

¡Aventuras en el Mundo de los Alimentos en Inglés!

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria (12-15 años) aprendan vocabulario, expresiones y estructuras básicas en inglés relacionadas con los alimentos, a través de una experiencia dinámica y motivadora basada en la gamificación. Los estudiantes explorarán diferentes tipos de alimentos, aprenderán a describirlos, expresar gustos y preferencias, y practicarán diálogos cotidianos en inglés relacionados con la alimentación. Esta temática es relevante porque les permite comunicarse en situaciones reales como pedir comida en un restaurante, hacer compras o hablar sobre hábitos saludables, conectando el aprendizaje del inglés con su vida diaria y cultura. La metodología de gamificación incrementará su motivación al incorporar retos, puntos, insignias y niveles que los impulsarán a participar activamente y a desarrollar competencias comunicativas en inglés. Al finalizar, los estudiantes no solo habrán ampliado su vocabulario y habilidades orales y escritas, sino que también habrán mejorado su confianza para usar el idioma en contextos reales.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar en inglés una variedad de alimentos comunes.
- Describir gustos y preferencias personales sobre alimentos usando estructuras en inglés.
- Participar en diálogos simples en inglés relacionados con pedir comida o hablar de alimentos.
- Colaborar en equipo para resolver retos y juegos que refuercen el vocabulario y expresiones.
- Reflexionar sobre hábitos alimenticios saludables y expresarlos en inglés.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes y nombres de alimentos (40 tarjetas, variedad de frutas, verduras, carnes, bebidas, comidas típicas)
- Proyector o pantalla para mostrar presentaciones y videos cortos
- Computadora con acceso a internet y acceso a plataforma de quizz gamificado (ejemplo: Kahoot o Quizizz)
- Hojas impresas con cuadros para completar y vocabulario clave (1 por estudiante)
- Pizarrón y marcadores de colores
- Fichas o tokens para puntos y recompensas de gamificación
- Insignias impresas para entregar como recompensas
- Video corto (3 minutos) sobre comidas típicas y hábitos saludables en inglés

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del alfabeto y sonidos en inglés.
- Vocabulario previo sobre colores, números y saludos simples.
- Habilidades básicas para formar oraciones simples afirmativas y negativas.
- Experiencia con trabajo en equipo y participación activa en clase.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir el mundo de los alimentos en inglés, aprenderemos vocabulario y expresiones útiles para hablar de nuestras comidas favoritas y hábitos saludables. Esto es importante porque nos ayudará a comunicarnos mejor en situaciones reales, como pedir comida o hablar con amigos sobre lo que nos gusta comer."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Para comenzar, vamos a hacer una encuesta rápida. Levanten la mano si les gusta alguna de estas comidas: pizza, manzana, pollo, helado. Después, voy a mostrar imágenes de alimentos y quiero que digan en voz alta si saben su nombre en inglés."

- El docente muestra 5 imágenes de alimentos comunes (apple, pizza, chicken, ice cream, carrot).
- Los estudiantes responden en voz alta y el docente corrige pronunciación y repite palabras clave.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que en inglés hay palabras para describir si un alimento es dulce, salado, picante o amargo? Hoy vamos a jugar a ser chefs y críticos de comida en inglés, ganando puntos y premios. ¿Quién quiere ser el mejor experto en alimentos en inglés?"

Contextualización:

Docente: "Hablar de alimentos en inglés no solo es divertido, sino útil cuando viajamos, vamos a restaurantes o hablamos con amigos internacionales. Además, conocer vocabulario sobre alimentos saludables nos ayuda a cuidar nuestro cuerpo."

Estudiantes: Participan levantando la mano, respondiendo preguntas y mostrando entusiasmo por el reto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

80 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a aprender vocabulario nuevo con tarjetas de alimentos, ver un video corto y luego practicar con juegos que nos ayudarán a recordar y usar estas palabras y frases en inglés."

Actividad 1: "Tarjeta Mágica de Alimentos"

- **Objetivo:** Identificar y nombrar alimentos en inglés.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los estudiantes en grupos de 3-4.
 - Cada grupo recibe un set de tarjetas con imágenes y palabras en inglés.
 - En turnos, un estudiante muestra una tarjeta y dice la palabra en inglés; los demás confirman si está correcta.
 - Por cada palabra bien pronunciada y reconocida, el grupo gana puntos.
 - El docente circula, escucha pronunciaciones y corrige suavemente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista escrita en hoja con palabras nuevas aprendidas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Motivar, corregir pronunciaciones, contabilizar puntos, fomentar participación.

