

Welcome Explorers: Discovering Our English Learning Journey

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para la asignatura de Inglés en estudiantes de primaria de 6 a 11 años, con el propósito de realizar un diagnóstico inicial que permita conocer a los estudiantes en varios aspectos clave: cómo aprenden, cómo actúan, cómo responden y qué intereses tienen. A través de actividades lúdicas y juegos basados en la gamificación, se fomentará un ambiente motivador y participativo que facilite la interacción y el auto-descubrimiento, sentando las bases para un aprendizaje activo y personalizado.

Los estudiantes se involucrarán en retos, dinámicas grupales y actividades creativas que les permitirán expresarse en inglés de manera sencilla, mientras el docente observa, registra y reflexiona sobre sus estilos de aprendizaje y preferencias. Este diagnóstico es fundamental para adaptar las estrategias de enseñanza durante el ciclo escolar y para crear un espacio en el que los estudiantes se sientan escuchados y valorados desde el inicio.

Además, las actividades se conectan con situaciones cotidianas y sus intereses personales, haciendo que el aprendizaje sea relevante y significativo para ellos, lo que aumenta la motivación y el compromiso con la asignatura.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las formas en que los estudiantes aprenden y se comunican en inglés mediante actividades lúdicas.
- Observar las reacciones, actitudes y respuestas de los estudiantes para comprender sus estilos de aprendizaje.
- Favorecer la expresión oral básica en inglés a través de juegos y dinámicas grupales.
- Motivar la participación activa y el trabajo colaborativo usando elementos de gamificación.
- Recopilar información sobre intereses y preferencias de los estudiantes para diseñar futuras actividades personalizadas.

Recursos Necesarios

- Tarjetas de colores con imágenes y palabras básicas en inglés (al menos 40 tarjetas).
- Carteles con reglas básicas para juegos y dinámicas (visibles en aula).
- Marcadores, hojas blancas y colores para dibujos y mapas mentales.
- Insignias adhesivas o stickers para premiar participación (al menos 30).
- Un tablero grande o pizarra para anotar puntos y niveles.
- Reproductor de audio para canciones sencillas en inglés (con altavoces).
- Ficha impresa con preguntas simples en inglés para entrevistas rápidas.

- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del alfabeto y vocabulario elemental en inglés (saludos, colores, números).
- Habilidades básicas para escuchar y seguir instrucciones simples en inglés.
- Experiencia previa con actividades grupales y juegos en el aula.
- Disposición para participar y expresarse en un ambiente lúdico y colaborativo.

Actividades

Sesión 1: Let's Get to Know Each Other!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Iniciar la relación con los estudiantes presentándoles el objetivo de conocerlos mejor mientras se divierten jugando y hablando en inglés.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Good morning, friends! Let's sing a hello song to start!"

- Reproduce una canción sencilla de saludo en inglés (por ejemplo, "Hello Song").
- Invita a los estudiantes a cantar y hacer movimientos con las manos.

Estudiantes: Cantan y participan imitando movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: "Today, you are all explorers! We will play fun games to discover how you like to learn English. Are you ready to earn your first explorer badge?"

Estudiantes: Responden con entusiasmo y preparan sus materiales.

Contextualización:

Docente: "Learning English is like going on an adventure where we meet new friends and learn new things. Knowing how you like to learn helps me prepare the best adventures for you."

Estudiantes: Escuchan y se motivan a participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce las actividades que permitirán conocer a los estudiantes a través de juegos y retos con puntos, insignias y niveles para motivar la participación.

Actividad 1: My Name and Me (¡Mi nombre y yo!)

- **Objetivo:** Identificar el nombre y alguna característica personal expresada en inglés.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes forman un círculo.
 - Uno por uno, dicen su nombre en inglés y mencionan una palabra sencilla que les gusta (por ejemplo, "Hello, my name is Ana. I like apples.").
 - El docente anima y otorga una insignia digital o física por la participación.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Registro del docente sobre participación y pronunciación inicial.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, anotar observaciones sobre pronunciación y confianza, premiar con insignias.

