

Adventure English Review: Mastering Numbers, Sentences, and Tenses!

Lengua Extranjera | Inglés | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de cuarto grado de primaria (6-11 años) repasen y consoliden conocimientos fundamentales en inglés: números, números ordinales, partes de una oración, presente simple, pasado simple y palabras interrogativas. A través de actividades dinámicas, juegos, y estrategias basadas en inteligencias múltiples y gamificación, los alumnos podrán interactuar activamente con el idioma, fortaleciendo su comprensión y expresión oral y escrita.

Este repaso es esencial porque prepara a los estudiantes para comunicarse con mayor confianza y precisión en situaciones cotidianas, como hablar de horarios, describir acciones pasadas, formular preguntas y estructurar oraciones correctas. Además, el enfoque inclusivo del Diseño Universal para el Aprendizaje garantiza que cada niño pueda aprender a su ritmo y con el apoyo que necesite, usando diferentes recursos visuales, auditivos y kinestésicos.

Al finalizar esta semana, los estudiantes habrán reforzado conceptos clave del inglés que les ayudarán a avanzar en su aprendizaje del idioma y a aplicarlos en su vida diaria, ya sea en la escuela, en casa o en contextos sociales.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y utilizar correctamente números y números ordinales en contextos orales y escritos.
- Reconocer y construir partes básicas de una oración en inglés (sujeto, verbo, complemento).
- Aplicar el presente simple y pasado simple para describir acciones habituales y eventos pasados.
- Formular y responder preguntas utilizando palabras interrogativas adecuadas.
- Colaborar en actividades lúdicas y prácticas que integren los conceptos revisados, desarrollando habilidades comunicativas y cognitivas.

Recursos Necesarios

- Carteles con números y números ordinales (del 1 al 20) – 2 juegos de cada uno
- Tarjetas con palabras clave: sujeto, verbo, complemento, palabras interrogativas (What, Where, When, Who, Why, How)
- Hojas de trabajo impresas con ejercicios prácticos (20 copias)
- Proyector y computadora con acceso a videos cortos educativos sobre presente y pasado simple
- Juego de dados numerados para actividades de gamificación
- Materiales para actividades kinestésicas: cinta adhesiva de colores, tarjetas para ordenar oraciones

- Aplicación digital interactiva (por ejemplo, Kahoot! o Quizizz) para cuestionarios en vivo
- Reproductor de audio para canciones y juegos de preguntas

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de números en inglés (1-20)
- Familiaridad con estructuras simples de oraciones (sujeto + verbo + complemento)
- Experiencia previa con presente simple y pasado simple en oraciones cortas
- Conocimiento inicial de palabras interrogativas básicas
- Habilidades básicas para trabajar en grupo y participar en juegos educativos

Actividades

Sesión 1: Numbers and Ordinal Numbers Adventure

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el repaso de números y números ordinales para que los estudiantes se sientan motivados y reconozcan la importancia de estos en el inglés.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** "¡Hola chicos! Hoy vamos a jugar con números y aprender cómo decir en inglés 'primero', 'segundo' y más. ¿Quién puede contar del 1 al 10 en inglés? Vamos a escucharlos."
- **Estudiantes:** Contar individualmente o en coro del 1 al 10 en inglés.

Motivación y enganche

- **Docente:** "¿Sabían que los números ordinales nos ayudan a decir en qué lugar estamos en una carrera o en una fila? ¡Hoy haremos una carrera divertida para practicar!"
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran interés por participar en la actividad.

Contextualización

- **Docente:** "En la escuela y en casa usamos números para contar cosas y números ordinales para decir posiciones, como 'primero' o 'tercero'. Esto nos ayudará a hablar mejor en inglés."
- **Estudiantes:** Relacionan el aprendizaje con situaciones cotidianas, comprenden la utilidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido

El docente introduce visualmente los números y números ordinales con carteles grandes y colores llamativos. Usa canciones cortas para reforzar la pronunciación y significado. Se combinan imágenes y ejemplos sencillos.

