

¡Let's Play, Do, and Go! - Mastering Action Verbs in English

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de media (15-17 años) y tiene como propósito principal que los estudiantes comprendan y utilicen correctamente los verbos de acción *play*, *do* y *go* en contextos cotidianos. Estos verbos son fundamentales para expresar actividades y rutinas, lo que facilita la comunicación tanto en situaciones académicas como en la vida real. A través de la metodología de gamificación, los estudiantes se motivarán y comprometerán activamente, construyendo su conocimiento mediante retos, puntos y recompensas que estimulan su participación. La relevancia del plan radica en que estos verbos son muy frecuentes en conversaciones diarias y en la comprensión de textos en inglés, por lo que dominar su uso mejora la competencia comunicativa y la confianza para interactuar en un idioma extranjero. Además, relaciona directamente el aprendizaje con actividades que ellos realizan en su tiempo libre, haciendo el contenido significativo y aplicable a su entorno.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar el uso adecuado de los verbos *play*, *do* y *go* en oraciones simples.
- Construir oraciones correctas utilizando *play*, *do* y *go* para describir actividades y rutinas.
- Aplicar los verbos en contextos escritos y orales mediante ejercicios interactivos y dinámicos.
- Evaluar su propio aprendizaje a través de la reflexión y autoevaluación guiada.

Recursos Necesarios

- Tarjetas impresas con imágenes y nombres de actividades (mínimo 30 tarjetas).
- Pizarra blanca y marcadores de colores.
- Proyector y computadora para mostrar videos y presentaciones.
- Hoja impresa con tabla de verbos y actividades para cada estudiante.
- Cuaderno y bolígrafo para anotaciones y reflexiones.
- App Kahoot o similar para cuestionario interactivo.
- Insignias digitales para premiar logros (pueden ser imágenes para entregar en clase o en formato digital).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de verbos en presente simple.
- Familiaridad previa con vocabulario relacionado a actividades y deportes.

- Habilidades básicas para construir oraciones simples en inglés.
- Experiencia previa con actividades en grupo y dinámicas participativas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que hoy aprenderán a usar correctamente los verbos *play*, *do* y *go*, fundamentales para hablar de actividades diarias y hobbies. Destaca que dominar estos verbos les ayudará a expresarse mejor en inglés y entender textos y conversaciones reales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Proyecta en la pantalla tres imágenes: un grupo jugando fútbol, una persona haciendo yoga y alguien corriendo en un parque. Pregunta: “¿Qué están haciendo estas personas? ¿Puedes decirlo en inglés? ¿Qué verbo usarías?”

Estudiantes: Responden con sus ideas y vocabulario que conocen, como “They are playing soccer”, “She is doing yoga”, “He is going running”.

Motivación y enganche:

Docente: Comparte un dato curioso: “¿Sabían que en inglés usamos verbos diferentes para actividades diferentes? Por ejemplo, no decimos ‘do football’, sino ‘play football’. Hoy vamos a descubrir por qué y cómo usar estos verbos para sonar más naturales.”

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida diaria: “¿Cuáles de estas actividades hacen ustedes en su tiempo libre? Al aprender estos verbos, podrán hablar sobre sus hobbies con amigos o en redes sociales en inglés.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta tres columnas en la pizarra con los verbos *play*, *do* y *go*. Explica con ejemplos claros y con imágenes qué tipo de actividades se relacionan con cada verbo, enfatizando patrones (ej. *play* con deportes de equipo

y juegos, *do* con actividades físicas o rutinas, *go* con deportes que terminan en -ing y desplazamiento).

Actividad 1: “Clasifica y gana puntos”

- **Objetivo:** Identificar el verbo correcto para cada actividad.
- **Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con nombres e imágenes de actividades. En grupos de 3-4, los estudiantes clasifican cada tarjeta bajo *play*, *do* o *go* en un gran mural o pizarra. Por cada tarjeta correctamente ubicada ganan 10 puntos para su grupo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Mural o pizarra con clasificación de actividades.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, hace preguntas guía como “¿Por qué eligieron ese verbo?”, “¿Puedes usarlo en una frase?”, y corrige errores con explicaciones breves.

