

My Dream House: Design, Build, Describe

Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria desarrollen habilidades comunicativas en inglés centradas en el vocabulario de las partes de la casa, los muebles y la estructura gramatical de "there is" y "there are". A través de un proyecto colaborativo, diseñarán y construirán una maqueta de una casa o habitación, representándola además con un croquis o plano sencillo. Posteriormente, elaborarán un informe técnico que documente el proceso y realizarán una presentación oral para describir el espacio y defender sus decisiones. Esta experiencia conecta el aprendizaje del idioma con una actividad práctica y creativa que refleja situaciones reales, fomentando competencias como la expresión oral, la escritura técnica, el trabajo en equipo y la planificación. Además, promueve la autonomía y el pensamiento crítico, habilidades esenciales para su vida académica y cotidiana.

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar y construir una maqueta de una casa o habitación utilizando vocabulario específico de partes de la casa y muebles.
- Representar gráficamente el diseño mediante un croquis o plano sencillo.
- Elaborar un informe técnico en inglés que describa el proceso de construcción de la maqueta.
- Describir oralmente el espacio construido utilizando estructuras gramaticales "there is" y "there are".
- Defender oralmente el diseño y elección de muebles y distribución en un contexto de presentación formal.

Recursos Necesarios

- Materiales para maqueta: cartón, tijeras, pegamento, reglas, colores, papel, palitos de madera, plastilina (suficiente para grupos de 4 estudiantes)
- Hojas cuadriculadas para croquis o planos (al menos 2 por estudiante)
- Computadoras o tabletas con procesador de texto para elaborar el informe técnico (1 por grupo)
- Diccionarios bilingües y/o aplicaciones de traducción básicas
- Proyector o pantalla para mostrar videos y presentaciones
- Videos cortos sobre partes de la casa y muebles en inglés (3-5 minutos cada uno)
- Impresiones de vocabulario clave y estructuras gramaticales "there is", "there are"
- Guía de elaboración de informes técnicos (plantilla básica)
- Grabadora o dispositivo para grabar presentaciones orales (opcional)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico previo del vocabulario relacionado con la casa y muebles en inglés.
- Comprensión básica de las estructuras "there is" y "there are".
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicar ideas en inglés.
- Experiencia previa en la elaboración de textos cortos y presentaciones orales simples.

Actividades

Sesión 1: Introducción y diseño del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el proyecto, activar conocimientos previos y motivar a los estudiantes para trabajar con el vocabulario y las estructuras gramaticales relacionadas con la casa.

Docente: Saluda y conecta con conocimientos previos preguntando: *"Can you name parts of a house in English?"*.

Muestra un video corto de 3 minutos sobre las partes de la casa y muebles para contextualizar.

Estudiantes: Responden oralmente, observan el video con atención y participan en breve lluvia de ideas.

Activación de conocimientos previos: Pregunta detonadora: *"What furniture do you have in your bedroom?"*

Describe it using 'there is' or 'there are'. For example: 'There is a bed and a desk.'"

Motivación y enganche: El docente presenta el reto: *"You will create your own dream house model in English! Let's see how well you can describe it to us."*

Contextualización: Se explica que diseñar y describir espacios es una habilidad útil para la vida real, como en la decoración, arquitectura y comunicación con otras personas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido: El docente presenta imágenes y tarjetas con vocabulario básico de partes de la casa, muebles y las estructuras "there is" y "there are" en ejemplos claros. Se trabaja de forma interactiva con preguntas y respuestas.

• Actividad 1: Vocabulary Matching

Objetivo: Identificar y recordar vocabulario de la casa y muebles.

Instrucciones: En grupos de 3-4, los estudiantes reciben tarjetas con imágenes y palabras en inglés; deben emparejarlas correctamente y luego practicar diciendo frases con "there is" y "there are".

Producto: Tarjetas emparejadas y 3 frases orales por grupo.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Observa, corrige pronunciación y formula preguntas guía como: *"What is in the kitchen?"*

• Actividad 2: Brainstorming y boceto inicial

Objetivo: Diseñar un primer boceto o plano sencillo de la casa o habitación.

Instrucciones: En los mismos grupos, los estudiantes discuten cómo será su maqueta, deciden qué partes de la casa y muebles incluirán y dibujan un croquis sencillo en hoja cuadriculada.

Producto: Boceto grupal del diseño.