Actividad 1: "Number and Ordinal Bingo"

- **Objetivo:** Identificar y pronunciar correctamente números y números ordinales.
- **Instrucciones:**
 - El docente reparte a cada estudiante una tarjeta de bingo con números y números ordinales mezclados.
 - El docente dice en voz alta un número o número ordinal (ej. "third", "seven") y los estudiantes marcan si lo tienen.
 - El primero en completar una fila grita "Bingo!" y repite los números ganadores.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Tarjeta de bingo con marcas correctas
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Pronunciar claramente, observar pronunciaciones, apoyar estudiantes con dudas.

Actividad 2: "La Carrera de Posiciones"

- **Objetivo:** Usar números ordinales para indicar posiciones.
- **Instrucciones:**
 - Se organiza una carrera simulada en el aula o patio usando cinta adhesiva para marcar líneas de llegada.
 - Los estudiantes corren por turnos; al terminar, dicen en inglés qué posición ocuparon ("I am first", "He is second").
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes
- **Producto:** Participación oral en frases con números ordinales
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Guiar la actividad, corregir suavemente pronunciación y estructura, motivar.

Actividad 3: "Crear la Línea de Números"

- **Objetivo:** Ordenar números y números ordinales para consolidar su secuencia.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes reciben tarjetas con números y números ordinales desordenados.
 - Colocan las tarjetas en orden correcto en una cuerda o espacio designado.
 - Luego, cada grupo presenta la secuencia en voz alta.
- **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Secuencia ordenada y presentación oral
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilitar materiales, supervisar orden, hacer preguntas guía ("What comes after third?")

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: realizar un mini juego de "Simon Says" usando números y ordinales para reforzar vocabulario con movimiento.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: trabajar en parejas con tarjetas visuales y repetir en voz alta la pronunciación con ayuda del docente.

Transición

Docente: "Muy bien, chicos, ahora que conocemos bien los números y ordinales, mañana seguiremos aprendiendo cómo usar las palabras en oraciones completas para hablar en inglés."

Estudiantes: Escuchan y muestran entusiasmo para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** "Ticket de salida" — Cada estudiante dice o escribe en una tarjeta una frase con un número u ordinal aprendido hoy.

Reflexión metacognitiva

- "¿Qué número ordinal te gustó más y por qué?"
- "¿Cómo usarías los números ordinales para decir tu posición en una fila o carrera?"
- "¿Qué te pareció divertido en las actividades de hoy?"

Retroalimentación

- **Docente:** Escucha las respuestas, corrige pronunciaciones suavemente y felicita el esfuerzo y participación activa.

Transferencia

- **Docente:** "Mañana usaremos esos números para hacer oraciones y hablar de lo que hacemos cada día."

Tarea

- **Estudiantes:** Practicar contar objetos en casa y decir en inglés su posición en la familia (ejemplo: "I am the second child").

Sesión 2: Parts of a Sentence & Simple Present Fun

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Recordar los números y ordinales y presentar las partes básicas de una oración y el presente simple.

Activación conocimientos previos

- **Docente:** "¿Quién recuerda un número ordinal? Digan una frase con 'first' o 'second'."
- **Estudiantes:** Responden oralmente en coro o individual.

Motivación y enganche

- **Docente:** "Hoy haremos detectives de oraciones, buscando sujeto, verbo y complemento, y aprenderemos a hablar de lo que hacemos cada día."

Contextualización

- **Docente:** "Saber las partes de una oración nos ayuda a entender y crear frases claras para comunicarnos mejor."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido

Se presentan tarjetas con sujeto, verbo y complemento. Se usan ejemplos con imágenes y oraciones sencillas: "I play soccer", "She reads a book". Se muestra video corto animado sobre presente simple.

Actividad 1: "Detectives de Oraciones"

- **Objetivo:** Identificar partes de una oración.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye tarjetas con palabras y pide a los estudiantes identificar sujeto, verbo o complemento.
 - En equipos, forman oraciones simples con las tarjetas.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Oraciones escritas y orales
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Guiar, corregir y motivar.

Actividad 2: "Mi Rutina Diaria en Presente Simple"

- **Objetivo:** Usar presente simple para hablar de actividades cotidianas.
- **Instrucciones:**

- Los estudiantes escriben 3 oraciones sobre lo que hacen cada día usando presente simple.
- Comparten con un compañero y luego con el grupo.