Transición:

Docente: Felicita a los grupos por sus puntos y anuncia que ahora practicarán cómo usar estos verbos en oraciones completas.

Actividad 2: “Construye tu frase”

- **Objetivo:** Construir oraciones usando *play*, *do* y *go*.
- **Instrucciones:** En parejas, con una lista impresa, los estudiantes eligen actividades y forman oraciones afirmativas, negativas e interrogativas. Por ejemplo: “I play basketball”, “She doesn’t do yoga”, “Do you go running?”.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Lista de oraciones escritas y practicadas oralmente.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, corrige pronunciación y gramática, y anima a usar diferentes sujetos y tiempos verbales sencillos.

Transición:

Docente: Explica que ahora aplicarán lo aprendido en un juego digital para sumar puntos y ganar insignias.

Actividad 3: “Kahoot de Play, Do, Go”

- **Objetivo:** Evaluar y reforzar el conocimiento de forma lúdica.
- **Instrucciones:** Los estudiantes participan en un cuestionario de opción múltiple donde deben elegir el verbo correcto para distintas actividades o completar oraciones. Cada respuesta correcta suma puntos y permite ganar insignias.
- **Organización:** Individual, con dispositivos móviles o computadora.

- **Producto:** Resultados en Kahoot y registro de insignias digitales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, da retroalimentación inmediata y destaca logros.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a crear una mini-historia usando al menos cinco oraciones con los verbos aprendidos y compartirla con la clase.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** Se les asigna un compañero tutor para repasar juntos las reglas con ejemplos adicionales y practicar oralmente antes de continuar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante que escriba en una tarjeta tres oraciones usando *play*, *do* y *go* para actividades que realicen ellos mismos.

Estudiantes: Escriben sus oraciones y las leen en voz alta a un compañero para recibir comentarios.

Reflexión metacognitiva:

Docente: Formula las siguientes preguntas para que reflexionen y respondan por escrito:

- ¿Cuál verbo te fue más fácil usar y por qué?
- ¿En qué tipo de actividades usarás estos verbos en tu vida diaria?
- ¿Qué aprendiste hoy que no sabías antes sobre *play*, *do* y *go*?

Retroalimentación:

Docente: Recolecta las tarjetas y reflexiones, proporciona comentarios positivos y señala errores comunes para aclararlos en grupo.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión practicarán estos verbos en conversaciones y descripciones más complejas, conectando con temas como planes futuros y pasatiempos.

Tarea o reto:

Docente: Propone a los estudiantes grabar un video corto o escribir un párrafo describiendo qué actividades hacen usando *play*, *do* y *go*, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos), formativa durante el desarrollo (observación en actividades, participación y juego Kahoot) y sumativa en el cierre (oraciones escritas y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente el verbo adecuado para actividades (relacionado con objetivo 1).
- Construye oraciones correctas usando *play*, *do* y *go* (objetivo 2).
- Participa activamente en actividades y demuestra comprensión oral y escrita (objetivo 3).
- Reflexiona sobre su aprendizaje y aplica el conocimiento al hablar de sus propias actividades (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación en actividades grupales e individuales.
- Rúbrica simple para evaluar oraciones escritas (gramática, vocabulario, coherencia).
- Autoevaluación al responder preguntas de reflexión.
- Resultados y análisis del juego Kahoot como indicador de comprensión.

Evidencias de aprendizaje:

- Mural o pizarra con la correcta clasificación de actividades.
- Oraciones escritas y orales formadas en parejas.
- Resultados del cuestionario interactivo.
- Tarjetas de cierre con oraciones y respuestas reflexivas.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para reconocer y valorar las diferencias individuales y grupales en el plan de clase, se pueden implementar las siguientes adaptaciones prácticas y apropiadas para estudiantes de 15-17 años:

