujo con oraciones escritas o dictadas.
- **Duración:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Apoyar a quienes necesiten ayuda para escribir o formular frases, revisar trabajos.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear oraciones adicionales usando nuevas tarjetas o inventar preguntas para sus compañeros.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar en parejas con un compañero más avanzado, usar imágenes con etiquetas para facilitar el reconocimiento.

Transiciones

Después de cada actividad, el docente hace un breve resumen y conecta con la siguiente diciendo, por ejemplo: "Muy bien, ahora que sabemos cómo usar *this* y *that*, vamos a practicar haciendo preguntas con nuestros amigos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante diga una frase usando *this* o *that* para describir algo en el aula.
- **Estudiantes:** Participan con frases orales cortas, mientras el docente escribe algunas en la pizarra para repasar.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuándo usamos *this* y cuándo usamos *that*?
- ¿Cómo hago una pregunta para saber qué es un objeto?
- ¿Me siento capaz de decir una frase para describir un objeto?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva valorando la participación y corrigiendo errores con ejemplos claros. Anima a seguir practicando en casa.

Transferencia:

Se explica que en la próxima sesión se continuará usando *this* y *that* pero con más objetos y situaciones, para poder comunicarse mejor con amigos y familia.

Tarea o reto para casa:

- **Instrucción:** Los estudiantes deben buscar tres objetos en casa y hacer una lista con frases en inglés: dos usando *this is a ...* para objetos cercanos y uno con *that is a ...* para un objeto lejano. Pueden dibujarlos y traerlos a la clase siguiente.

Sesión 2: Preguntas y Juegos con This and That

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar lo aprendido y preparar a los estudiantes para formular preguntas usando *Is this...?* y *What is this?*.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra las frases escritas en la pizarra y pregunta: "¿Quién recuerda cómo decir 'Esto es un perro'?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente, repitiendo las frases clave.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un breve cuento o situación donde alguien pregunta qué es un objeto usando *Is this a ...?* y *What is this?*.
- **Estudiantes:** Escuchan y participan señalando objetos relacionados en imágenes.

Contextualización:

Docente: Explica que formular preguntas es muy importante para aprender palabras nuevas y para hablar con amigos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Modela preguntas usando tarjetas y objetos reales, enfatizando la entonación interrogativa y las respuestas completas.

Actividad 1: "Encuentra el objeto misterioso"

- **Objetivo:** Formular preguntas correctas para identificar objetos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Un estudiante elige una tarjeta en secreto. Los demás hacen preguntas: *Is this a pen?*, *What is this?* para adivinar el objeto.
 - El estudiante que tiene la tarjeta responde con frases completas.

- Se rotan los turnos para que todos participen.
- **Organización:** Grupos pequeños de 4
- **Producto/Evidencia:** Preguntas y respuestas orales correctas.
- **Duración:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar el turno, corregir pronunciación y estructura, motivar a usar frases completas.

Actividad 2: "Clasifica con This y That"

- **Objetivo:** Diferenciar objetos cercanos y lejanos y usar *this* y *that* con preguntas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Coloca dos áreas en el aula: una para objetos "cerca" y otra para "lejos".
 - Los estudiantes reciben tarjetas y deben colocarlas en el lugar correcto diciendo en voz alta: *This is a book* o *That is a chair*.
 - Luego, hacen preguntas a sus compañeros para confirmar.
- **Organización:** Parejas
- **Producto/Evidencia:** Uso correcto de frases y preguntas durante la clasificación.
- **Duración:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, corregir errores y mantener el orden.

Actividad 3: "Mini-presentaciones"

- **Objetivo:** Describir y preguntar sobre objetos usando *this*, *that*, y preguntas aprendidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada estudiante elige un objeto o dibujo y presenta a un compañero usando frases completas y preguntas.
 - El compañero responde y hace una pregunta también.
- **Organización:** Parejas
- **Producto/Evidencia:** Intercambio oral con uso correcto del vocabulario y estructuras.
- **Duración:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar, apoyar con frases y corregir suavemente.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Usar más vocabulario para describir y preguntar sobre más objetos.
- **Estudiantes con dificultades:** Trabajar con frases escritas de apoyo y practicar en dúo con un compañero.

Transiciones

Al terminar cada actividad, el docente resume y conecta diciendo: "Muy bien, ahora que sabemos preguntar, vamos a practicar presentando objetos a nuestros amigos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza una ronda rápida donde cada estudiante dice una pregunta o respuesta con *this* o *that*.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo hice para preguntar por un objeto?
- ¿Puedo decir si un objeto está cerca o lejos?
- ¿Qué frase me gusta más usar y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Refuerza el esfuerzo de todos, destaca las frases bien formuladas y anima a seguir practicando en casa.

