

Express Yourself: Sharing Preferences and Opinions with Empathy

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) desarrollen habilidades en inglés para expresar gustos y opiniones simples en situaciones cotidianas, enfatizando la empatía al compartir razones personales. A través de una metodología basada en gamificación, los estudiantes aprenderán a usar preguntas abiertas con wh- (what, where, when, who, how, why), estructuras con “favorite” y “prefer”, gerundios, intensificadores básicos, adjetivos descriptivos y conjunciones para conectar ideas. Este aprendizaje es clave para fomentar la comunicación efectiva y respetuosa en contextos reales como conversaciones con amigos, eventos sociales y actividades diarias. Además, se promueve el aprendizaje activo y colaborativo con retos y recompensas que motivan a los estudiantes a participar y practicar el idioma de forma dinámica. La conexión con pasatiempos y preferencias personales hace que el contenido sea relevante y significativo, facilitando la transferencia a situaciones fuera del aula.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar y responder preguntas abiertas con wh- para obtener y compartir información sobre gustos y preferencias.
- Crear oraciones simples usando “favorite” y “prefer” para expresar opiniones personales.
- Aplicar el uso del verbo en gerundio (-ing) y adjetivos básicos para describir actividades y objetos.
- Utilizar intensificadores básicos y conjunciones (because, and, so) para dar razones y conectar ideas de forma empática.
- Interactuar activamente en situaciones cotidianas simuladas, demostrando comprensión y empatía al expresar gustos y opiniones.

Recursos Necesarios

- Carteles impresos con preguntas wh- y vocabulario clave.
- Tarjetas con frases y palabras (favorite, prefer, gerundios, adjetivos, intensificadores, conjunciones).
- Proyector o pizarra digital para mostrar presentaciones y videos cortos.
- Aplicación digital para gamificación (Kahoot o Quizizz) configurada con preguntas y retos.
- Hojas de trabajo impresas para actividades escritas.
- Fichas de puntuación y medallas (físicas o digitales) para premiar avances.
- Videos cortos sobre pasatiempos y situaciones cotidianas (3-5 minutos).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico previo de vocabulario de pasatiempos y actividades comunes.
- Familiaridad con la estructura básica de oraciones afirmativas en presente simple.
- Capacidad de entender y responder preguntas simples en inglés.
- Experiencia previa con conectores básicos y adjetivos sencillos.

Actividades

Sesión 1: Conociendo y Expresando Gustos Básicos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzaremos a aprender a expresar gustos y opiniones usando preguntas y frases simples en inglés, fundamentales para comunicarnos con amigos y familiares. Se enfatiza que aprenderán cómo preguntar y responder de manera clara y respetuosa.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Presenta en la pizarra una serie de preguntas wh- (What is your favorite color? Where do you like to study? Who do you prefer to spend time with?) y pide a los estudiantes levantar la mano para responder en forma oral o escribir respuestas breves en inglés.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto (2 minutos) donde jóvenes expresan sus pasatiempos favoritos y razones simples. Luego pregunta: “¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ¿Por qué?” para hacer la conexión emocional y despertar interés.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con situaciones reales: “Cuando hablamos con amigos o en fiestas, es importante saber cómo expresar lo que nos gusta y entender a los demás. Hoy empezaremos a practicar esto.”

Estudiantes: Participan activamente respondiendo preguntas y comentando sus preferencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el vocabulario y las estructuras: uso de “favorite” para hablar de preferencias (My favorite color is blue), “prefer” para expresar elección (I prefer coffee), gerundio para hablar de actividades (I like swimming), adjetivos básicos (big, small, hot, cold), intensificador “very” y conjunciones “because, and, so”. Lo hace mediante un juego de cartas con ejemplos y explicaciones breves.

Actividad 1: “Encuentra a tu pareja favorita”

- **Objetivo:** Practicar preguntas wh- y respuestas con “favorite” y “prefer”.
- **Instrucciones:**
 - Se reparte una tarjeta a cada estudiante con una pregunta o respuesta incompleta.
 - Los estudiantes deben caminar por el aula y encontrar a la persona con la tarjeta que completa su pareja (ej. Pregunta: “What is your favorite food?” Respuesta: “My favorite food is pizza.”)
 - Al emparejarse, deben practicar la pregunta y respuesta en voz alta.
- **Organización:** Individual con interacción en parejas.
- **Producto:** Práctica oral y tarjetas emparejadas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circular por el aula, escuchar, corregir pronunciación y formular preguntas guía para ampliar respuestas.

