

Let's Play: Accepting and Refusing Invitations Like a Pro!

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de secundaria (12-15 años) con el propósito de desarrollar habilidades prácticas para aceptar y rechazar invitaciones de manera adecuada en inglés, específicamente a través de respuestas escritas en correos electrónicos o mensajes de WhatsApp. A través de una metodología basada en la gamificación, los estudiantes incrementarán su motivación y compromiso mientras practican expresiones útiles y estructuras gramaticales para situaciones cotidianas reales.

Los estudiantes aprenderán a identificar el contexto y propósito de una invitación, a redactar respuestas claras y corteses para aceptar o rechazar, y a manejar el vocabulario y las fórmulas de cortesía propias del inglés informal y formal. Este aprendizaje es muy relevante para su vida diaria, ya que la comunicación digital es una herramienta fundamental en sus relaciones sociales y académicas. Además, la gamificación les permitirá progresar por niveles y retos, fomentando un ambiente dinámico y colaborativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Escribir respuestas adecuadas para aceptar invitaciones en correos electrónicos o mensajes de WhatsApp.
- Redactar respuestas corteses para rechazar invitaciones, manteniendo un tono apropiado.
- Utilizar vocabulario y expresiones comunes para aceptar y rechazar invitaciones en inglés.
- Aplicar estructuras gramaticales correctas en la elaboración de respuestas escritas.
- Demostrar comprensión del contexto y propósito de diferentes tipos de invitaciones.

Recursos Necesarios

- Pizarrón o pizarra digital
- Proyector o computadora con acceso a internet
- Presentación digital con ejemplos de invitaciones y respuestas
- Fichas impresas con invitaciones y expresiones para aceptar/rechazar
- Dispositivos móviles o computadoras para enviar y recibir mensajes simulados
- Hoja de trabajo para redacción de respuestas (impresa o digital)
- Aplicación o plataforma gamificada (por ejemplo, Kahoot, Quizizz o ClassDojo) para retos y puntuaciones
- Tarjetas de insignias y niveles imprimibles

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de estructuras de oraciones afirmativas y negativas en inglés.
- Vocabulario elemental relacionado con invitaciones, eventos sociales y expresiones de cortesía.
- Experiencia previa en escribir mensajes cortos en inglés.
- Habilidades básicas en el uso de dispositivos digitales y plataformas educativas en línea.
- Capacidad para trabajar en equipo y comunicarse oralmente en inglés de manera básica.

Actividades

Sesión 1: ¡Invitaciones y respuestas! Empezamos el juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con el tema de las invitaciones y preparar a los estudiantes para aprender a aceptar y rechazar invitaciones mediante mensajes escritos, motivándolos con una dinámica de juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta en inglés: "Have you ever received an invitation? How did you answer?"
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos cortos y comparten experiencias breves en inglés o español.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (2 minutos) divertido donde personajes aceptan y rechazan invitaciones con errores y aciertos.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y comentan qué frases les parecieron correctas o incorrectas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que en la vida diaria recibiremos invitaciones por WhatsApp o correo y es importante saber responder correctamente para mantener buenas relaciones.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con sus propias interacciones sociales y digitales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el vocabulario y estructuras para aceptar y rechazar invitaciones usando un sistema de niveles y puntos. Cada nivel presenta expresiones nuevas y retos.

Actividad 1: "Level Up! Match the Expressions" (30 minutos)

- **Objetivo:** Reconocer y relacionar expresiones para aceptar y rechazar invitaciones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega fichas con frases para aceptar y rechazar invitaciones y fichas con situaciones (ej. fiesta, reunión, evento escolar).
 - **Estudiantes:** En grupos de 3-4, emparejan las frases con las situaciones correctas y explican su elección en inglés.
- **Producto:** Mapa de correspondencias en cartulina o digital
- **Rol del docente:** Observa la interacción, corrige pronunciación y guía con preguntas: "Why did you choose this phrase?", "Is it polite?"

