

Feelings Adventure: Discovering Emotions with Adjectives

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria de 7 a 8 años aprendan a identificar y usar adjetivos relacionados con los sentimientos en inglés mediante una experiencia lúdica y motivadora. Los niños explorarán palabras que describen emociones como happy, sad, angry y surprised, y aprenderán a expresarlas en oraciones sencillas, facilitando la comunicación de sus propias emociones y la comprensión de las emociones de otros. Esto es relevante porque les ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como a mejorar su vocabulario en inglés, conectando el aprendizaje con situaciones cotidianas como expresar cómo se sienten en la escuela o en casa. La gamificación, a través de retos, puntos y niveles, aumentará su motivación y compromiso, haciendo que el aprendizaje sea activo, divertido y memorable.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar al menos cinco adjetivos comunes en inglés que describen sentimientos.
- Utilizar oraciones simples para expresar cómo se sienten usando los adjetivos aprendidos.
- Colaborar en actividades grupales para practicar el vocabulario y fortalecer la comprensión oral.
- Reconocer las emociones en diferentes contextos mediante imágenes y juegos interactivos.
- Demostrar motivación y participación activa en actividades gamificadas relacionadas con los sentimientos.

Recursos Necesarios

- Tarjetas de vocabulario con imágenes y palabras de sentimientos (al menos 10 tarjetas).
- Proyector o pantalla para mostrar presentaciones visuales y videos cortos.
- Computadora o tablet con acceso a un juego interactivo de adjetivos (por ejemplo, quizlet.com o kahoot!).
- Hojas impresas para el “Mapa de Emociones” individual.
- Insignias adhesivas o stickers para premiar logros y participación.
- Marcadores, lápices de colores y pizarras pequeñas para actividades grupales.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario en inglés (saludos, palabras simples).
- Habilidad para escuchar y seguir instrucciones sencillas en inglés.
- Experiencia previa identificando emociones básicas en su idioma materno.

- Capacidad para trabajar en equipo y participar en juegos grupales.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicará que hoy aprenderemos palabras en inglés para decir cómo nos sentimos y por qué es importante expresar nuestras emociones. Dirá: "Today, we will discover feelings words in English! It's fun and useful to tell others how we feel."

Estudiantes: Escuchan con atención y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una serie de imágenes con caritas que expresan diferentes emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido). Pregunta: "Can you tell me what this face shows? How do you feel when you feel like this?"

Estudiantes: Responden en su idioma si es necesario y señalan la emoción en las imágenes, reconociendo las emociones básicas.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una breve historia animada con un personaje que experimenta varias emociones durante un día, mostrando imágenes y preguntando "How do you think he feels now?" para despertar curiosidad.

Estudiantes: Participan respondiendo y anticipando emociones.

Contextualización:

Docente: Explica que aprenderán palabras para contar cómo se sienten en la escuela, con amigos o en casa, para que otros los entiendan mejor.

Estudiantes: Relacionan las emociones con sus propias experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce 5 adjetivos de sentimientos en inglés (happy, sad, angry, surprised, tired) usando tarjetas con imágenes y pronunciando cada palabra lentamente. Invita a repetir en coro. Presenta oraciones simples: "I am happy."

"She is sad."

Actividad 1: Feelings Flash Cards Challenge

- **Objetivo:** Identificar y nombrar los sentimientos en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega a cada grupo un set de tarjetas de sentimientos boca abajo. Explica: "Take turns picking a card, say the word in English and show the feeling with your face."
 - **Estudiantes:** En grupos, toman turnos para decir la palabra y representar la emoción con gestos.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Participación oral y gestual.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa pronunciación, ofrece ayuda individual, anima a usar el vocabulario completo.

Actividad 2: Emotion Sentences Game

- **Objetivo:** Utilizar oraciones simples para expresar sentimientos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proyecta imágenes de situaciones (niño en cumpleaños, niño con tarea difícil). Pregunta: "How does he feel? Say a sentence: I am happy."
 - **Estudiantes:** Forman oraciones con los adjetivos aprendidos y las dicen en voz alta.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Oraciones orales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Corrige suavemente, hace preguntas guía: "Why do you think he is sad?"

Actividad 3: Feelings Quest (Juego Digital o Kahoot!)

- **Objetivo:** Reconocer emociones y reforzar vocabulario de forma gamificada.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica las reglas del juego: "Answer the questions, earn points, and get stickers for your score!"
 - **Estudiantes:** Participan individualmente o en parejas en el juego digital, respondiendo preguntas sobre sentimientos.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Puntajes y participación activa.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Monitorea, ayuda a estudiantes con dificultades, entrega stickers y reconoce logros.

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Completar un “Mapa de Emociones” dibujando y escribiendo los sentimientos aprendidos.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Trabajar con el docente o un asistente en parejas, usando imágenes y repitiendo palabras con apoyo visual.

Transiciones

El docente conecta cada actividad diciendo: “Great job! Now, let’s use what we learned in a fun game!” y “You are doing well, let’s see how to make sentences with these words.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis

Docente: Solicita a cada estudiante que complete un “ticket de salida” con la frase: “Today I learned to say I am _____ (happy, sad...).”

Estudiantes: Escriben o dictan su oración y la comparten con un compañero.

Reflexión metacognitiva

- “Which feeling word do you like the most? Why?”
- “Can you tell me one time you felt this way?”
- “How can you use these words at school or at home?”

Retroalimentación

Docente: Escucha las respuestas, ofrece comentarios positivos y corrige pronunciación cuando es necesario, animando a seguir practicando.

Transferencia

Docente: Explica que en próximas clases seguirán aprendiendo más palabras para expresar emociones y que pueden practicar con familia y amigos usando lo aprendido.

Tarea o reto

Docente: Propone: “Draw a picture of how you feel tomorrow and write the feeling word in English. We will share it next class!”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: al inicio con preguntas sobre emociones conocidas.
- Formativa: durante actividades grupales y juego digital, observando participación y uso correcto del vocabulario.
- Sumativa: con el ticket de salida y la tarea de dibujo con oración para evidenciar comprensión y producción.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente al menos cinco adjetivos de sentimientos en inglés (Objetivo 1).
- Produce oraciones simples usando los adjetivos para expresar sentimientos (Objetivo 2).
- Participa activamente en actividades grupales y juegos (Objetivo 3 y 5).
- Reconoce emociones al relacionarlas con imágenes y situaciones (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación durante actividades grupales y juego.
- Rúbrica sencilla para evaluar el ticket de salida y la tarea (precisión del vocabulario y estructura).
- Registro anecdótico de participación y motivación.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación oral y gestual en el juego de tarjetas.
- Oraciones producidas en la actividad de oraciones.
- Puntajes y resultados en el juego digital.
- Ticket de salida escrito y dibujo con oración de la tarea.