- **Organización:** Individual y parejas
- **Producto:** Lista de oraciones
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Apoyar con vocabulario, corregir estructuras.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: crear oraciones negativas y preguntas en presente simple.
- Para quienes necesitan apoyo: usar imágenes para construir oraciones.

Transición

Docente: "Mañana vamos a jugar con el pasado simple y más preguntas para conversar mejor."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Resumen con mapa mental colectivo sobre partes de la oración y presente simple.**
- Preguntas reflexivas: "¿Qué parte de la oración es el verbo? ¿Cómo decimos lo que hacemos cada día?"
- Retroalimentación positiva y preparación para la próxima sesión.

Sesión 3: Simple Past and Question Words Exploration

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito: Introducir el pasado simple y palabras interrogativas para hacer preguntas y hablar de eventos anteriores.

Activación

- Juego rápido: "What did you do yesterday?" (¿Qué hiciste ayer?) con respuestas simples.

Motivación

- Contar una historia corta con acciones en pasado para despertar curiosidad.

Contextualización

- Explicar que el pasado simple nos ayuda a contar cosas que ya pasaron.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación

Explicación con ejemplos visuales y auditivos de verbos regulares e irregulares en pasado simple, y uso de palabras interrogativas (What, Where, When, Who, Why, How) en preguntas.

Actividad 1: "Story Time Past Tense"

- **Objetivo:** Reconocer y usar el pasado simple en contexto.
- **Instrucciones:**
 - Leer un cuento corto en pasado simple.
 - Identificar los verbos en pasado.
 - Contar en parejas lo que pasó en el cuento.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Resumen oral usando pasado simple
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilitar lectura, corregir pronunciación y uso.

Actividad 2: "La Ruleta de Preguntas"

- **Objetivo:** Formular y responder preguntas usando palabras interrogativas y pasado simple.
- **Instrucciones:**
 - Giran una ruleta con palabras interrogativas.
 - Formulan una pregunta al compañero sobre actividades pasadas.
 - El compañero responde con una oración en pasado simple.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Preguntas y respuestas orales
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Supervisar y apoyar formulación correcta.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: usar verbos irregulares en preguntas.
- Para apoyo: usar tarjetas con preguntas y respuestas modelo.

Transición

Docente: "En las próximas sesiones vamos a jugar y practicar todo lo aprendido para ser expertos en inglés."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- Resumen con "Ticket de salida": frase en pasado simple o pregunta formulada.
- Preguntas: "¿Cuál palabra interrogativa usaste más?" "¿Qué verbo en pasado te gustó?"
- Retroalimentación positiva y anticipación de juegos y práctica en siguientes días.

Sesión 4: Gamification and Multiple Intelligences Integration

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito: Preparar a los estudiantes para actividades lúdicas que integran todos los temas repasados.

Activación

- Repaso rápido con preguntas de opción múltiple en pantalla usando Kahoot! o Quizizz.

Motivación

- Explicar que hoy serán detectives y jugadores para demostrar todo lo aprendido.

Contextualización

- Recordar que el inglés se usa en juegos, conversaciones y tareas diarias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: "Escape Room Inglés"

- **Objetivo:** Aplicar números, oraciones, tiempos verbales y preguntas para resolver retos.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes trabajan en grupos para superar desafíos lingüísticos (ejemplo: ordenar oraciones, responder preguntas, resolver acertijos con números).
 - Cada reto superado abre pistas para avanzar.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Resolución de acertijos, oraciones correctas, preguntas formuladas
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilitar pistas, observar colaboración y uso del inglés.

Actividad 2: "Juego de Roles"

- **Objetivo:** Usar estructuras en diálogo realista.
- **Instrucciones:**

- En parejas, representan situaciones cotidianas usando preguntas, números, tiempos verbales y oraciones revisadas.
- Ejemplo: preguntar la edad, describir rutina diaria, contar qué hicieron ayer.

- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Diálogos orales
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, intervenir con correcciones y recomendaciones.

Diferenciación

- Estudiantes avanzados pueden crear diálogos más complejos con información adicional.
- Apoyo con tarjetas de frases para estudiantes que lo requieran.