Actividad 2: "Write and Win Points" (50 minutos)

- **Objetivo:** Escribir respuestas para aceptar y rechazar invitaciones en correos o WhatsApp.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta dos invitaciones simuladas (una formal para correo y otra informal para WhatsApp).
 - **Estudiantes:** Individualmente redactan una respuesta aceptando y otra rechazando la invitación usando las expresiones aprendidas.
 - **Docente:** Usa una rúbrica simplificada para otorgar puntos según corrección, cortesía y coherencia.
- **Producto:** Dos respuestas escritas (una aceptando y otra rechazando) para cada invitación
- **Rol del docente:** Da retroalimentación inmediata, resalta buenas prácticas y señala áreas de mejora.

Actividad 3: "Challenge Chat Room" (60 minutos)

- **Objetivo:** Practicar respuestas rápidas y adecuadas en un chat simulado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza a los estudiantes en parejas y les asigna roles (uno envía invitaciones y otro responde).
 - **Estudiantes:** Intercambian mensajes escritos en una plataforma digital o app de mensajería simulada, aceptando o rechazando invitaciones en tiempo limitado.
 - **Docente:** Monitorea las conversaciones, da puntos por rapidez, corrección y amabilidad en las respuestas.
- **Producto:** Conversación escrita en chat
- **Rol del docente:** Interviene para corregir errores y motivar a mejorar la expresión escrita.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Retos extra para crear un mensaje que incluya una excusa elaborada para rechazar invitaciones.

- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Uso de plantillas y frases modelo para completar respuestas y acompañamiento individual.

Transición:

El docente conecta la escritura con la comunicación real, preparando a los estudiantes para la próxima sesión donde aplicarán lo aprendido en situaciones más creativas y de retroalimentación colaborativa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta digital o papel 3 frases para aceptar y 3 para rechazar invitaciones que hayan aprendido.
- **Estudiantes:** Comparten sus frases y se crea un mural colectivo con las mejores expresiones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo responder invitaciones?
- ¿Cuál fue la parte más fácil o difícil para mí al escribir mis respuestas?
- ¿Cómo puedo usar estas expresiones en mi vida diaria?

Retroalimentación:

El docente comenta en general sobre el desempeño grupal, fortalezas y áreas de mejora, animando a seguir practicando.

Transferencia:

Se explica que en la siguiente sesión practicarán con juegos de roles y recibirán desafíos para usar estas habilidades fuera del aula.

Tarea o reto:

- Enviar un mensaje (real o simulado) a un familiar o amigo aceptando o rechazando una invitación y traer la evidencia para compartir.

Sesión 2: ¡Domina las respuestas! De la práctica al juego final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar aprendizajes previos y preparar a los estudiantes para actividades dinámicas que refuercen la escritura y el uso de expresiones para aceptar y rechazar invitaciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Realiza una encuesta rápida con preguntas tipo Kahoot o Quizizz sobre expresiones para aceptar y rechazar invitaciones.
- **Estudiantes:** Responden en sus dispositivos y revisan resultados grupales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anuncia un juego de roles con puntuaciones y premios para los mejores equipos.
- **Estudiantes:** Se emocionan y preparan para participar activamente.

Contextualización:

- **Docente:** Recuerda que responder bien invita a mantener buenas relaciones, y que practicar ahora ayuda a comunicarse mejor en la vida real.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre la importancia de la comunicación digital.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el juego de roles y se refuerzan expresiones para aceptar y rechazar con creatividad, cortesía y corrección.

Actividad 1: "Role Play Tournament" (60 minutos)

- **Objetivo:** Practicar respuestas escritas y orales para aceptar o rechazar invitaciones en situaciones simuladas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma equipos de 4 estudiantes. Cada uno recibe un rol (anfitrión que invita, invitado que acepta, invitado que rechaza, observador).
 - **Estudiantes:** Simulan intercambios de mensajes y breves respuestas orales para aceptar o rechazar, usando el vocabulario aprendido.
 - **Observadores:** Evalúan la cortesía y corrección con una lista de cotejo.
- **Producto:** Conversaciones simuladas y feedback oral
- **Rol del docente:** Facilita, supervisa y asigna puntos según desempeño y creatividad.