Transferencia:

Se explica que en la próxima sesión se hará un reto final donde aplicarán todo lo aprendido para crear un juego divertido.

Tarea o reto para casa:

- **Instrucción:** Practicar en casa con un familiar preguntando y respondiendo usando *Is this a ...?* y *This is a ...* sobre objetos reales o dibujos.

Sesión 3: ¡Nuestro Juego de This and That!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para aplicar todo lo aprendido en un juego colaborativo que consolide el uso de *this*, *that* y las preguntas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa en conjunto con los estudiantes las frases clave y ejemplos de las sesiones anteriores con preguntas y respuestas rápidas.
- **Estudiantes:** Participan activamente, repitiendo y corrigiendo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta el reto: crear un juego de mesa o tablero usando tarjetas con objetos, donde se tenga que usar *this* y *that* para avanzar o ganar puntos.
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados y preguntan sobre las reglas.

Contextualización:

Docente: Explica que este juego les ayudará a practicar inglés y divertirse con sus compañeros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Da un ejemplo de cómo se juega y cómo se usan las frases para avanzar.

Actividad 1: "Construcción del Juego"

- **Objetivo:** Crear un juego que utilice las frases aprendidas para identificar objetos y formular preguntas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a la clase en grupos de 4.
 - Los grupos diseñan un tablero simple con casillas, colocan tarjetas con objetos y planifican preguntas que se harán al avanzar.
 - Cada grupo escribe o dibuja sus reglas y prepara frases para el juego.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto/Evidencia:** Juego de mesa o tablero con tarjetas, reglas y frases escritas.
- **Duración:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar con vocabulario y estructura, fomentar la colaboración.

Actividad 2: "Juego en Acción"

- **Objetivo:** Practicar oralmente el uso de *this*, *that* y preguntas en un contexto lúdico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo juega su juego con otro grupo o con toda la clase, haciendo preguntas y respuestas para avanzar.
 - El docente guía y corrige cuando es necesario.
- **Organización:** Grupos o plenaria según espacio y tiempo
- **Producto/Evidencia:** Participación oral activa y correcta en el juego.
- **Duración:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Observar, corregir, motivar y asegurar que todos participen.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Pueden crear preguntas adicionales o frases más complejas para el juego.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo extra para formular preguntas y respuestas durante el juego.

Transiciones

Después del juego, el docente invita a sentarse y preparar la reflexión final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los estudiantes compartir qué aprendieron y qué les gustó del juego.
- **Estudiantes:** Expresan oralmente sus ideas y emociones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue fácil o difícil al usar *this* y *that*?
- ¿Cómo me ayudó el juego a aprender mejor?
- ¿Dónde puedo usar estas frases en mi vida diaria?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a los estudiantes por su esfuerzo y creatividad, señala avances individuales y grupales, y sugiere seguir practicando.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a enseñar el juego a un familiar o amigo en casa, para seguir practicando.

Tarea o reto para casa:

- **Instrucción:** Enseñar a un familiar el juego creado y practicar las frases con ellos. Traer un dibujo o foto del momento para compartir en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Activación de conocimientos previos en la primera sesión.
- **Formativa:** Observación continua durante las actividades orales y escritas en las tres sesiones.
- **Sumativa:** Evaluación del juego final y la participación, así como revisión de tareas para casa.

Criterios de evaluación:

- Usa correctamente *this* y *that* para identificar objetos (Objetivo 1).

- Formula preguntas simples con *Is this...?* y *What is this?* (Objetivo 2).
- Describe objetos con frases completas y vocabulario básico (Objetivo 3).
- Participa activamente en actividades grupales y colabora en la creación del juego (Objetivo 4).
- Aplica los conocimientos en tareas para casa y situaciones cotidianas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación oral y uso correcto de estructuras.
- Rúbrica simple para evaluar el juego creado (claridad, uso del idioma, creatividad).
- Observación directa durante actividades y juego.
- Portafolio con dibujos y frases escritas de los estudiantes.
- Autoevaluación guiada con preguntas de reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Frases orales y escritas usando *this*, *that* y preguntas formuladas en clase.
- Participación activa y correcta en juegos y actividades grupales.
- Producción del juego final con frases y reglas en inglés.
- Tareas para casa completadas con frases y dibujos.