Actividad 2: Find Your Match (Encuentra tu pareja ideal)

- **Objetivo:** Observar la interacción social y habilidades de comunicación básica en inglés.
- **Instrucciones:**
 - Distribuir tarjetas con imágenes y palabras relacionadas (por ejemplo, animal y su sonido en inglés, color y objeto).
 - Los estudiantes caminan por el aula buscando su pareja que tenga la tarjeta que "combine" con la suya.
 - Cuando se encuentran, se presentan en inglés usando frases sencillas: "I am a cat. Meow!" y su pareja responde "I am a dog. Woof!"
 - El docente da puntos por cada pareja formada correctamente.
- **Organización:** Grupos de 2
- **Producto:** Participación activa y registro de interacción social.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observar comunicación, apoyar con vocabulario, anotar reacciones.

Actividad 3: Learning Styles Quest (Búsqueda de estilos de aprendizaje)

- **Objetivo:** Detectar preferencias de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) mediante mini retos y juegos.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en tres estaciones

- Estación visual: colorear dibujos con palabras en inglés.
- Estación auditiva: escuchar palabras y repetirlas.
- Estación kinestésica: juego de mímica con palabras simples.
- Cada estudiante pasa 10 minutos en cada estación.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes rotando
- **Producto:** Registro docente sobre estilos preferidos y motivación en cada estación.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilitar, observar, motivar y anotar comportamientos y respuestas.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que creen una mini historia o dibujo usando palabras aprendidas.
- Para estudiantes con dificultad: Apoyo individual con frases guía y uso de imágenes para facilitar la expresión.

Transiciones

Al terminar cada actividad, el docente hace una breve recapitulación y anuncia el siguiente reto para mantener la atención y fluidez.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Let's share! What did you like the most today? Let's draw or write one word that shows your favorite part."

Estudiantes: Dibujan o escriben en hojas y comparten brevemente en inglés o español.

Reflexión metacognitiva:

- "What new English words did you learn today?"
- "How did you feel when talking to your friends in English?"
- "What do you want to learn more about in English?"

Docente: Escucha respuestas, anima a expresar emociones y expectativas.

Retroalimentación:

Entrega inmediata de insignias y palabras de ánimo personalizadas a cada estudiante, resaltando esfuerzo y participación.

Transferencia:

Se explica que en la siguiente sesión se continuarán explorando las formas en que cada uno aprende y se expresará más en inglés con juegos nuevos.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a pensar en su palabra favorita en inglés y traer un objeto o dibujo relacionado para compartir la próxima sesión.

Sesión 2: Exploring Our Interests and Skills

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar la sesión anterior y motivar a los estudiantes a compartir sus intereses para seguir conociéndolos mejor en inglés.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Who remembers their favorite English word from last time? Let's say it loud!"

Estudiantes: Comparten palabras y objetos traídos.

Motivación y enganche:

Docente: "Today we are explorers again! We will play games to show what we like and what we can do in English. Are you ready for new badges?"

Contextualización:

Docente: "Knowing what you like helps us make the best English adventures. Let's discover more about each other."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Interest Bingo

- **Objetivo:** Conocer intereses personales y practicar vocabulario.
- **Instrucciones:**
 - Entregar a cada estudiante una tarjeta Bingo con imágenes y palabras en inglés relacionadas con hobbies, comidas y animales.
 - El docente lee en voz alta frases simples: "I like cats" o "I like pizza".
 - Si el estudiante tiene esa imagen, marca la casilla.
 - El primero que completa una línea grita "Bingo!" y gana puntos para su equipo.
- **Organización:** Individual y en equipos pequeños para sumar puntos.
- **Producto:** Participación activa y registro de intereses.

- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Leer frases con entonación, observar vocabulario conocido y motivar.

Actividad 2: Show and Tell (Muéstrame y cuéntame)

- **Objetivo:** Fomentar expresión oral en inglés y conocimiento mutuo.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante presenta el objeto o dibujo traído y dice una frase sencilla en inglés: "I like cats" o "This is my favorite toy".
 - Los demás hacen preguntas simples con apoyo del docente: "Do you like dogs?"
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Grabaciones de audio o notas del docente sobre fluidez y expresión.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilitar turnos, apoyar con vocabulario y corregir suavemente.

