

# ¡Descubre el poder del verbo ser y estar jugando!

Lenguaje | Lectura | Gamificación

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de 15 a 17 años conozcan y comprendan los usos del verbo *ser* y *estar* a través de una experiencia lúdica y participativa. La gramática puede parecer, a veces, una materia abstracta y poco atractiva; sin embargo, mediante la gamificación, se incentiva la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje activo y significativo.

Los estudiantes aprenderán a diferenciar cuándo y cómo usar correctamente estos dos verbos fundamentales en la lengua española, lo cual es esencial para mejorar tanto su expresión oral como escrita. Además, comprenderán la importancia de este conocimiento para comunicarse con precisión en contextos académicos, sociales y cotidianos, desde describir personas y lugares hasta expresar estados o condiciones temporales.

Al conectar la gramática con el juego, los estudiantes no solo memorizan reglas, sino que las aplican de manera creativa y práctica, favoreciendo un aprendizaje duradero que les acompañará en su vida académica y personal. Este enfoque facilita que los jóvenes construyan competencias comunicativas sólidas, incrementen su autoestima al dominar desafíos y desarrollen habilidades colaborativas.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar los usos del verbo *ser* y *estar* en diversas oraciones.
- Aplicar correctamente los verbos *ser* y *estar* en contextos comunicativos mediante actividades lúdicas.
- Analizar ejemplos cotidianos donde se utilicen *ser* y *estar* para reforzar el aprendizaje.
- Crear oraciones originales usando *ser* y *estar* que reflejen comprensión y creatividad.

## Recursos Necesarios

- Cartulinas y marcadores de colores para crear tarjetas de juego (al menos 20 tarjetas).
- Equipo multimedia para proyectar videos cortos (computadora y proyector o pantalla).
- Fichas impresas con ejemplos y ejercicios sobre *ser* y *estar*.
- Aplicación digital Kahoot! o similar para cuestionarios interactivos.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.
- Premios simbólicos: insignias impresas o stickers para los ganadores.
- Cuadernos y bolígrafos para que los estudiantes anoten y creen oraciones.

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico del verbo en presente.
- Habilidad para leer y comprender oraciones sencillas en español.
- Experiencia previa en actividades grupales y de participación dinámica.
- Familiaridad con el uso básico de dispositivos digitales para actividades interactivas.

## Actividades

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 20 minutos**

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** Explica a los estudiantes que hoy explorarán dos verbos muy importantes para expresarse correctamente en español: *ser* y *estar*. Señala que aprenderán sus usos mediante juegos para hacerlo más divertido y significativo.

**Estudiantes:** Escuchan con atención y se preparan para participar activamente.

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Proyecta en pantalla o escribe en la pizarra las siguientes oraciones incompletas y pregunta: “¿Qué verbo creen que falta en estas frases: **Ella** \_\_\_ **estudiante** y **Ella** \_\_\_ **en la escuela**? ¿Por qué creen que es diferente?”

- **Estudiantes:** Responden en voz alta sus hipótesis, discuten brevemente y justifican sus respuestas.

#### Motivación y enganche:

**Docente:** Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que en español existen dos verbos para decir ‘to be’ en inglés? Aprender cuándo usar uno u otro puede cambiar totalmente el sentido de lo que decimos.” Propone un reto: “Al final de la clase, quienes logren acumular más puntos en nuestros juegos recibirán insignias de expertos en *ser* y *estar*.”

**Estudiantes:** Se muestran motivados y dispuestos a participar para ganar puntos e insignias.

#### Contextualización:

**Docente:** Relaciona el tema con la vida cotidiana: “Cuando describimos a nuestros amigos, cómo nos sentimos o dónde estamos, usamos estos verbos. Por ejemplo, decimos ‘Soy feliz’ o ‘Estoy en casa’. Hoy aprenderán a usarlos sin equivocarse.”

**Estudiantes:** Reflexionan sobre situaciones propias donde usan estos verbos y comparten ejemplos breves.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 75 minutos**

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Presenta un video corto (3-4 minutos) que explique los usos esenciales del verbo *ser* y *estar* con ejemplos claros y situaciones cotidianas. Luego, divide a la clase en grupos de 3-4 estudiantes para realizar las siguientes actividades gamificadas.

### Actividad 1: “Reto de tarjetas: ¿Ser o estar?”

- **Objetivo:** Identificar y diferenciar los usos de *ser* y *estar*.
- **Instrucciones:**
  - El docente entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas con oraciones incompletas o con verbos incorrectos.
  - Los estudiantes deben corregir o completar las oraciones usando *ser* o *estar* correctamente en un tiempo límite (10 minutos).
  - Por cada respuesta correcta, el grupo gana puntos.
  - Ejemplo de tarjeta: “La manzana \_\_\_ roja.” (usar *ser* o *estar*)
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Tarjetas corregidas y anotaciones en papel.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa la interacción, formula preguntas guía como: “¿Por qué eligieron ese verbo?”, “¿Podrían pensar en otra oración similar?” y da retroalimentación inmediata.