Actividad 2: "Create Your Invitation Challenge" (50 minutos)

- **Objetivo:** Diseñar invitaciones creativas y escribir respuestas para aceptarlas o rechazarlas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona plantillas para crear invitaciones originales (pueden ser digitales o en papel).
 - **Estudiantes:** En parejas, crean una invitación y luego intercambian con otra pareja para escribir respuestas aceptando o rechazando.
- **Producto:** Invitaciones y respuestas escritas
- **Rol del docente:** Da retroalimentación, promueve uso correcto del idioma y creatividad.

Actividad 3: "Quiz & Badge Race" (30 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar y reforzar conocimientos sobre expresiones y estructuras para aceptar/rechazar invitaciones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza un quiz interactivo con preguntas de selección múltiple, completación y corrección de frases.
 - **Estudiantes:** Participan individualmente o en equipos, ganando insignias y puntos para el tablero de líderes.
- **Producto:** Resultados y clasificación del juego
- **Rol del docente:** Motiva, aclara dudas y felicita a los ganadores.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear un diálogo ampliado que incluya una invitación, respuesta y propuesta alternativa.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajo guiado con ejemplos y frases modelo, apoyo en vocabulario y estructura.

Transición:

El docente prepara el cierre con una actividad que consolide lo aprendido y fomente la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a los estudiantes escribir en un "Ticket de salida" tres cosas que aprendieron y cómo aplicarán estas habilidades fuera del aula.
- **Estudiantes:** Entregan sus tickets y comparten algunas respuestas en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuáles expresiones para aceptar o rechazar invitaciones me resultaron más útiles?

- ¿Cómo mejoró mi habilidad para escribir respuestas en inglés?
- ¿Qué puedo hacer para seguir practicando estas habilidades?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos y sugerencias personalizadas, destacando el progreso de cada estudiante y del grupo.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a usar lo aprendido para responder invitaciones reales en sus redes sociales y a compartir sus experiencias en la próxima clase.

Tarea o reto:

- Redactar un correo o mensaje real para aceptar o rechazar una invitación recibida durante la semana y traer copia o captura para revisión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la Activación de conocimientos previos de la Sesión 1 (preguntas iniciales y video observación).
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, mediante observación, retroalimentación y uso de rúbricas simplificadas.
- **Sumativa:** Al final de la Sesión 2, mediante el "Quiz & Badge Race" y la revisión de productos escritos (respuestas y mensajes reales de tarea).

Criterios de evaluación:

- Correcta utilización de expresiones para aceptar invitaciones (objetivo 1).
- Redacción cortés y clara para rechazar invitaciones (objetivo 2).
- Uso adecuado del vocabulario y expresiones aprendidas (objetivo 3).
- Aplicación correcta de estructuras gramaticales en las respuestas escritas (objetivo 4).
- Demostración de comprensión del contexto de las invitaciones (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para interacción oral y escrita en juegos de roles.
- Rúbrica simplificada para evaluación de respuestas escritas.
- Observación directa durante actividades gamificadas.
- Resultados del quiz interactivo.
- Autoevaluación y coevaluación mediante reflexión escrita.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas escritas aceptando y rechazando invitaciones.

- Participación activa en juegos de roles y chat simulado.
- Resultados del quiz y desempeño en retos gamificados.
- Mensajes reales o simulados enviados fuera del aula como tarea.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

En la vida cotidiana de los adolescentes, recibir y responder invitaciones es algo muy común, especialmente a través de mensajes en plataformas digitales como WhatsApp, Instagram o correo electrónico. Ya sea para una fiesta de cumpleaños, un evento escolar, una salida con amigos o una reunión familiar, saber cómo aceptar o rechazar invitaciones de manera adecuada es fundamental para mantener buenas relaciones y comunicarse con confianza.