Actividad 3: Team Challenge - Build a Story

- **Objetivo:** Promover trabajo colaborativo y creatividad en inglés.
- **Instrucciones:**
 - Dividir en grupos de 4.
 - Cada grupo recibe imágenes para crear una pequeña historia usando frases en inglés.
 - Preparan y presentan la historia al grupo.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación oral grupal y dibujo de la historia.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Guiar la creación, estimular el uso del inglés, anotar observaciones.

Diferenciación

- Estudiantes avanzados pueden crear historias con oraciones más complejas.
- Estudiantes con dificultades pueden usar palabras en tarjetas y frases modelo.

Transiciones

El docente conecta cada actividad recordando que cada juego es un paso para conocernos mejor y aprender inglés juntos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Mapa mental colectivo: el docente dibuja un árbol en la pizarra y los estudiantes colocan post-its con palabras o dibujos que representan sus intereses.

Reflexión metacognitiva:

- "What did you enjoy the most today?"
- "Was it easy or hard to talk in English?"
- "What new things did you learn about your friends?"

Retroalimentación:

El docente comenta lo positivo de la participación, destaca el progreso y entrega stickers de participación.

Transferencia:

Se anuncia que la próxima sesión exploraremos más juegos para aprender juntos y seguir conociéndonos.

Tarea o reto:

Practicar en casa la frase: "My favorite hobby is..." para compartirla la próxima clase.

Sesión 3: How Do We Learn? Discovering Our Styles

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: "Let's review the hobbies you told us and think about how you like to learn English."

Estudiantes: Responden y comentan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Learning Styles Stations Revisited

- **Objetivo:** Profundizar en estilos de aprendizaje a través de actividades nuevas.
- **Instrucciones:**
 - Estación visual: Armar un puzzle con palabras e imágenes en inglés.
 - Estación auditiva: Escuchar y ordenar secuencias de sonidos o palabras.
 - Estación kinestésica: Juego con movimientos para representar palabras (simón dice en inglés).
 - Rotar cada 15 minutos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro de preferencias y desempeño en cada estación.
- **Tiempo:** 45 minutos

- **Rol docente:** Observar, apoyar y registrar.

Actividad 2: Self-Reflection Drawing

- **Objetivo:** Expresar en inglés cómo prefieren aprender.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes dibujan su forma favorita de aprender inglés (escuchar, ver, moverse).
 - Escriben o copian palabras simples relacionadas.
 - Comparten con un compañero usando frases: "I like to learn by..."
- **Organización:** Individual y parejas
- **Producto:** Dibujo y frases en inglés.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol docente:** Apoyar con vocabulario, escuchar y motivar.

Actividad 3: Quiz Game - What's Your Style?

- **Objetivo:** Reforzar el reconocimiento de estilos de aprendizaje.
- **Instrucciones:**
 - Juego en equipo con preguntas simples y respuestas múltiples usando tarjetas.
 - Ejemplo: "Do you like to learn by listening, watching, or moving?"
 - Los equipos ganan puntos por respuestas correctas.
- **Organización:** Equipos
- **Producto:** Puntuación y observación de participación.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Moderar, anotar resultados y animar.

Diferenciación

- Para estudiantes con dificultades: uso de pictogramas y frases modelo.
- Para estudiantes avanzados: formular y responder preguntas a compañeros.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: "Let's share one thing we learned about how we like to learn English."

Estudiantes: Comparten frases cortas.

- Preguntas para reflexión:
- "Which activity did you like best today?"
- "How can you use this to learn better?"

- "What will you try next time?"

Retroalimentación con felicitaciones y entrega de insignias.

Preparación para la siguiente sesión enfocada en comunicación y emociones.