Actividad 2: “El reto de las oraciones completas”

- **Objetivo:** Crear oraciones usando gerundios, intensificadores, adjetivos y conjunciones para expresar gustos y razones.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, los estudiantes reciben una lista de actividades y adjetivos.
 - Debemos formar oraciones completas usando estructuras: “I like playing basketball because it is very fun and healthy.”
 - Escriben 5 oraciones y luego las comparten con la clase.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Lista escrita de oraciones y presentación oral.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Asiste a los grupos, corrige errores y fomenta el uso de vocabulario y estructuras nuevas.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Se les asigna el reto adicional de incluir preguntas wh- para hacer preguntas a otros grupos.
- **Estudiantes que necesitan apoyo:** Reciben tarjetas con vocabulario y estructuración de oraciones modelo para guiar su trabajo.

Transición:

Docente: Resume las oraciones que escuchó, destaca la importancia de usar conectores para dar razones y anuncia que en la próxima sesión se jugará un quiz para reforzar lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante escribir en un papel una frase con “favorite” o “prefer” y una razón usando “because”. Luego algunos voluntarios leen en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- What new words or expressions did you learn today?
- How do you feel about asking and answering questions about preferences?
- Why is it important to give reasons when you share your opinion?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva destacando avances y corrigiendo errores comunes con ejemplos.

Transferencia y tarea:

Docente: Asigna como tarea: “Ask a family member or friend about their favorite hobby and write their answer using ‘My favorite hobby is... because...’”. Se preparan para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Profundizando en Gustos y Razones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la tarea y pregunta voluntarios para compartir lo que aprendieron de sus familiares. Introduce que hoy reforzarán el uso de preguntas wh-, gerundios y conectores para expresar preferencias y razones.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Lanza una encuesta rápida oral con preguntas breves sobre gustos (What do you prefer: studying or partying?) y anota las respuestas en la pizarra.

Motivación y enganche:

Docente: Propone un reto: “Hoy ganaremos puntos por cada respuesta correcta y por explicar bien nuestras preferencias. Al final habrá medallas para los mejores comunicadores.”

Contextualización:

Docente: Explica que esta habilidad les ayudará a socializar mejor, participar en debates y tomar decisiones con respeto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta en la pizarra digital un breve cuadro con ejemplos de intensificadores (very), adjetivos, gerundios y conjunciones. Explica con ejemplos interactivos y pide a estudiantes crear oraciones cortas en voz alta.

Actividad 1: “Quiz interactivo con puntos” (Kahoot/Quizizz)

- **Objetivo:** Reforzar preguntas wh-, uso de favorite/prefer, gerundios, adjetivos e intensificadores.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes participan individualmente o en parejas en un quiz digital con preguntas de selección múltiple y oraciones incompletas.
 - Por cada respuesta correcta ganan puntos y medallas digitales.
 - Al final, se comentan respuestas para aclarar dudas.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Puntajes y retroalimentación inmediata.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Monitorea participación, aclara dudas y motiva a los estudiantes.

Actividad 2: “Debate empático: ¿Party or Study?”

- **Objetivo:** Practicar expresar preferencias y razones con empatía usando conectores.
- **Instrucciones:**
 - Se forman dos grupos: uno defiende la preferencia por ir a fiestas, otro por estudiar.
 - Cada estudiante debe dar una razón usando “because”, “and”, “so” y gerundios.
 - Después de las intervenciones, reflexionan sobre respetar opiniones diferentes.
- **Organización:** Grupos grandes (debate).
- **Producto:** Participación oral con argumentos claros y respetuosos.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta el uso de estructuras, corrige suavemente y destaca expresiones empáticas.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Se les pide usar oraciones más complejas con intensificadores y conjunciones variadas.
- **Estudiantes con dificultades:** Se les provee frases modelo y apoyo extra para construir sus argumentos.

Transición:

Docente: Felicita el esfuerzo y anuncia que en la próxima sesión harán actividades lúdicas para consolidar todo lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante escribir una oración con “prefer” o “favorite” usando una razón con “because”. Recoge las oraciones para revisión rápida.