Por ejemplo, imagina que recibes un mensaje de un amigo invitándote a un concierto o a una actividad deportiva. En ese momento, debes decidir cómo responder: ¿aceptarás con entusiasmo, necesitarás más información o preferirás rechazar la invitación de forma educada? Estos escenarios son muy frecuentes en la vida de estudiantes entre 12 y 15 años, quienes están desarrollando habilidades sociales y comunicativas que les servirán toda la vida.

Además, en la actualidad, la comunicación digital es la forma principal de interacción social, y escribir respuestas claras, respetuosas y adecuadas en emails o mensajes de WhatsApp es una competencia esencial. Esta clase les permitirá practicar esas habilidades de manera divertida y dinámica, a través de juegos y actividades que simulan situaciones reales.

Emocionalmente, esta etapa del aprendizaje es una gran oportunidad para que los estudiantes se sientan más seguros y autónomos al expresar sus decisiones y emociones, ya sea aceptando invitaciones con entusiasmo o aprendiendo a rechazar de manera amable sin sentir culpa o incomodidad.

Por eso, durante estas dos sesiones, nos enfocaremos en dominar el arte de aceptar y rechazar invitaciones como unos verdaderos profesionales, preparándolos para comunicarse con éxito en su vida diaria y digital.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "¿Invitarías o Rechazarías?"

Esta actividad breve y dinámica busca que los estudiantes reflexionen y compartan sus experiencias y opiniones sobre cómo aceptan o rechazan invitaciones en su vida diaria, preparando el terreno para escribir respuestas formales e informales en inglés.

- **Duración:** 5-10 minutos
- **Materiales:** Tarjetas con diferentes tipos de invitaciones (por ejemplo, fiesta de cumpleaños, salida al cine, reunión de estudio, evento deportivo)

Procedimiento

1. Dividir a la clase en pequeños grupos de 3 o 4 estudiantes.
2. Entregar a cada grupo 3 tarjetas con diferentes invitaciones escritas en inglés y español para facilitar la comprensión.
3. Cada grupo debe discutir en qué situaciones aceptarían la invitación y en cuáles no, y explicar brevemente sus razones en español (para facilitar la expresión inicial).
4. Después de 5 minutos, cada grupo comparte con la clase una invitación que aceptarían y otra que rechazarían, justificando su elección.
5. El docente recoge vocabulario clave y expresiones usadas para aceptar o rechazar invitaciones, para usarlas en las siguientes sesiones.

Conexión con los objetivos

Esta actividad conecta con el objetivo de aprendizaje porque:

- Motiva a los estudiantes a pensar en situaciones reales de aceptación y rechazo de invitaciones.
- Les ayuda a identificar vocabulario y expresiones comunes que luego podrán utilizar para escribir respuestas en inglés.
- Fomenta la participación activa y el trabajo colaborativo, elementos clave en la metodología de gamificación aplicada al plan.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para "Let's Play: Accepting and Refusing Invitations Like a Pro!"

Estos ejemplos están diseñados para que los estudiantes practiquen cómo aceptar y rechazar invitaciones a través de mensajes de correo electrónico y WhatsApp, utilizando situaciones cotidianas y relevantes para adolescentes de 12 a 15 años. Se integran con la metodología de gamificación para mantener el interés y fomentar la participación activa durante las dos sesiones.

• Situación 1: Invitación a una fiesta de cumpleaños

Mensaje recibido (WhatsApp):

"Hi! I'm having a birthday party this Saturday at 5 pm. Would you like to come?"

Ejemplo de respuesta que acepta la invitación:

"Hi! Thanks for the invitation. I'd love to come to your party on Saturday. See you there!"

Ejemplo de respuesta que rechaza la invitación:

"Hi! Thank you for inviting me, but I'm sorry I can't come because I have to study for an exam. Hope you have a great party!"

• Situación 2: Invitación a un proyecto en grupo

Correo electrónico recibido:

"Dear [Student's Name], we are forming a group for the science project. Would you like to join us?"

Ejemplo de respuesta que acepta la invitación:

"Dear classmates, thank you for inviting me. I would be happy to join your group for the science project. Let's meet soon to plan!"

Ejemplo de respuesta que rechaza la invitación:

"Dear classmates, thank you for thinking of me. Unfortunately, I won't be able to join the group because I have another project. Good luck!"