Tiempo: 60 minutos.

Rol docente: Facilita la discusión, pregunta: "*Which rooms will you include? What furniture will you add?*", guía el uso de vocabulario y estructuras.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Cada grupo comparte en voz alta una oración usando "there is" o "there are" para describir un mueble o parte de su boceto.

Reflexión metacognitiva: Preguntas para los estudiantes:

1. What new words did you learn today?
2. How did you use "there is" and "there are" in your sentences?
3. What will you do next to improve your design?

Retroalimentación: El docente enfatiza los logros y corrige errores comunes de forma positiva.

Transferencia: Se adelanta que en la próxima sesión comenzarán a construir la maqueta.

Sesión 2: Construcción de la maqueta y vocabulario aplicado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Revisar vocabulario y estructuras gramaticales para aplicarlos en la construcción de la maqueta.

Docente: Realiza un juego rápido de preguntas y respuestas: "*Is there a sofa in the living room?*", los estudiantes responden con oraciones completas.

Estudiantes: Participan activamente, corrigen y construyen oraciones.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

• Actividad 3: Construcción de la maqueta

Objetivo: Aplicar vocabulario y estructuras en la elaboración práctica.

Instrucciones: En grupos, los estudiantes construyen la maqueta usando los materiales, siguiendo el boceto.

Producto: Maqueta en construcción.

Tiempo: 90 minutos.

Rol docente: Supervisa, promueve el uso del inglés para describir mientras trabajan: "*Tell me, what furniture are you adding here?*"

- **Actividad 4: Diario de proyecto (brief notes)**

Objetivo: Registrar avances usando frases en inglés.

Instrucciones: Cada grupo anota en un cuaderno o plantilla tres oraciones que describan lo que hicieron hasta el momento utilizando "there is" y "there are".

Producto: Notas escritas del progreso.

Tiempo: 5 minutos.

Rol docente: Revisa notas, corrige errores y anima a usar vocabulario adecuado.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Breve puesta en común donde un representante de cada grupo dice una oración describiendo un área de la maqueta.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

1. What part of the house did you build today?
2. What furniture names do you remember?
3. How did you work as a team?

Retroalimentación: El docente destaca el trabajo en equipo y vocabulario utilizado.

Transferencia: Se explica que en la siguiente sesión continuarán con la maqueta y comenzarán a preparar el informe técnico.

Sesión 3: Finalización de la maqueta y elaboración del informe técnico (parte 1)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Repasar vocabulario y estructuras para describir la maqueta y organizar ideas para el informe técnico.

Docente: Revisa con preguntas orales: "*How do you say 'there is a bed' in your model?*" y muestra ejemplo breve de informe técnico.

Estudiantes: Responden y observan modelo de informe.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

- **Actividad 5: Terminación de la maqueta**

Objetivo: Completar la maqueta incluyendo detalles de muebles y decoración.

Instrucciones: Grupos añaden detalles finales, colores y etiquetas pequeñas en inglés a su maqueta.

Producto: Maqueta terminada con etiquetas.

Tiempo: 60 minutos.

Rol docente: Facilita el vocabulario, pregunta: "*What furniture is this? How can you label it?*"

• **Actividad 6: Planeación del informe técnico**

Objetivo: Organizar ideas para redactar el informe.

Instrucciones: En grupos, listan en inglés las partes del informe: introducción, descripción de la maqueta, materiales usados, proceso de construcción.

Producto: Esquema o guion del informe.

Tiempo: 35 minutos.

Rol docente: Orienta la estructura, sugiere vocabulario técnico y corrige organización.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Compartir en plenaria el esquema elaborado y recibir sugerencias de mejora.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

1. What parts of the report are you going to write?
2. What vocabulary will you use to describe your house?
3. What was easy or difficult today?

Retroalimentación: El docente da comentarios para mejorar el informe.

Transferencia: Preparar para la redacción del informe en la siguiente sesión.

Sesión 4: Redacción del informe técnico y práctica oral

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar estructura y vocabulario para redactar el informe y preparar la presentación oral.

Docente: Realiza una pequeña revisión oral de estructuras gramaticales y vocabulario clave.

Estudiantes: Participan activamente respondiendo preguntas y corrigiendo errores.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

• **Actividad 7: Redacción del informe técnico**

Objetivo: Elaborar un informe técnico claro y coherente en inglés.