Sesión 4: Express Yourself - Feelings and Reactions

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Revisión breve con canción de emociones en inglés para activar vocabulario.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Emotion Charades

- **Objetivo:** Identificar y expresar emociones básicas en inglés.
- **Instrucciones:** Un voluntario representa una emoción y los demás adivinan diciendo "You are happy!" o "You are sad!"
- **Organización:** Plenaria
- **Tiempo:** 30 minutos

Actividad 2: My Reaction Story

- **Objetivo:** Conocer reacciones personales y vocabulario asociado.
- **Instrucciones:** En grupos, crean una pequeña historia con emociones usando tarjetas de palabras e imágenes.
- **Organización:** Grupos
- **Tiempo:** 40 minutos

Actividad 3: Reaction Quiz

- **Objetivo:** Practicar vocabulario y comprensión.
- **Instrucciones:** Juego de preguntas con respuestas múltiples sobre situaciones y emociones.
- **Organización:** Equipos
- **Tiempo:** 30 minutos

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Resumen colectivo con un mural de emociones y reflexión: "How do you feel when you learn English?"

Sesión 5: Wrap-Up and Celebration

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Saludo y breve repaso de actividades previas con preguntas rápidas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: Quiz Show Recap

- Juego de repaso con preguntas sobre lo aprendido en las sesiones anteriores.
- Equipos compiten para ganar puntos.
- Tiempo: 40 minutos

Actividad 2: My English Passport

- Cada estudiante crea una "pasaporte" con dibujos, palabras y frases que representan su aprendizaje y gustos.
- Tiempo: 30 minutos

Actividad 3: Celebration and Badge Ceremony

- Entrega de insignias y reconocimiento a la participación y logros.
- Tiempo: 20 minutos

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- Síntesis con resumen en grupo: "What did we learn about ourselves?"
- Preguntas para reflexión:
 - "How did you feel during these games?"
 - "What is your favorite way to learn English?"
 - "What do you want to do next in English class?"
- Retroalimentación positiva y cierre motivador.
- Transferencia: se invita a los estudiantes a usar lo aprendido en su vida diaria y a compartir con familiares.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica y formativa aplicada durante todas las fases de las 5 sesiones.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en actividades orales simples en inglés (Objetivo 3).
- Demuestra interés y actitud positiva hacia el aprendizaje colaborativo (Objetivo 4).
- Comunica de forma básica preferencias e intereses en inglés (Objetivos 1 y 5).
- Manifiesta distintos estilos de aprendizaje a través de sus respuestas y participación (Objetivo 2).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y uso del inglés.
- Observación directa con registro anecdótico.
- Portafolio de evidencias (dibujos, frases, grabaciones).
- Autoevaluación simple con preguntas guiadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación en juegos orales y escritos.
- Producción de frases y dibujos relacionados con intereses y estilos de aprendizaje.
- Presentaciones orales y trabajos en grupo.
- Mapas mentales y materiales elaborados en clase.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para este plan de clase inicial con estudiantes de primaria (6-11 años), se pueden potenciar las siguientes competencias cognitivas de manera natural:

- **Creatividad:** A través de expresiones personales en inglés y juegos que permitan usar el lenguaje de manera lúdica.
- **Pensamiento Crítico:** Al resolver retos sencillos y juegos de emparejamiento ("Find Your Match"), los niños practican hacer conexiones y analizar opciones.
- **Resolución de Problemas:** En actividades grupales donde deben encontrar pareja o colaborar para cumplir un reto, los alumnos ejercitan esta competencia.

Modificaciones específicas a actividades existentes:

- *My Name and Me:* Invitar a los niños a pensar en una palabra adicional que describa algo que les gusta hacer o un sueño, fomentando la creatividad (por ejemplo: "I like apples and I like to draw").
- *Find Your Match:* Incorporar pistas visuales o pequeñas adivinanzas en inglés para que los niños tengan que pensar y razonar antes de encontrar su pareja, reforzando el pensamiento crítico.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Usar preguntas abiertas para estimular la reflexión y creatividad, por ejemplo: "Why do you like that? Can you tell me more?"
- Incorporar apoyo visual y gestos que faciliten la comprensión y mantengan la atención.
- Dar feedback positivo inmediato para reforzar la confianza y disposición a participar.

