

Future Predictions Challenge: Using Will and Might to Talk About Tomorrow

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de secundaria (12-15 años) aprendan a usar las estructuras gramaticales **will** y **might** para expresar predicciones y posibilidades sobre el futuro. A través de actividades dinámicas basadas en la metodología de gamificación, los alumnos desarrollarán habilidades comunicativas al realizar conversaciones cortas observando imágenes que representan situaciones futuras posibles.

Los estudiantes entenderán cuándo usar **will** para predicciones más seguras y **might** para expresar posibilidades o incertidumbres, vinculando el aprendizaje con su vida diaria y su contexto social. Además, esta experiencia fomenta el trabajo colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico.

Al finalizar la sesión, los estudiantes podrán aplicar lo aprendido para hacer predicciones personales y sobre eventos actuales o futuros, aumentando así su competencia comunicativa en inglés y su confianza para expresarse oralmente en situaciones cotidianas.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar el uso de **will** y **might** para hacer predicciones y expresar posibilidades sobre el futuro.
- Crear oraciones correctas usando **will** y **might** en contextos de predicción.
- Participar activamente en una conversación corta utilizando **will** y **might** para expresar opiniones y predicciones basadas en imágenes.
- Colaborar en equipos para resolver retos y ganar puntos mediante el uso correcto del contenido gramatical.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para mostrar imágenes y presentación digital.
- Computadora o tablet con acceso a internet para mostrar videos cortos.
- Carteles o tarjetas impresas con imágenes que representen posibles situaciones futuras (al menos 10 imágenes diferentes).
- Hojas de trabajo con ejercicios prácticos (5 copias por estudiante).
- Marcadores y pizarrón o rotafolio para anotar puntos y reglas.
- Tarjetas de puntuación y pequeñas insignias para premiar a los equipos.
- Aplicación digital de cuestionario interactivo (Kahoot o similar) para el juego de repaso.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de verbos en futuro simple con **will**.
- Habilidad para construir oraciones simples en inglés.
- Experiencia previa con vocabulario relacionado al futuro y expresiones de posibilidad.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicarse oralmente.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que hoy aprenderán a hacer predicciones sobre el futuro usando *will* y *might*. Destaca la importancia de saber expresar lo que creemos que pasará y lo que podría pasar, algo útil para hablar de planes, eventos y noticias.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra en pantalla dos oraciones: "*It will rain tomorrow.*" y "*It might rain tomorrow.*" Pregunta a los estudiantes: "*¿Cuál de estas oraciones indica más seguridad? ¿Por qué?*" Recoge respuestas breves y genera una discusión rápida sobre la diferencia entre *will* y *might*.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "*¿Sabían que los meteorólogos usan palabras como 'will' y 'might' para decirnos qué tan seguro es que algo pase? Hoy, ustedes serán meteorólogos y harán predicciones sobre el futuro.*" Luego, lanza un reto: "*Al final de la clase, cada equipo podrá ganar puntos y una insignia por sus predicciones más creativas y correctas.*"

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida cotidiana: "*Cuando hablamos con amigos o familiares, muchas veces hacemos predicciones, como qué pasará en el próximo partido o en el próximo fin de semana. Saber usar will y might nos ayuda a expresar esas ideas claramente en inglés.*"

Estudiantes: Participan respondiendo la pregunta inicial y mostrando interés por el reto anunciado.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el uso de *will* y *might* con ejemplos visuales y prácticos. Utiliza una presentación con frases simples y claras, mostrando cuándo usar cada uno para hacer predicciones con diferente grado de certeza.

Actividad 1: "Predicción rápida con imágenes"

- **Objetivo:** Identificar y practicar el uso de *will* y *might* en oraciones de predicción.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega a cada grupo una tarjeta con una imagen que muestre una posible situación futura (ejemplo: una persona con paraguas, una escena de parque con nubes, un estudiante estudiando).
 - Los grupos deben discutir y crear 3 oraciones usando *will* y 2 usando *might* para describir qué creen que pasará en la imagen.
 - El docente recuerda: "Usen ***will*** para predicciones seguras y ***might*** para posibilidades inciertas."
 - **Estudiantes:** Debaten en grupo y escriben las oraciones en su hoja de trabajo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Lista escrita de oraciones con *will* y *might*.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Circula entre grupos, escucha sus predicciones, corrige con preguntas guía como: "*¿Por qué usaron ***might*** aquí? ¿Están seguros de que pasará?*"