Actividad 2: "¿Te gusta o no te gusta?" - Juego de opiniones

- **Objetivo:** Describir gustos y preferencias usando estructuras en inglés.
- **Instrucciones:**
 - El docente escribe en el pizarrón frases modelo: "I like...", "I don't like...", "My favorite food is..."
 - Los estudiantes forman parejas y usan las tarjetas para preguntar y responder: "Do you like...?" y contestar con "Yes, I do" o "No, I don't".
 - Cada pareja debe completar una tabla con al menos 5 alimentos y las preferencias de ambos.
 - Se otorgan insignias a parejas que muestren buena pronunciación y uso correcto de frases.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Tabla con alimentos y gustos escrita.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar con vocabulario, corregir errores, animar.

Actividad 3: "Desafío Kahoot - Alimentos y hábitos saludables"

- **Objetivo:** Reforzar vocabulario y expresiones aprendidas y reflexionar sobre hábitos saludables en inglés.
- **Instrucciones:**

- El docente proyecta un quiz interactivo en Kahoot con preguntas sobre nombres de alimentos, frases de gustos, y hábitos saludables.
- Los estudiantes responden con sus celulares o tablets.
- Se acumulan puntos y se anuncian los primeros tres lugares como ganadores.
- Se entrega una insignia digital o física a los ganadores.
- **Organización:** Individual pero con participación grupal para animar.
- **Producto:** Resultado del quiz y reflexión oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Guiar el juego, fomentar la competencia sana, aclarar dudas, motivar.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear oraciones adicionales usando vocabulario aprendido para describir su comida favorita y compartirla con el grupo.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajo con tarjetas visuales que incluyan traducción al español y apoyo verbal individual para practicar pronunciación y frases.

Transiciones:

Después de la primera actividad grupal con tarjetas, el docente invita a usar las frases en parejas para expresar gustos, conectando vocabulario con comunicación personal. Luego, se transita al juego digital, donde aplican y consolidan lo aprendido de forma divertida y competitiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a crear un mapa mental colectivo en el pizarrón con las palabras y frases que aprendimos hoy sobre alimentos y hábitos saludables."

- El docente dibuja un círculo central con la palabra "Food" y con ayuda de los estudiantes agrega ramas con categorías: frutas, verduras, carnes, bebidas, gustos y hábitos.
- Los estudiantes sugieren palabras y frases para cada rama, mientras el docente escribe y repasa pronunciaciones.

Reflexión metacognitiva:

Docente: "Piensen y respondan por escrito o en voz alta estas preguntas:

- "¿Cuál fue la palabra o frase en inglés que más te gustó aprender y por qué?"
- "¿Cómo puedes usar estas palabras y frases en tu vida diaria fuera del aula?"

- "¿Qué parte de la clase te pareció más fácil y cuál más difícil?"

Retroalimentación:

El docente revisa las respuestas, ofrece comentarios positivos, corrige errores comunes y destaca los progresos individuales y grupales. Felicita especialmente el esfuerzo y la participación activa, entregando insignias simbólicas.

Transferencia:

Docente: "En casa, pueden practicar preguntando a su familia sobre sus comidas favoritas en inglés, o buscando recetas sencillas en inglés para preparar juntos."

Tarea o reto:

Encargar a los estudiantes que creen un pequeño menú en inglés con al menos 5 platos que les gustaría pedir o preparar, usando vocabulario y frases aprendidas. Pueden ilustrarlo y traerlo para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Durante la fase de inicio con la encuesta rápida y reconocimiento de vocabulario básico.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo, observando participación, pronunciación y uso correcto de vocabulario y frases en inglés.
- **Sumativa:** En la fase de cierre a través del mapa mental colectivo, la reflexión escrita/oral y la tarea asignada.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente al menos 15 alimentos en inglés (objetivo 1).
- Usa frases para expresar gustos y preferencias con estructuras adecuadas (objetivo 2).
- Participa activamente en diálogos sencillos sobre alimentos (objetivo 3).
- Colabora eficazmente en equipo durante actividades gamificadas (objetivo 4).
- Reflexiona y comunica ideas sobre hábitos saludables en inglés (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y pronunciación durante actividades grupales y en parejas.
- Rúbrica para evaluar la claridad y corrección en el uso de frases en inglés.
- Observación directa durante juegos y discusiones.
- Autoevaluación con preguntas guía de la reflexión metacognitiva.
- Revisión del mapa mental y la tarea escrita como portafolio.

Evidencias de aprendizaje:

- Lista de palabras nuevas aprendidas en la actividad con tarjetas.
- Tabla de gustos y preferencias completada en parejas.
- Resultados y participación en el quiz Kahoot.

- Contribuciones al mapa mental colectivo.
- Tarea de menú en inglés entregada y presentada.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez te has preguntado cómo se llaman en inglés los alimentos que consumes todos los días? Desde el desayuno hasta la cena, los alimentos forman parte esencial de nuestra vida cotidiana y nos conectan con diferentes culturas alrededor del mundo. Hoy en día, con tantas opciones internacionales en los supermercados y restaurantes, conocer el vocabulario en inglés sobre alimentos no solo es útil para viajar, sino también para entender menús, recetas y compartir tus gustos con amigos de otros países.