- **Adaptación de imágenes y actividades:** Incluir en las tarjetas y ejemplos actividades culturales diversas que reflejen hobbies y deportes típicos de diferentes comunidades presentes en el aula o región (ej. danza folclórica, juegos tradicionales, deportes populares regionales). Esto valida la identidad cultural de los estudiantes y enriquece el vocabulario.
- **Uso de múltiples idiomas para apoyo:** Permitir que los estudiantes expresen inicialmente las actividades en su lengua materna o dialecto local al compartir sus respuestas en la fase de activación, para luego traducirlas al inglés. Esto favorece la inclusión de hablantes de lenguas originarias o segundas lenguas.
- **Reconocimiento de diversidad corporal y de género:** Al mostrar imágenes, incluir personas con distintas capacidades físicas y expresiones de género para que los estudiantes comprendan que las actividades son para todos, reforzando la aceptación y la diversidad.

Impacto positivo: Estas adaptaciones promueven un ambiente de respeto y valoración de la diversidad cultural, lingüística, y corporal, lo que aumenta la motivación y sentido de pertenencia de los estudiantes.

Equidad de Género

Para dismantelar estereotipos y promover equidad de género en la enseñanza de los verbos “play”, “do” y “go”, se recomiendan las siguientes adaptaciones:

- **Ejemplos y tarjetas no sexistas:** Asegurar que las imágenes y ejemplos de actividades representen tanto a hombres como a mujeres, personas no binarias, participando en deportes y hobbies tradicionalmente asociados a cualquier género (p.ej., chicas jugando fútbol, chicos haciendo yoga o danza).
- **Discusión crítica sobre estereotipos:** Incluir una breve actividad donde los estudiantes identifiquen y reflexionen sobre estereotipos de género en actividades deportivas y de ocio, fomentando el cuestionamiento y respeto.
- **Lenguaje inclusivo:** Animar a los estudiantes a usar lenguaje inclusivo al hablar de actividades (“personas que hacen yoga” en vez de “chicas que hacen yoga”) para evitar reforzar roles rígidos de género.

Impacto positivo: Estas propuestas ayudan a crear un ambiente libre de prejuicios de género, promoviendo la igualdad y el respeto hacia todas las identidades.

Inclusión

Para garantizar el acceso equitativo y la participación de estudiantes con necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje, se sugieren estas adaptaciones:

- **Materiales accesibles:** Proporcionar tarjetas con imágenes claras y textos legibles, además de versiones en formato digital para quienes usen dispositivos de apoyo (lectores de pantalla o ampliadores).
- **Diferenciación en la actividad grupal:** Organizar los grupos de trabajo considerando las fortalezas individuales, asignando roles adaptados (por ejemplo, lector, organizador, portavoz) para facilitar la participación activa de estudiantes con distintas habilidades.
- **Apoyo visual y kinestésico:** Incorporar gestos o movimientos simples para representar cada verbo (como simular jugar, hacer ejercicio o desplazarse), ayudando a estudiantes con dificultades auditivas o de procesamiento a comprender mejor el contenido.

Impacto positivo: Estas adaptaciones aseguran que todos los estudiantes puedan acceder, comprender y participar en la sesión, favoreciendo su inclusión y autoestima.

Modificaciones específicas a actividades

- **En la actividad “Clasifica y gana puntos”:**
 - Incluir tarjetas con actividades culturalmente diversas y adaptadas para todas las capacidades.
 - Permitir que los grupos expliquen sus decisiones en su idioma materno primero y luego en inglés, para fortalecer el aprendizaje bilingüe.

- Asignar roles dentro de los grupos para que estudiantes con diferentes perfiles puedan contribuir según sus fortalezas.
- **En la fase de contextualización:** Pedir a los estudiantes que compartan actividades que realmente practican, respetando diversidad cultural y de género, evitando suposiciones.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- Crear un glosario visual bilingüe (inglés + lengua materna/local) con imágenes para consulta durante la clase.
- Usar rúbricas flexibles para evaluar la participación y comprensión, valorando el esfuerzo y la colaboración más que la exactitud completa.
- Incluir preguntas abiertas en la evaluación para que los estudiantes expresen sus intereses personales y culturales relacionados con las actividades.