- **Situación 3: Invitación a un evento deportivo**

Mensaje recibido (WhatsApp):

"Hey! We are going to watch the football match this Friday. Want to come?"

Ejemplo de respuesta que acepta la invitación:

"Hi! That sounds awesome. I'd love to join you on Friday. Thanks for inviting me!"

Ejemplo de respuesta que rechaza la invitación:

"Hi! Thanks for the invite, but I have a family event that day. Maybe next time!"

- **Situación 4: Invitación a una reunión online para jugar videojuegos**

Mensaje recibido (WhatsApp):

"We're having an online gaming session tonight at 8 pm. Do you want to join?"

Ejemplo de respuesta que acepta la invitación:

"Hi! That sounds fun. I'll join the gaming session at 8 pm. See you online!"

Ejemplo de respuesta que rechaza la invitación:

"Hi! Thanks for inviting me, but I have homework to finish tonight. Have fun!"

- **Situación 5: Invitación a participar en un club escolar**

Correo electrónico recibido:

"Hello! We're starting a new drama club at school. Would you like to be part of it?"

Ejemplo de respuesta que acepta la invitación:

"Hello! Thank you for inviting me. I'm interested in joining the drama club. Looking forward to it!"

Ejemplo de respuesta que rechaza la invitación:

"Hello! I appreciate the invitation, but I won't be able to join the drama club because of other commitments. Best wishes!"

Caso de Estudio para Gamificación

Para integrar la gamificación, proponga una actividad tipo "Misión de Comunicación" donde los estudiantes formen equipos y reciban diferentes invitaciones simuladas (mensajes de WhatsApp y correos electrónicos). Cada equipo debe decidir cómo responder, escribiendo respuestas adecuadas para aceptar o rechazar respetuosamente.

- **Dinámica:** Cada equipo recibe un sobre (físico o digital) con 3-4 invitaciones de diferentes contextos (social, escolar, deportivo, online).
- **Objetivo:** Escribir respuestas claras y correctas para aceptar o rechazar las invitaciones, usando un lenguaje amable y apropiado.
- **Puntuación:** Se otorgan puntos por respuestas correctas, creatividad y uso adecuado del idioma.

- **Recompensas:** Insignias digitales o físicas (como "Comunicador Estrella" o "Maestro de la Cortesía") para los equipos con mejores respuestas.

Esta actividad se puede dividir en dos sesiones:

- **Sesión 1:** Introducción y práctica con ejemplos simples, formación de equipos y primera ronda de respuesta a invitaciones.
- **Sesión 2:** Ronda avanzada con casos más complejos y feedback colaborativo para mejorar las respuestas. Premiación y reflexión final.

De esta manera, los estudiantes practican la escritura de respuestas a invitaciones en un entorno dinámico, competitivo y motivador, asegurando el logro de los objetivos de aprendizaje.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: "Let's Play: Accepting and Refusing Invitations Like a Pro!"