Instrucciones: Grupos redactan el informe en computadora o a mano, siguiendo el esquema, con apoyo del docente.

Producto: Informe técnico escrito.

Tiempo: 70 minutos.

Rol docente: Asiste con correcciones, sugerencias de vocabulario y estructura.

• **Actividad 8: Preparación de la relatoría oral**

Objetivo: Practicar la descripción oral usando vocabulario y estructuras correctas.

Instrucciones: Cada grupo prepara una breve relatoría (3-5 minutos) para describir su maqueta y defender sus decisiones.

Producto: Guion y práctica oral.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Escucha, corrige pronunciación, fomenta confianza.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Algunos grupos presentan un fragmento de la relatoría para recibir retroalimentación inmediata.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

1. How confident do you feel about your oral presentation?
2. What part of the report was hardest to write?
3. What new words did you use today?

Retroalimentación: El docente brinda comentarios positivos y recomendaciones específicas.

Transferencia: Preparar presentación final para la próxima sesión.

Sesión 5: Presentación oral y defensa del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar el ambiente y repasar estrategias para hablar en público.

Docente: Explica técnicas breves para hablar con claridad y confianza.

Estudiantes: Participan con ejercicios de respiración y práctica rápida de introducción.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

• **Actividad 9: Presentación oral grupal**

Objetivo: Exponer y defender el diseño y la construcción en inglés.

Instrucciones: Cada grupo presenta su maqueta, describe con oraciones completas y responde preguntas de compañeros y docente.

Producto: Presentación oral y defensa.

Tiempo: 90 minutos (15 minutos por grupo aprox.)

Rol docente: Evalúa desempeño, hace preguntas para profundizar y motiva a la audiencia a participar.

- **Actividad 10: Evaluación entre pares**

Objetivo: Desarrollar habilidades críticas y constructivas.

Instrucciones: Los estudiantes completan una lista de cotejo sencilla para evaluar a sus compañeros.

Producto: Listas de cotejo completadas.

Tiempo: 10 minutos.

Rol docente: Facilita el proceso y supervisa el respeto y objetividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Reflexión grupal guiada sobre lo aprendido y experiencias durante la presentación.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

1. What did you do well in your presentation?
2. What would you improve next time?
3. How did you feel defending your project in English?

Retroalimentación: Comentarios finales del docente resaltando fortalezas y áreas de mejora.

Transferencia: Invitación a seguir usando el inglés para describir espacios y objetos en la vida diaria.

Sesión 6: Evaluación final, retroalimentación y cierre

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar objetivos y preparar cierre reflexivo del proyecto.

Docente: Plantea preguntas sobre lo que aprendieron y cómo aplicarlo.

Estudiantes: Responden y comparten expectativas personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

- **Actividad 11: Autoevaluación y coevaluación**

Objetivo: Reflexionar críticamente sobre el propio aprendizaje y el del grupo.

Instrucciones: Los estudiantes completan una rúbrica sencilla y comentan en parejas.

Producto: Rúbricas y comentarios.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Facilita la reflexión y recoge evidencias.

- **Actividad 12: Mapa mental colectivo**

Objetivo: Consolidar vocabulario y estructuras aprendidas.

Instrucciones: En plenaria, el docente guía para crear un mapa mental en pizarrón con partes de la casa, muebles y frases con "there is/there are".

Producto: Mapa mental visual.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Modera y amplía el vocabulario.

• **Actividad 13: Plan de acción personal**

Objetivo: Promover transferencia y continuidad del aprendizaje.

Instrucciones: Cada estudiante escribe en inglés qué hará para seguir practicando vocabulario y estructuras en su vida diaria.

Producto: Plan de acción escrito.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Revisa y motiva el compromiso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Resumen final con énfasis en el logro de competencias y agradecimiento por el esfuerzo.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

1. How has your English improved during this project?
2. What was your favorite part of this project?
3. How can you use what you learned outside the classroom?

Retroalimentación: Comentarios motivadores y entrega de certificados o reconocimientos simbólicos.

Transferencia: Invitación a compartir el proyecto con familiares u otros docentes.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (Sesión 1, activación de conocimientos), formativa durante las sesiones de desarrollo (observación, revisión de productos parciales, autoevaluación y coevaluación) y sumativa en la sesión final (presentación oral, informe técnico, rúbricas y defensa del proyecto).