2. Competencias Interpersonales

Para favorecer la interacción social y comunicación en estudiantes de esta edad se recomiendan las siguientes estrategias:

- **Trabajo en parejas y grupos pequeños:** Continuar con actividades como "Find Your Match" que promueven colaboración y comunicación básica en inglés.
- **Rotación de roles:** Que cada niño tenga oportunidad de ser quien habla y quien escucha, promoviendo la empatía y la conciencia socioemocional.
- **Dinámicas de presentación y saludo:** Fomentar que los estudiantes se presenten entre ellos y compartan gustos o intereses, reforzando la comunicación oral y la confianza.

Puntos de reflexión adaptados al nivel:

- Al final de cada sesión preguntar: "How did you feel talking with your friend today?"
- Invitar a expresar emociones simples en inglés, por ejemplo: "I feel happy", "I feel shy", para desarrollar conciencia emocional.
- Promover el reconocimiento de la diversidad: "What did you learn about your friend?"

3. Actitudes y Valores

Se pueden integrar momentos específicos para el desarrollo de actitudes y valores en diferentes fases de las sesiones:

Momento	Actitud o Valor	Actividad o Pregunta Sugerida
Inicio de la sesión	Curiosidad	Invitar a los estudiantes a hacer preguntas sobre el idioma inglés o sobre sus compañeros: "What do you want to discover today?"
Durante las actividades	Responsabilidad	Asignar pequeños roles o responsabilidades, como cuidar las insignias o ayudar a organizar materiales.
Cierre de la sesión	Adaptabilidad y Resiliencia	Ejercicio breve: "What was hard today? What did you do to keep trying?"
Al final del plan (última sesión)	Mentalidad de Crecimiento y Ciudadanía Global	Reflexionar sobre el progreso y la importancia de aprender idiomas para conocer otras culturas: "How can learning English help you make new friends around the world?"

Actividades breves adaptadas a la edad:

- Mini círculos de reflexión donde cada niño comparte una cosa nueva que aprendió sobre sí mismo o sobre sus compañeros.

- Mapas de emociones con dibujos para expresar cómo se sienten durante el aprendizaje.
- Historias cortas o cuentos ilustrados que promuevan valores como la empatía y la perseverancia.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para reconocer y valorar las diferencias individuales y grupales de los estudiantes entre 6 y 11 años en esta semana diagnóstica, se pueden implementar las siguientes adaptaciones:

- **Adaptación de actividades para distintos niveles lingüísticos:** En la actividad "My Name and Me", permitir que los estudiantes usen palabras en su lengua materna para describirse si aún no dominan el inglés, y luego apoyarlos para traducirlas o repetirlas en inglés. Esto respeta la diversidad lingüística y reduce la ansiedad al hablar un nuevo idioma.
- **Incorporar elementos culturales diversos:** Animar a los estudiantes a compartir alimentos, juegos, colores o tradiciones que les gusten, vinculándolos con palabras sencillas en inglés. Por ejemplo, en "Find Your Match", las tarjetas pueden representar objetos o símbolos culturales variados para que cada niño se sienta representado.
- **Reconocimiento de distintas capacidades:** Durante las dinámicas grupales, observar y anotar las fortalezas y estilos de aprendizaje diversos (visual, kinestésico, auditivo). El docente puede ofrecer diferentes formas de expresión, como dibujar o usar gestos, para que todos participen según sus habilidades.

Impacto positivo: Estas adaptaciones fomentan un ambiente donde cada niño se siente valorado y respetado en su identidad, facilitando la confianza para expresarse y participar activamente.

Equidad de Género

Para dismantelar estereotipos y promover igualdad de género en estudiantes de primaria:

- **Uso de lenguaje inclusivo y neutral:** En las presentaciones y dinámicas, emplear términos como "explorers" (exploradores/exploradoras) y evitar asignar roles o actividades según género (por ejemplo, no decir "niños van a ser líderes").
- **Diseño de juegos y materiales sin estereotipos:** En "Find Your Match", incluir imágenes y palabras que representen roles y objetos diversos (niñas y niños en profesiones, colores, juguetes, actividades) para romper con asociar ciertos intereses a un género.
- **Fomentar la participación equitativa:** Al otorgar insignias, asegurar que todos los estudiantes, independientemente de género, tengan las mismas oportunidades para liderar, hablar y ser reconocidos.