Además, en un mundo cada vez más globalizado, saber hablar sobre tus comidas favoritas en inglés te puede abrir puertas para comunicarte en redes sociales, juegos en línea y hasta en programas de cocina que ves en la televisión o internet. Por ejemplo, ¿sabías que palabras como "burger", "pizza" y "sushi" son muy comunes en inglés y forman parte del menú diario en muchos países?

Hoy comenzaremos una aventura para aprender este vocabulario de manera divertida y dinámica, usando juegos y retos que te ayudarán a recordar mejor y a sentirte seguro al usar el idioma. ¡Prepárate para descubrir el mundo de los alimentos en inglés mientras te diviertes y compites con tus compañeros!

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación en la encuesta inicial:** Incluir imágenes y vocabulario de alimentos representativos de diversas culturas presentes en el grupo. Por ejemplo, además de pizza y manzana, agregar tamales, sushi o couscous, permitiendo que todos los estudiantes se vean reflejados y valorados.

Impacto: Reconoce la diversidad cultural y promueve el sentido de pertenencia, aumentando el interés y la participación.

- **Uso de múltiples idiomas para apoyo:** Permitir que estudiantes con distintos idiomas maternos mencionen el nombre de los alimentos en su lengua antes de aprender el inglés, facilitando la conexión y respeto por sus orígenes lingüísticos.

Impacto: Favorece la autoestima lingüística y la inclusión, ayudando a la comprensión del nuevo vocabulario.

- **Incorporar alimentos relacionados con diferentes hábitos alimenticios y creencias:** Presentar términos en inglés para alimentos vegetarianos, veganos, kosher, halal, etc., y hablar brevemente sobre estas prácticas.

Impacto: Fomenta el respeto por las diversas creencias y estilos de vida, enriqueciendo el aprendizaje cultural.

Equidad de Género

- **Modificación en la motivación y roles:** Al proponer el juego de "ser chefs y críticos de comida", el docente debe animar a todos los estudiantes, independientemente de su género, a participar en ambos roles, evitando estereotipos como que solo las niñas cocinan o los niños critican.

Impacto: Desmantela estereotipos de género, promoviendo igualdad en la participación y confianza en diversas habilidades.

- **Lenguaje inclusivo en el discurso docente:** Usar términos y ejemplos que no refuercen roles tradicionales, por ejemplo, referirse a “amigos y amigas” o usar pronombres neutros cuando se habla en general.

Impacto: Ayuda a crear un ambiente seguro y respetuoso para la diversidad de identidades de género.

- **Ejemplos y materiales visuales diversos:** Incluir imágenes y videos con personas de diferentes géneros realizando actividades relacionadas con la comida, como preparar, servir o evaluar platos.

Impacto: Amplía la representación y desafía las normas de género tradicionales, favoreciendo la inclusión.

Inclusión

- **Adaptaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales:** Proveer tarjetas de alimentos con imágenes claras y texto grande. Para estudiantes con dificultades auditivas, usar subtítulos en el video y lenguaje de señas básico para vocabulario.

Impacto: Facilita el acceso al contenido para estudiantes con barreras sensoriales o cognitivas, garantizando su participación plena.

- **Flexibilidad en la participación oral:** Permitir que estudiantes que se sienten inseguros al hablar en voz alta puedan participar escribiendo respuestas o usando dispositivos digitales para comunicarse.

Impacto: Reduce la ansiedad y promueve la inclusión de todos los estilos y ritmos de aprendizaje.

- **Organización de grupos heterogéneos:** Formar grupos balanceados en habilidades y características, mezclando estudiantes con y sin dificultades para que se apoyen mutuamente durante las actividades.

Impacto: Promueve la colaboración, empatía y aprendizaje entre pares, fortaleciendo la inclusión social.

Modificaciones específicas y recursos adicionales

Actividad	Modificación	Recurso adicional	Evaluación inclusiva
Encuesta inicial y vocabulario	Agregar alimentos multiculturales y permitir respuestas en varios idiomas.	Imágenes de alimentos internacionales y traducciones básicas en carteles.	Observación de participación verbal y escrita, permitiendo apoyo multilingüe.

Video corto	Incluir subtítulos y versiones con lenguaje de señas.	Video con diferentes formatos accesibles.	Preguntas orales y escritas para verificar comprensión, adaptadas según necesidades.
Juego “Tarjeta Mágica de Alimentos”	Formar grupos heterogéneos; permitir uso de ayudas visuales y dispositivos.	Tarjetas con pictogramas y textos grandes; aplicaciones de apoyo.	Evaluar participación y uso correcto del vocabulario mediante observación y autoevaluación con guía.