Criterios de evaluación:

- Precisión y uso adecuado del vocabulario de partes de la casa y muebles (Objetivo 1)
- Claridad y coherencia en la representación gráfica mediante croquis o plano (Objetivo 2)
- Calidad y organización del informe técnico en inglés (Objetivo 3)
- Uso correcto y fluido de las estructuras gramaticales "there is" y "there are" en la descripción oral (Objetivo 4)
- Habilidad para defender y argumentar el diseño durante la presentación oral (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos: Rúbrica para informe técnico y presentación oral, lista de cotejo para vocabulario y estructuras, observación directa del trabajo en equipo y auto/coevaluación mediante formularios simples.

Evidencias de aprendizaje: Maqueta terminada con etiquetas, croquis o plano, informe técnico escrito, relatoría oral grabada o evaluada en vivo, registros de autoevaluación y coevaluación.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 12 a 15 años, el proyecto “My Dream House” es una excelente oportunidad para desarrollar las siguientes competencias cognitivas:

- **Creatividad:** Durante el diseño y construcción de la maqueta y el croquis, los estudiantes pueden experimentar con ideas originales y personalizadas.
- **Resolución de Problemas:** Al enfrentarse a cómo representar espacios, distribuir muebles y describirlos en inglés, deben buscar soluciones prácticas y comunicativas.
- **Habilidades Digitales:** Incorporando herramientas digitales simples para elaborar croquis o informes, se fortalece esta competencia.

Modificaciones específicas:

- Incluir una sesión breve para que los estudiantes usen aplicaciones sencillas (como SketchUp Free o Canva) para crear planos digitales, fomentando habilidades digitales y análisis espacial.
- En la actividad de brainstorming y boceto inicial, promover preguntas abiertas que fomenten la creatividad, por ejemplo: “¿Qué elemento único te gustaría incluir en tu casa?”
- Durante la elaboración del informe técnico, solicitar que los estudiantes describan problemas encontrados y cómo los resolvieron, fomentando pensamiento crítico y resolución de problemas.

Técnicas de facilitación recomendadas:

- Uso de andamiajes: guiar con preguntas clave para que los estudiantes exploren ideas y soluciones.
- Mapas mentales colaborativos para organizar vocabulario y estructuras gramaticales.
- Feedback formativo y sesiones de coevaluación para mejorar el producto final y la descripción oral.

2. Competencias Interpersonales

El trabajo en equipo es esencial para este proyecto, por lo que se recomienda:

- **Trabajo colaborativo estructurado:** Formar grupos heterogéneos de 3-4 estudiantes con roles claros (diseñador, investigador de vocabulario, editor del informe, presentador) para fomentar responsabilidad y colaboración.
- **Dinámicas de comunicación efectiva:** Fomentar el uso del inglés para intercambiar ideas y negociar decisiones sobre el diseño y descripción.
- **Reflexión socioemocional:** Incorporar momentos para que los estudiantes compartan dificultades y emociones durante el proceso, fortaleciendo la conciencia socioemocional.

Puntos de reflexión para estudiantes:

- ¿Cómo te sentiste al trabajar con tu grupo? ¿Escuchaste y respetaste las ideas de los demás?
- ¿Qué estrategias usaron para resolver desacuerdos o diferencias en el diseño?

- ¿Cómo ayudaron o apoyaron a tus compañeros en el proceso?

3. Actitudes y Valores

El plan ofrece espacios para promover actitudes fundamentales que potenciarán el aprendizaje y el desarrollo integral:

- **Adaptabilidad:** Durante la construcción y ajustes del modelo, los estudiantes deben aprender a modificar ideas y adaptarse a nuevas circunstancias o recursos.
- **Responsabilidad:** En la planificación y entrega del informe técnico y la presentación oral, se puede enfatizar la importancia del compromiso personal y grupal.
- **Curiosidad y mentalidad de crecimiento:** Alentar a explorar vocabulario nuevo y aceptar errores como parte del aprendizaje.
- **Resiliencia:** Promover que los estudiantes vean los obstáculos (errores, dificultades en la comunicación) como oportunidades para mejorar.

Momentos para su desarrollo:

- Inicio de cada sesión: breve reflexión grupal o individual sobre la experiencia previa, lo aprendido y lo que desean mejorar.
- Después de la presentación oral: autoevaluación y retroalimentación entre pares enfocada en actitudes demostradas.
- Durante la elaboración del informe técnico: preguntas cortas como “¿Qué aprendí hoy? ¿Qué me gustaría intentar diferente mañana?”