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión del contenido	Demuestra comprensión clara y detallada de cómo aceptar y rechazar invitaciones en inglés, usando expresiones variadas y apropiadas.	Comprende la mayoría de las expresiones para aceptar y rechazar, con pocos errores leves en el uso.	Entiende las ideas básicas pero usa expresiones limitadas o inadecuadas en algunas partes.	Muestra dificultad para entender cuándo y cómo aceptar o rechazar invitaciones correctamente.
Capacidad para escribir respuestas (email o WhatsApp)	Escribe respuestas completas, claras y coherentes, aceptando o rechazando invitaciones con el tono y registro adecuados.	Escribe respuestas comprensibles con algunos errores pero mantiene coherencia y el propósito principal.	Respuestas breves o poco claras; el mensaje de aceptación o rechazo no siempre es evidente.	Respuestas incompletas, confusas o no relacionadas con la invitación recibida.
Uso adecuado de vocabulario y expresiones	Utiliza vocabulario y frases específicas para invitaciones que reflejan buen dominio y variedad.	Usa vocabulario adecuado aunque limitado; algunas repeticiones o uso incorrecto leve.	Vocabulario básico con errores que dificultan la comprensión en ocasiones.	Vocabulario inadecuado o insuficiente para comunicar aceptación o rechazo.
Participación en actividades gamificadas	Participa activamente, colaborando y aplicando lo aprendido durante todas las actividades.	Participa con interés en la mayoría de las actividades y muestra esfuerzo en aplicar los conocimientos.	Participa de forma pasiva o limitada; aplica conocimientos de manera inconsistente.	No participa o muestra poco interés en las actividades propuestas.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Corrección gramatical básica	Utiliza estructuras gramaticales básicas para aceptar y rechazar invitaciones con muy pocos o ningún error.	Comete errores gramaticales que no afectan gravemente la comprensión general.	Errores frecuentes que dificultan la comprensión en algunos fragmentos del texto.	Errores gramaticales constantes que impiden entender el mensaje.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué palabras o frases usaste para aceptar una invitación de manera educada en tus respuestas?
- ¿Cómo formulaste una negativa sin sonar grosero o poco amable?
- ¿Qué diferencias encontraste entre escribir un correo electrónico y un mensaje de WhatsApp para aceptar o rechazar invitaciones?
- ¿Qué parte de la actividad te resultó más fácil y cuál fue más difícil? ¿Por qué?
- ¿Cómo te ayudó la práctica con juegos o actividades gamificadas a mejorar tu habilidad para aceptar o rechazar invitaciones?
- ¿Crees que podrías usar estas expresiones y estructuras en situaciones reales fuera de clase? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Qué estrategias usaste para asegurarte de que tu respuesta fuera clara y respetuosa?
- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de la cortesía al aceptar o rechazar una invitación en inglés?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de Aprendizaje:** Pide a los estudiantes que escriban un breve párrafo sobre cómo se sintieron al escribir respuestas para aceptar o rechazar invitaciones, qué aprendieron y qué les gustaría mejorar.
- **Autoevaluación:** Proporciona una lista con criterios (uso de expresiones adecuadas, claridad, cortesía, corrección gramatical) para que los estudiantes califiquen su propio trabajo y expliquen sus calificaciones.
- **Discusión en Parejas:** Los estudiantes comparten con un compañero qué estrategias les funcionaron mejor y cómo podrían aplicarlas en la vida real.
- **Mapa Mental Colectivo:** En la pizarra o en una plataforma digital, los estudiantes aportan palabras, frases y consejos para aceptar y rechazar invitaciones, creando un recurso visual grupal.
- **Plan de Acción Personal:** Cada estudiante escribe una o dos metas para seguir practicando y mejorando la habilidad de aceptar y rechazar invitaciones en inglés después de la clase.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para finalizar las dos sesiones del plan "Let's Play: Accepting and Refusing Invitations Like a Pro!", es fundamental implementar estrategias de retroalimentación que sean constructivas, específicas y motivadoras para estudiantes de secundaria (12-15 años). Estas estrategias deben estar orientadas a que los alumnos mejoren su habilidad para escribir respuestas aceptando o rechazando invitaciones en correos electrónicos o mensajes de WhatsApp, alineándose así con los objetivos de aprendizaje.

- **Feedback Individualizado con Ejemplos Concretos**

Después de que los estudiantes completen sus respuestas escritas, el docente revisará cada trabajo y proporcionará comentarios específicos indicando qué partes están bien logradas (por ejemplo: "Muy buena forma de empezar la respuesta con un saludo cordial") y qué aspectos pueden mejorar (por ejemplo: "Podrías usar una expresión más clara para rechazar la invitación de forma educada, como 'I'm sorry, but I won't be able to join'").

- **Sesión de Retroalimentación en Parejas**

Los estudiantes intercambiarán sus respuestas y, usando una rúbrica sencilla proporcionada por el docente (que incluya criterios como cortesía, claridad, vocabulario y gramática), darán feedback constructivo a sus compañeros. Esto promueve la reflexión y les ayuda a identificar fortalezas y áreas de mejora desde una perspectiva diferente.

