

Exploradores de Países: Un Viaje Digital por el Mundo

Lengua Extranjera | Inglés | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) aprendan sobre diferentes países en inglés, desarrollando vocabulario y habilidades comunicativas a través del uso máximo de tecnología. Los estudiantes explorarán características básicas de países como su nombre, ubicación, idioma, bandera y cultura, utilizando herramientas digitales interactivas que hacen el aprendizaje divertido y accesible para todos. La relevancia de este tema radica en ampliar la visión del mundo de los niños, promoviendo la curiosidad por otras culturas y fomentando la competencia comunicativa en inglés, lo que les será útil tanto en su vida escolar como en su futuro. Además, al integrar recursos tecnológicos y actividades activas, se atienden diversos estilos de aprendizaje y necesidades, alineándose con el Diseño Universal para el Aprendizaje para asegurar que todos los estudiantes participen y aprendan efectivamente.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar países y sus características básicas en inglés.
- Explorar mapas digitales para localizar países y sus capitales.
- Crear una presentación digital simple sobre un país elegido.
- Describir oralmente y por escrito aspectos culturales de un país en inglés.
- Utilizar tecnología para buscar información y expresar ideas de manera creativa.

Recursos Necesarios

- Tabletas o computadoras con acceso a internet (1 por estudiante o pareja).
- Acceso a Google Earth o Google Maps.
- Aplicación de presentación digital (ej. Google Slides, PowerPoint, o Canva).
- Banco de imágenes y videos cortos sobre países (preseleccionados por docente).
- Altavoces o audífonos para audio.
- Hojas impresas con vocabulario básico de países (nombres, banderas, capitales).
- Pizarra digital o proyector.
- Micrófono para actividades orales (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario en inglés relacionado con países (nombres y banderas).

- Habilidad para usar dispositivos digitales con supervisión.
- Experiencia previa con actividades grupales y presentaciones breves en inglés.
- Familiaridad básica con el uso de mapas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer muchos países diferentes y aprender cómo se llaman en inglés, dónde están en el mapa y algunas cosas interesantes sobre ellos. Esto nos ayuda a entender mejor el mundo y a practicar inglés."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra en la pizarra digital una imagen interactiva con banderas de 5 países conocidos (ej. México, Japón, Brasil, Francia, Egipto).
- **Docente:** Pregunta: "¿Alguien reconoce estas banderas? ¿Qué país creen que es? ¿Pueden decir su nombre en inglés?"
- **Estudiantes:** Responden individualmente o en parejas, levantando la mano o usando el chat si es en línea.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Comparte un dato curioso: "¿Sabían que hay un país donde hay más ovejas que personas? ¿Quieren descubrir cuál es?"
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran interés para descubrir más.

Contextualización:

Docente: Explica: "Conocer países nos ayuda a entender a nuestros amigos y personas de otras partes del mundo, y nos prepara para viajar o comunicarnos con personas que hablan inglés."

Estudiantes: Piensan en viajes o personas que conocen de otros países y comparten si quieren.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce un video corto animado que muestra un mapa mundial con países y sus banderas, pronunciando en inglés el nombre de cada país y su capital.

Docente: Explica vocabulario clave (country, capital, flag, language, continent) con imágenes y ejemplos interactivos en la pizarra digital.

Actividad 1: "Exploradores digitales de países"

- **Objetivo:** Identificar y localizar países usando mapas digitales (cumple objetivo 1 y 2).
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes trabajan en parejas con tabletas/computadoras.
 - Acceden a Google Earth o Google Maps para buscar 3 países asignados por el docente.
 - Exploran dónde están ubicados, su capital y observan la bandera digital.
 - Escriben en una plantilla digital sencilla el nombre del país, capital y una característica que les guste (ejemplo: comida, animal, monumento).
- **Organización:** Parejas
- **Producto o evidencia:** Plantilla digital con información básica de los países explorados.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Circula entre parejas, formula preguntas guía como "¿Dónde está este país? ¿Cómo se llama la capital? ¿Qué aprendiste sobre este lugar?" y apoya con vocabulario.

Transición:

Docente: "Muy bien, ahora que conocen estos países, vamos a compartir lo que aprendieron y a crear una presentación para mostrarlo a todos."

Actividad 2: "Mi país favorito en presentación digital"

- **Objetivo:** Crear una presentación digital simple para describir un país (cumple objetivos 3 y 4).
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante elige uno de los países explorados o uno nuevo con ayuda del docente.
 - Usando Google Slides, PowerPoint o Canva, crean una presentación con 3 diapositivas: nombre del país con bandera, capital y una característica cultural o curiosidad (animales, comida, festividades).
 - Incluyen imágenes y texto en inglés con apoyo visual.
- **Organización:** Individual
- **Producto o evidencia:** Presentación digital de 3 diapositivas.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Asiste en el manejo de la tecnología, revisa contenido, hace preguntas como "¿Cómo se escribe el nombre? ¿Qué palabra nueva aprendiste para describir tu país?" y fomenta la creatividad.

Actividad 3: "Presentación oral y juego de preguntas"

- **Objetivo:** Describir oralmente un país y responder preguntas en inglés (cumple objetivos 4 y 5).

- **Instrucciones:**

- En grupos de 3-4, cada estudiante presenta su diapositiva favorita a sus compañeros en inglés usando el micrófono o voz alta.
- Los demás hacen una pregunta sencilla sobre el país presentado (ejemplo: "What is the capital?" "What do they eat?").
- Se fomenta el uso del vocabulario aprendido y la escucha activa.

- **Organización:** Grupos pequeños

- **Producto o evidencia:** Participación oral y preguntas-respuestas en inglés.

- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol del docente:** Modera, corrige suavemente y anima la participación, fomenta el respeto y escucha de los turnos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Exploran un país extra y agregan un video corto o audio en su presentación.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** Trabajan con el docente o asistente para completar la plantilla con opciones guiadas y usar frases modelo para la presentación oral.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los estudiantes que elaboren un "Ticket de salida digital" respondiendo en una aplicación (como Padlet o Google Forms) tres preguntas: 1) Nombre de un país nuevo que aprendieron, 2) Una palabra en inglés que recuerdan, 3) Algo que les gustó de la clase.

Estudiantes: Escriben y envían su ticket de salida.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué país te gustó más y por qué?
- ¿Qué palabras en inglés aprendiste hoy?
- ¿Cómo te ayudaron las imágenes y el mapa a entender mejor?

Docente: Formula estas preguntas en voz alta y escucha respuestas, invitando a compartir voluntariamente.

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos en grupo y personalizados, destacando avances en vocabulario, uso de tecnología y participación oral.

Transferencia:

Docente: Explica que en futuras clases seguirán explorando más países y que pueden compartir con su familia lo aprendido para practicar inglés fuera del aula.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada estudiante pregunte a un familiar sobre un país que les gustaría visitar y que traigan una imagen o dibujo para la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio con la actividad de reconocimiento de banderas y nombres de países.
- **Formativa:** Durante las actividades de exploración digital, creación de presentación y presentación oral, observando la participación, uso de vocabulario y manejo tecnológico.
- **Sumativa:** En la fase de cierre, a través del ticket de salida digital que refleja comprensión y vocabulario adquirido.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente el nombre y ubicación de al menos tres países en inglés (Objetivo 1 y 2).
- Elabora una presentación digital con información clara y correcta sobre un país (Objetivo 3).
- Describe oralmente en inglés aspectos básicos del país elegido (Objetivo 4).
- Utiliza herramientas tecnológicas para buscar información y comunicar ideas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y uso de vocabulario durante actividades orales y digitales.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación digital (claridad, creatividad, uso de inglés).
- Observación directa durante actividades grupales y parejas.
- Revisión de tickets de salida digitales para evidenciar comprensión.

Evidencias de aprendizaje:

- Plantillas digitales completadas con información de países.
- Presentaciones digitales creadas por estudiantes.
- Participación oral en presentaciones y juego de preguntas.
- Tickets de salida con respuestas reflejando el aprendizaje.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tecnología

Inicio

- **Herramienta:** Pizarra digital interactiva (p. ej. Jamboard o Microsoft Whiteboard)

Implementación: El docente proyecta una pizarra digital con las banderas de 5 países y permite que los estudiantes, de manera individual o en parejas, arrastren etiquetas con los nombres en inglés de los países sobre las banderas correspondientes.

Contribución: Sustituye la pizarra tradicional con imágenes estáticas, permitiendo una interacción táctil y visual que facilita la asociación entre bandera y nombre del país en inglés, promoviendo la participación activa.

Nivel SAMR: Sustitución

- **Herramienta:** Asistente de voz con IA (p. ej. Google Assistant o Alexa para educación)

Implementación: El docente utiliza el asistente para hacer preguntas sobre datos curiosos de países y pronunciaciones en inglés, incentivando a los estudiantes a escuchar y repetir.

Contribución: Aumenta la motivación y el interés, ofreciendo una forma dinámica y auditiva de aprender datos y vocabulario, favoreciendo la comprensión oral.

Nivel SAMR: Aumento

Desarrollo

- **Herramienta:** Google Earth o Google Maps

Implementación: Los estudiantes, en parejas, exploran digitalmente los países asignados, localizando capitales y observando banderas, mientras completan una plantilla digital sencilla con datos básicos.

Contribución: Modifica la actividad tradicional de atlas impreso, permitiendo exploración interactiva y visual en tiempo real, fomentando habilidades de búsqueda y geografía digital.

Nivel SAMR: Modificación

- **Herramienta:** Plantilla digital colaborativa en Google Docs o Microsoft OneNote

Implementación: Los estudiantes registran la información encontrada en una plantilla compartida, permitiendo correcciones y aportes en tiempo real del docente.

Contribución: Rediseña la tarea de recopilación de información, facilitando la colaboración, retroalimentación inmediata y el desarrollo de habilidades digitales de escritura y edición.

Nivel SAMR: Modificación

- **Herramienta:** Aplicación con IA para traducción y pronunciación (p. ej. Microsoft Translator o Google Translate con modo de conversación)

Implementación: Los estudiantes usan la aplicación para escuchar la pronunciación correcta de los nombres de países y capitales, y practicar su propia pronunciación con feedback inmediato.

Contribución: Aumenta la precisión pronunciativa y comprensión auditiva, facilitando una práctica personalizada e inmediata.

Nivel SAMR: Aumento

Cierre

- **Herramienta:** Quiz interactivo con IA (p. ej. Kahoot! o Quizizz)

Implementación: El docente lanza un quiz sobre países, capitales y banderas, donde los estudiantes responden en tiempo real desde sus dispositivos, recibiendo retroalimentación instantánea.

Contribución: Redefine la evaluación formativa tradicional, haciendo el repaso divertido, competitivo y motivador, con datos analíticos para ajuste pedagógico.

Nivel SAMR: Redefinición

- **Herramienta:** Chatbot educativo con IA para conversación en inglés (p. ej. ChatGPT adaptado para niños con supervisión docente)

Implementación: Los estudiantes interactúan con el chatbot para practicar saludos, nombres de países y datos aprendidos, recibiendo corrección y sugerencias en tiempo real.

Contribución: Permite una práctica comunicativa auténtica en inglés, antes inconcebible en un aula tradicional, mejorando fluidez y confianza.

Nivel SAMR: Redefinición