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- “¿Qué fue lo más difícil de trabajar en grupo y cómo lo solucionamos?”
- “¿Qué aprendí cuando cometí un error y cómo me ayudó a mejorar?”
- “¿Cómo puedo aplicar lo que aprendí sobre describir espacios en mi vida cotidiana?”

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptaciones:**
 - Permitir que los estudiantes diseñen casas que reflejen sus contextos culturales y familiares, por ejemplo, incluyendo tipos de habitaciones o muebles típicos de sus hogares o regiones.
 - Incorporar vocabulario y ejemplos visuales que reflejen la diversidad cultural y familiar, por ejemplo, imágenes con diferentes estilos de casas, familias diversas y muebles no convencionales.
 - Reconocer y valorar diferentes capacidades permitiendo que los estudiantes elijan cómo representar su maqueta (maqueta física, dibujo, presentación digital) según sus habilidades y preferencias.

Impacto: Esto fomenta un ambiente de respeto y valoración de las diferencias, haciendo que cada estudiante se sienta representado y motivado a participar activamente.

- **Modificaciones a actividades:**

- En la actividad de "Vocabulary Matching", incluir tarjetas con vocabulario en inglés y en el idioma materno cuando sea posible, para apoyar a estudiantes con diferentes lenguas de origen.
- Durante la lluvia de ideas, permitir respuestas en inglés simple o en la lengua materna para activar conocimientos previos, promoviendo que todos participen sin barreras idiomáticas.

- **Recursos y evaluación inclusiva:**

- Utilizar imágenes y videos con diversidad cultural y familiar.
- Evaluar la participación y el esfuerzo individual y grupal más allá de la precisión lingüística, valorando la creatividad y el esfuerzo en la representación cultural.

Equidad de Género

- **Adaptaciones:**

- Evitar asignar roles o actividades basadas en estereotipos de género; por ejemplo, que tanto niños como niñas participen en diseño, construcción y presentación oral.
- Incluir ejemplos y vocabulario que representen igualdad, como muebles y espacios neutros en género (por ejemplo, no asociar la cocina solo a mujeres).
- Promover la reflexión durante la sesión inicial preguntando: "Can anyone describe a room or furniture that they think is for any gender? Why?" para cuestionar estereotipos.

Impacto: Desmantelar estereotipos fomenta un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sienten capaces y libres para expresarse y participar sin prejuicios.

- **Modificaciones a actividades:**

- Durante la presentación del proyecto, mostrar imágenes y videos con roles diversos y no tradicionales de género en contextos domésticos y laborales.
- En la actividad oral, animar a que cada estudiante describa espacios o muebles sin asociarlos a roles de género, reforzando el uso neutral del lenguaje.

- **Recursos y evaluación inclusiva:**

- Utilizar materiales visuales y ejemplos que rompan estereotipos de género.
- Evaluar la capacidad de los estudiantes para usar lenguaje inclusivo y reflexionar sobre igualdad en sus descripciones y presentaciones.

Inclusión

- **Adaptaciones:**

- Permitir que estudiantes con dificultades motrices o de coordinación opten por representar su maqueta en formato digital o dibujo en lugar de maqueta física.
- Ofrecer apoyos visuales adicionales, como pictogramas o tarjetas con imágenes claras y textos breves para estudiantes con dificultades de lectura o aprendizaje.
- Facilitar tiempos adicionales o sesiones de apoyo para estudiantes con necesidades educativas especiales para la elaboración del informe técnico y la relatoría oral.

Impacto: Garantiza que todos los estudiantes tengan acceso equitativo al aprendizaje y puedan demostrar sus conocimientos y habilidades según sus capacidades.

- **Modificaciones a actividades:**

- En la actividad de "Vocabulary Matching", permitir el trabajo individual o en parejas para estudiantes que requieran atención personalizada.
- Durante la presentación oral, ofrecer la posibilidad de usar apoyos como notas, imágenes o presentaciones digitales para facilitar la expresión oral.

- **Recursos y evaluación inclusiva:**

- Incluir materiales adaptados (tamaños de letra grandes, contrastes visuales, audios complementarios).
- Utilizar rúbricas flexibles que valoren el progreso individual, el esfuerzo y la creatividad más que la perfección técnica.