Actividad 2: "Conversación de predicciones - Juego de roles"

- **Objetivo:** Practicar la conversación usando *will* y *might* para expresar predicciones oralmente.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Asigna parejas dentro de cada grupo. Cada pareja recibe una nueva imagen. Cada estudiante hace una predicción a su compañero usando *will* o *might*, y el compañero responde con otra predicción.
 - Ejemplo: "*I think it will rain tomorrow.*" - "*Maybe it might be sunny.*"
 - Se anima a usar expresiones de acuerdo con el nivel y el vocabulario aprendido.
 - **Estudiantes:** Practican la conversación durante 7 minutos, luego cambian de pareja o imagen para repetir.
- **Organización:** Parejas dentro de grupos
- **Producto:** Conversaciones orales con predicciones usando *will* y *might*.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Escucha las conversaciones, toma nota de errores comunes y ofrece retroalimentación inmediata o después del juego.

Actividad 3: "Kahoot: El reto de las predicciones"

- **Objetivo:** Reforzar el uso correcto de *will* y *might* mediante un juego interactivo.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Lanza un juego Kahoot con preguntas de selección múltiple que impliquen elegir la forma correcta de *will* o *might* en oraciones de predicción.
- **Estudiantes:** Responden desde sus dispositivos, ganando puntos por respuestas correctas y rápidas.
- **Organización:** Individual, pero en equipo para sumar puntos grupales.
- **Producto:** Resultados del juego que muestran comprensión del contenido.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Motiva, controla tiempos y da refuerzos positivos según resultados.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Se les invita a crear oraciones más complejas o a explicar por qué usan *will* o *might* en cada caso.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo adicional con ejemplos visuales y frases modelo, y pueden trabajar con el docente en un grupo pequeño para reforzar el contenido.

Transiciones

Docente: Después de cada actividad, resume brevemente los aprendizajes y explica cómo la siguiente actividad ayudará a practicar aún más lo aprendido. Por ejemplo: "*Ahora que saben usar **will** y **might** en oraciones, vamos a practicar esas predicciones hablando con un compañero.*"

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada equipo preparar un mini resumen en un mapa mental rápido en el pizarrón con las diferencias entre *will* y *might* y ejemplos de uso que ellos mismos crearon. Se invita a un representante a compartirlo con la clase.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuándo usamos **will** para hacer una predicción?
- ¿Por qué es importante usar **might** para hablar de posibilidades?
- ¿Cómo te sentiste al expresar tus ideas usando estas estructuras?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación inmediata destacando los aciertos y corrigiendo errores comunes observados durante las actividades. Felicita el esfuerzo y creatividad, y entrega insignias a los equipos con mejor desempeño.

Transferencia:

Docente: Conecta el aprendizaje con situaciones cotidianas: "*Pueden usar estas estructuras para hablar de sus planes futuros, noticias o incluso predicciones en deportes o eventos escolares.*"

Tarea o reto:

Docente: Propone como tarea que los estudiantes lleven a casa una imagen o foto (puede ser de sus teléfonos) y escriban 3 predicciones usando *will* y *might* para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante toda la sesión. Diagnóstica al inicio con la pregunta detonadora. Sumativa al cierre mediante evidencias del mapa mental y las conversaciones orales.

Criterios de evaluación:

- Usa correctamente *will* y *might* en oraciones para predicciones (relacionado con Objetivo 1 y 2).
- Demuestra capacidad para expresar predicciones oralmente en una conversación (Objetivo 3).
- Participa activamente y colabora en equipo para completar retos y actividades (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para las oraciones escritas en grupo.
- Observación directa durante las conversaciones y participación en actividades.
- Rúbrica sencilla para evaluar la claridad y corrección en la conversación oral.
- Autoevaluación rápida con preguntas de reflexión al cierre.

Evidencias de aprendizaje:

- Oraciones escritas correctamente con *will* y *might* en la actividad de predicción rápida.
- Grabaciones o notas del docente sobre las conversaciones orales en parejas.
- Resúmenes y mapas mentales elaborados en el cierre.
- Resultados del juego Kahoot que evidencian comprensión del tema.