### Transición:

**Docente:** Felicita a los grupos por su esfuerzo y anuncia que ahora pondrán a prueba sus conocimientos en un juego digital.

### Actividad 2: “Kahoot de ser y estar”

- **Objetivo:** Aplicar correctamente los verbos en diferentes contextos mediante preguntas interactivas.
- **Instrucciones:**
  - Los estudiantes ingresan al juego Kahoot! con sus dispositivos.
  - Responden preguntas de opción múltiple que plantean situaciones para elegir entre *ser* o *estar*.
  - El docente explica brevemente cada respuesta correcta para reforzar el aprendizaje.
- **Organización:** Individual, con competencia amistosa entre compañeros.
- **Producto:** Puntuaciones en Kahoot! y explicación oral de respuestas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, aclara dudas, motiva y mantiene el ritmo.

### Transición:

**Docente:** Propone un desafío creativo para terminar esta fase: “Ahora inventen oraciones originales usando *ser* y *estar* para compartir con la clase.”

### Actividad 3: “Crea y comparte”

- **Objetivo:** Crear oraciones originales que reflejen comprensión y creatividad.
- **Instrucciones:**
  - En parejas, los estudiantes escriben cinco oraciones originales que utilicen correctamente *ser* y *estar*.
  - Luego, cada pareja lee dos oraciones al frente y recibe puntos por creatividad y corrección.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Oraciones escritas y presentadas oralmente.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, corrige suavemente errores, pregunta: “¿Por qué usaron ese verbo aquí?”, “¿Cómo cambia la oración si usan el otro verbo?”

### Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Se les invita a crear un mini cómic o diálogo usando *ser* y *estar* que luego compartirán con el grupo.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Se les proporciona una lista de frases modelo y ayudas visuales para que completen oraciones antes de avanzar a la parte creativa, además de trabajo en parejas con compañeros voluntarios para reforzar el aprendizaje.

### Fase de Cierre

#### Tiempo estimado: 25 minutos

#### Síntesis:

**Docente:** Propone un “Ticket de salida”: cada estudiante debe escribir en una ficha tres ideas clave que aprendió sobre *ser* y *estar* y una pregunta que aún tenga.

**Estudiantes:** Escriben individualmente y entregan las fichas al docente.

#### Reflexión metacognitiva:

**Docente:** Formula las siguientes preguntas para un breve diálogo o reflexión colectiva:

- ¿En qué situaciones te resulta más fácil usar *ser* o *estar*?
- ¿Cómo te ayudaron las actividades de hoy para comprender mejor estos verbos?
- ¿Qué reto personal te propones para seguir practicando fuera del aula?

**Estudiantes:** Responden y comentan en voz alta, compartiendo experiencias y compromisos.

#### Retroalimentación:

**Docente:** Revisa las fichas entregadas, ofrece comentarios generales resaltando aciertos y áreas a mejorar, y felicita el esfuerzo y participación de todos.

## Transferencia:

**Docente:** Conecta el aprendizaje con futuras clases de redacción y conversación, y anima a usar *ser* y *estar* en sus escritos y diálogos diarios.

## Tarea o reto:

**Docente:** Asigna el siguiente reto para casa: “Durante esta semana, identifica cinco frases en canciones, series o conversaciones que usen *ser* o *estar*, escríbelas y explica por qué se utilizó ese verbo.”

**Estudiantes:** Anotan la tarea y se comprometen a cumplirla para la próxima sesión.

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** Diagnóstica al inicio con la pregunta detonadora; formativa durante las actividades gamificadas y la creación de oraciones; sumativa con el ticket de salida y la reflexión final.

### Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente los usos del verbo *ser* y *estar* en oraciones (Objetivo 1).
- Aplica adecuadamente los verbos en actividades prácticas y juegos (Objetivo 2).
- Analiza ejemplos cotidianos demostrando comprensión (Objetivo 3).
- Produce oraciones originales y coherentes que evidencien el aprendizaje (Objetivo 4).

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y corrección en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar oraciones creadas, considerando gramática y creatividad.
- Observación directa durante juegos y presentaciones orales.
- Revisión de fichas de “Ticket de salida” para detectar comprensión y dudas.
- Autoevaluación oral y escrita en la reflexión metacognitiva.

### Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas correctas en tarjetas y Kahoot.
- Oraciones originales creadas y presentadas.
- Fichas de reflexión y síntesis escrita.
- Participación activa y argumentación durante las actividades.