Impacto positivo: Estas acciones promueven que los estudiantes internalicen valores de igualdad y respeto desde una edad temprana, fortaleciendo la autoestima y la colaboración sin prejuicios.

Inclusión

Para garantizar acceso equitativo y participación de estudiantes con necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje:

- **Adaptación física y sensorial:** Asegurar que el espacio de la actividad sea accesible para estudiantes con movilidad reducida y ofrecer materiales táctiles o visuales para quienes tengan dificultades auditivas o visuales (por ejemplo, tarjetas con imágenes claras y colores contrastantes).
- **Modificación de instrucciones y tiempos:** Dar instrucciones claras, sencillas y repetirlas cuando sea necesario. Permitir tiempos adicionales para que los estudiantes con necesidades especiales puedan expresarse o participar en las actividades.
- **Apoyo y acompañamiento:** Facilitar que un asistente, compañero tutor o el docente apoye individualmente a estudiantes que requieran ayuda para seguir las dinámicas, garantizando que se sientan incluidos y exitosos.

Impacto positivo: Estas adaptaciones aseguran que todos los estudiantes puedan participar plenamente sin sentirse excluidos o frustrados, promoviendo un clima de respeto y apoyo mutuo.

Modificaciones específicas a actividades

- **My Name and Me:** Permitir que los estudiantes usen imágenes o dibujos para acompañar la palabra que les gusta si tienen dificultades para expresarse verbalmente. Por ejemplo, pegar una foto o dibujar una manzana para "I like apples".
- **Find Your Match:** Crear tarjetas con imágenes culturalmente diversas y con símbolos que representen diferentes intereses y contextos socioeconómicos, para que cada niño encuentre una pareja con la que se identifique.
- **Insignias y reconocimiento:** Diseñar insignias con colores y símbolos neutros, evitando asociaciones de género o estereotipos, y permitir que los estudiantes elijan su insignia favorita para fomentar la autonomía y diversidad de gustos.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusiva

- **Recursos:** Tarjetas con imágenes claras y colores contrastantes; materiales multisensoriales (texturas, sonidos); videos cortos con saludos y vocabulario básico en inglés y español.
- **Evaluación inclusiva:** Utilizar listas de cotejo que valoren la participación, esfuerzo y expresión personal más que la precisión lingüística; permitir que la evaluación sea tanto oral como mediante dibujos o gestos; recoger observaciones cualitativas sobre la interacción, confianza y uso del lenguaje.
- **Estrategias:** Implementar momentos de reflexión grupal donde cada estudiante exprese qué le gustó o encontró difícil, para adaptar futuras sesiones según sus necesidades y preferencias.

Recomendaciones - Tecnología

Inicio

- **Herramienta:** [Kahoot!](https://kahoot.it/) (plataforma para quizzes interactivos)

Implementación: Crear un quiz sencillo con preguntas sobre saludos y preferencias básicas en inglés ("What's your favorite color?"). Los estudiantes responden desde tablets o computadoras, o en grupo si hay pocos dispositivos.

Contribución: Permite activar conocimientos previos y motivar la participación lúdica desde el primer momento, fomentando la interacción oral y auditiva en inglés.

Nivel SAMR: Sustitución - reemplaza el juego oral tradicional con un quiz digital interactivo.

- **Herramienta:** [Vocaroo](#) (herramienta sencilla para grabar audio)

Implementación: Invitar a los estudiantes a grabar un saludo corto en inglés con sus nombres y algo que les gusta. El docente puede reproducirlos para conocer voces y practicar escucha.

Contribución: Ayuda a conocer la pronunciación inicial y a crear un ambiente de confianza y participación, además de facilitar la evaluación diagnóstica auditiva.

Nivel SAMR: Aumento - mejora la documentación y revisión de las participaciones sin alterar la tarea de saludar oralmente.