- **Retroalimentación Gamificada: Puntos y Recompensas**

Incorporar un sistema de puntos donde los estudiantes ganan "insignias" o "niveles" al demostrar mejoras en sus respuestas o al aplicar correctamente expresiones para aceptar o rechazar invitaciones. Por ejemplo, una insignia "Pro de la cortesía" para quienes usen frases educadas y apropiadas. Esto incentiva la participación activa y el aprendizaje continuo.

- **Autoevaluación Guiada**

Al final de cada sesión, los estudiantes completarán una breve autoevaluación donde reflexionan sobre qué tan bien creen haber cumplido los objetivos (escribir respuestas aceptando o rechazando invitaciones) y qué estrategias usarán para mejorar la próxima vez. El docente puede guiar con preguntas como: "¿Qué frase nueva aprendiste hoy?" o "¿Cómo podrías hacer que tu respuesta sea más clara o amable?"

- **Retroalimentación Oral en Círculo de Discusión**

Para cerrar la segunda sesión, realizar un círculo de discusión donde algunos estudiantes compartan sus respuestas y el docente brinde retroalimentación oral positiva, destacando avances y sugiriendo mejoras de manera amable y motivadora. Esto también permite que los estudiantes practiquen escuchar y aportar comentarios respetuosos.

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Sustitución:**

Utilizar un video digital proyectado en clase o compartido en una plataforma común (YouTube, Vimeo) para mostrar ejemplos de aceptación y rechazo de invitaciones, reemplazando el uso de videos en formato físico o solo

explicaciones orales.

Contribución: El video capta la atención y contextualiza el tema visualmente, facilitando la comprensión y motivación para los estudiantes (SAMR - Sustitución).

- **Aumento:**

Incorporar una herramienta de encuesta interactiva en tiempo real como Kahoot! o Mentimeter para que los estudiantes respondan preguntas breves sobre sus experiencias con invitaciones.

Contribución: Permite activar conocimientos previos de forma dinámica, con retroalimentación inmediata y mayor participación (SAMR - Aumento).

Fase de Desarrollo

- **Modificación:**

Implementar plataformas gamificadas como Quizlet Live o Educaplay para la actividad "Level Up! Match the Expressions", donde los estudiantes digitalmente emparejan frases con situaciones, fomentando la colaboración en tiempo real y facilitando el seguimiento del docente.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional en fichas físicas a un juego interactivo digital que promueve el aprendizaje colaborativo y el uso del idioma inglés en un contexto motivador (SAMR - Modificación).

- **Redefinición:**

Utilizar un chatbot educativo basado en Inteligencia Artificial (por ejemplo, un bot integrado en WhatsApp o Telegram) que simule conversaciones reales de invitaciones y respuestas. Los estudiantes escriben sus respuestas y el bot ofrece correcciones, sugerencias y variaciones en tiempo real.

Contribución: Permite a los estudiantes practicar la escritura de respuestas en un entorno seguro y personalizado, potenciando la interacción y el aprendizaje autónomo mediante IA, algo imposible sin tecnología (SAMR - Redefinición).

Fase de Cierre

- **Aumento:**

Realizar un ejercicio de retroalimentación con herramientas colaborativas como Google Forms o Padlet donde los estudiantes suban ejemplos de respuestas escritas para aceptar o rechazar invitaciones, y reciban comentarios del docente y compañeros.

Contribución: Facilita la revisión y reflexión colectiva sobre los aprendizajes, mejorando la escritura y comprensión de mensajes formales e informales (SAMR - Aumento).

- **Modificación:**

Organizar una actividad de role-playing digital usando plataformas de videollamada (Zoom, Google Meet) donde estudiantes simulan conversaciones reales en WhatsApp o email para aceptar o rechazar invitaciones, integrando emojis, abreviaturas y lenguaje adecuado.

Contribución: Rediseña la práctica tradicional presencial a un escenario digital que desarrolla habilidades comunicativas escritas y orales en inglés en contextos reales y actuales (SAMR - Modificación).