Reflexión metacognitiva:

- Which question wh- do you find easiest to use? Why?
- How do intensifiers help make your opinions stronger?
- Can you explain your preference clearly using “because”? Give an example.

Retroalimentación:

Docente: Comenta ejemplos escritos, corrige errores frecuentes y motiva a seguir practicando.

Transferencia y tarea:

Docente: Asigna: “Prepare a short paragraph about your favorite event (party, study session, etc.) using at least three new words or structures learned.”

Sesión 3: Integración y Juego para Expresar Gustos y Opiniones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recoge párrafos entregados y pregunta a algunos estudiantes para que compartan sus textos. Explica que hoy usarán juegos para consolidar vocabulario y estructuras aprendidas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Realiza una dinámica rápida: “¿Quién prefiere...?” usando preguntas con wh- y respuestas cortas en voz alta con toda la clase.

Motivación y enganche:

Docente: Anuncia un torneo de juegos de roles y actividades con puntos, medallas y recompensas.

Contextualización:

Docente: Destaca que estas habilidades son útiles para conversaciones reales y para sentirse seguros al compartir opiniones.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las reglas de los juegos de roles y actividades de interacción, donde deben usar frases con “favorite”, “prefer”, gerundios, intensificadores y conectores para dar razones.

Actividad 1: “Role play - Planning a Party”

- **Objetivo:** Practicar expresión oral de preferencias y razones en una situación cotidiana.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, cada uno representa un rol (organizador, invitado, DJ, cocinero).
 - Discuten y expresan sus preferencias para la fiesta usando “I prefer... because...”, “My favorite... is...”, integrando vocabulario aprendido.
 - Los demás grupos escuchan y luego votan por la propuesta más convincente.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación oral en grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita diálogo, corrige, motiva y anota puntos para gamificación.

Actividad 2: “Tablero de preferencia y razones”

- **Objetivo:** Reforzar vocabulario y estructuras en forma escrita y oral.
- **Instrucciones:**
 - Se coloca un tablero con categorías (colors, foods, activities, places).
 - Por turnos, los estudiantes eligen una categoría y deben decir su preferencia y una razón usando las estructuras vistas.
 - Ganan puntos por respuestas correctas y claras.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Participación oral y registro de puntos.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Moderador y evaluador, fomenta la participación y corrige errores.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Deben incluir al menos dos intensificadores y conjunciones en sus respuestas.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo con tarjetas de frases modelo y vocabulario.

Transición:

Docente: Resume las actividades, felicita a todos y prepara para la reflexión final y cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Organiza un “ticket de salida” donde cada estudiante escribe: “Today I learned to say...” y “My favorite activity is... because...”. Recoge los papeles para revisión.

Reflexión metacognitiva:

- What was the most useful phrase you learned this week?
- How can you use what you learned in your daily conversations?
- What do you find easier now when talking about your preferences?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios generales destacando progreso, empatía y participación activa. Anima a seguir practicando fuera del aula.

Transferencia y tarea:

Docente: Propone como reto personal: “In your next conversation with a friend or family member, try to use at least two new expressions to talk about your preferences and ask about theirs.”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la sesión 1, durante la activación de conocimientos previos con preguntas wh-.
- **Formativa:** A lo largo de las sesiones, mediante observación directa en actividades orales, escritas y juegos de roles.
- **Sumativa:** En la sesión 3, con la valoración de participación en juegos y producción escrita (ticket de salida).

Criterios de evaluación:

- Responde correctamente a preguntas abiertas con wh- demostrando comprensión (objetivo 1).
- Formula oraciones simples con “favorite” y “prefer” correctamente (objetivo 2).
- Usa gerundios y adjetivos básicos en contextos adecuados (objetivo 3).
- Aplica intensificadores y conjunciones para dar razones claras y empáticas (objetivo 4).
- Participa activamente y con respeto en interacciones orales simuladas (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación en actividades orales y juegos.
- Rúbrica para evaluar oraciones escritas y producción oral.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre el aprendizaje y participación.
- Portafolio con registros de tareas y tickets de salida.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales en actividades de emparejamiento y debate.
- Oraciones escritas en listas y párrafos descriptivos.
- Participación y desempeño en juegos de roles y quiz digital.
- Tickets de salida escritos mostrando comprensión y aplicación de estructuras.