Desarrollo

- **Herramienta:** [ClassDojo](#) (plataforma para gestión de comportamiento y gamificación)

Implementación: Usar ClassDojo para otorgar insignias digitales y puntos a los estudiantes cuando participan en actividades como "My Name and Me" o "Find Your Match". Los estudiantes pueden ver su progreso y motivarse.

Contribución: Facilita la gamificación, el seguimiento del aprendizaje y la motivación constante, ayudando al docente a registrar comportamientos, participación y estilos de aprendizaje.

Nivel SAMR: Aumento - mejora el sistema tradicional de premios físicos con un sistema digital y visualmente atractivo.

- **Herramienta:** [Padlet](#) (muro colaborativo digital)

Implementación: Crear un muro donde cada estudiante suba una foto o dibujo que represente algo que les gusta y escriba una frase sencilla en inglés. Esto se puede hacer con apoyo del docente o en parejas.

Contribución: Permite a los estudiantes expresarse creativamente y compartir intereses, facilitando al docente conocer sus gustos y estilos de aprendizaje en un formato visual y colaborativo.

Nivel SAMR: Modificación - rediseña la actividad tradicional de presentación personal para incluir publicación digital y colaboración en tiempo real.

Cierre

- **Herramienta:** [Flip \(antes Flipgrid\)](#) (plataforma para video respuestas cortas)

Implementación: Invitar a los estudiantes a grabar un video corto respondiendo preguntas tipo "What did you like today?" o "What is your favorite activity?". Esto permite reflexionar y expresarse en inglés.

Contribución: Fomenta la expresión oral en un entorno seguro y divertido, permitiendo al docente evaluar la confianza y habilidades orales, y conocer mejor a cada estudiante.

Nivel SAMR: Modificación - transforma la reflexión oral tradicional en una actividad audiovisual registrada y compartida.

- **Herramienta:** [ChatGPT](#) (asistente de IA para docentes)

Implementación: El docente puede usar ChatGPT para generar preguntas de diagnóstico adaptadas al nivel y contexto, o para obtener ideas personalizadas de actividades según las respuestas e intereses detectados en clase.

Contribución: Apoya la personalización y enriquecimiento del proceso de evaluación diagnóstica, permitiendo ajustes inmediatos y apoyo en la planificación continua.

Nivel SAMR: Redefinición - permite crear nuevas tareas de planificación y adaptación que antes requerían mucho tiempo o no eran posibles en tiempo real.

Inicio - Activar

Actividad: “Mi Mapa de Aventuras en Inglés”

Objetivo: Activar conocimientos previos sobre el inglés que los estudiantes ya tienen, conocer sus intereses y formas de aprender a través de una actividad lúdica que permita al docente observar cómo reaccionan y participan.

Duración: 5-10 minutos

Descripción de la actividad:

- Cada estudiante recibe una hoja en blanco con un dibujo simple de un mapa del tesoro (puede ser un camino con diferentes paradas).
- Se les pide que dibujen o escriban (según su nivel) en cada parada del mapa algo que ya saben o les gusta del inglés, por ejemplo: una palabra, una canción, un personaje, un juego, o una experiencia relacionada con el idioma.
- Si no saben escribir, pueden dibujar o señalar con ayuda del docente.
- Después, voluntariamente pueden compartir con el grupo una de sus paradas del mapa, explicando qué es y por qué la eligieron.

Cómo se conecta con los objetivos de aprendizaje:

- Permite conocer qué conocimientos previos tienen sobre inglés.
- Facilita observar cómo se expresan y comunican, su nivel de confianza y participación.
- Revela sus intereses y motivaciones personales en relación al aprendizaje del inglés.
- Da pistas sobre sus estilos y formas de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).

Materiales necesarios:

- Hojas con el dibujo del mapa del tesoro (una por estudiante).
- Lápices de colores y crayones.

Sugerencias para el docente:

- Animar a todos los estudiantes a participar, respetando sus tiempos y ritmos.

- Observar cuidadosamente las expresiones, intervenciones y preferencias de los niños para planificar las siguientes sesiones con base en sus intereses.
- Utilizar un lenguaje sencillo y motivador para que los niños se sientan cómodos y entusiasmados.