Transición

Docente: "Mañana haremos el repaso final y una gran actividad para demostrar todo lo aprendido."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- Organizador gráfico en equipo: resumen de temas con imágenes y palabras claves.
- Preguntas: "¿Qué actividad te gustó más y por qué?" "¿Qué aprendiste que no sabías antes?"
- Retroalimentación: elogios por esfuerzo y colaboración.

Sesión 5: Final Review and Reflection

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito: Preparar a los estudiantes para la evaluación formativa y reflexión final.

Activación

- Juego rápido "True or False" con frases revisadas durante la semana.

Motivación

- Explicar que esta es su oportunidad para mostrar todo lo aprendido y divertirse.

Contextualización

- Recordar que practicar inglés nos ayuda a comunicarnos siempre mejor.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: "Quiz Final en Equipos"

- **Objetivo:** Evaluar conocimientos integrados de números, oraciones, tiempos y preguntas.
- **Instrucciones:**
 - Se forman equipos y se responde un cuestionario interactivo con opciones, completar oraciones y preguntas.
 - Se fomenta la discusión en equipo para elegir respuestas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Resultados del quiz y explicación de respuestas.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilitar, observar participación y aclarar dudas.

Actividad 2: "Reflexión Personal y Compartida"

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y autoevaluarse.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante responde por escrito o verbalmente: ¿Qué aprendí? ¿Qué me gustó? ¿Qué necesito practicar más?
 - Se comparte en pequeños grupos y luego en plenaria.
- **Organización:** Individual y grupos pequeños
- **Producto:** Respuestas escritas y orales
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, proporcionar retroalimentación individual y general.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Elaboración colectiva de un mural con los aprendizajes clave de la semana.
- **Preguntas para reflexión final:**
 - "¿Cuál tema te pareció más fácil y cuál más difícil?"
 - "¿Cómo usarás lo que aprendiste en tu vida fuera de la escuela?"
 - "¿Qué te gustaría aprender después?"
- **Retroalimentación:** Reconocimiento del esfuerzo y entrega de diplomas simbólicos o stickers de logro.
- **Transferencia:** Invitar a los estudiantes a seguir practicando inglés con juegos y actividades en casa.
- **Tarea:** Crear un pequeño diario en inglés con oraciones en presente y pasado sobre su semana.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio (activación de conocimientos previos con conteo y frases simples).
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en actividades prácticas, observación de participación, juegos, ejercicios escritos y orales.
- **Sumativa:** Sesión 5, actividad de quiz final y reflexión personal.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y usa correctamente números y números ordinales en contexto (Objetivo 1).
- Identifica y construye oraciones simples con sujeto, verbo y complemento (Objetivo 2).
- Aplica presente y pasado simple en oraciones y respuestas (Objetivo 3).
- Formula y responde preguntas usando palabras interrogativas adecuadas (Objetivo 4).
- Participa activamente en actividades lúdicas y colaborativas aplicando los contenidos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades orales y grupales.
- Rúbrica para evaluar oraciones escritas y diálogos.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas de reflexión.
- Resultados y análisis del quiz digital.
- Portafolio con evidencias: tarjetas, hojas de trabajo, producciones orales grabadas (si es posible).

Evidencias de aprendizaje:

- Frases y oraciones construidas correctamente con números y ordinales.
- Participación en juegos y actividades demostrando comprensión de partes de la oración y tiempos verbales.
- Respuestas correctas en formulación de preguntas y respuestas en presente y pasado simple.
- Reflexiones personales que evidencien comprensión y autoconciencia del aprendizaje.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Kahoot!](#) (Sustitución)

El docente puede crear un quiz interactivo con preguntas que refuercen la numeración y números ordinales en inglés. Los estudiantes responden en sus dispositivos (tabletas o computadoras) a preguntas tipo "¿Cómo se dice 'tercero' en inglés?" o "¿Cuál es el número ordinal de 5?".

Esto sustituye la dinámica oral tradicional y ofrece retroalimentación inmediata, manteniendo motivación y atención.

Contribución a objetivos: Activa conocimientos previos y motiva mediante tecnología accesible para primaria, fomentando la participación oral y auditiva.

- **Herramienta:** [Wordwall](#) - Juego de emparejar (Aumento)

El docente presenta un juego digital simple con tarjetas que muestran números y su forma ordinal. Los estudiantes emparejan el número con el ordinal correcto en dispositivos o pizarra digital.

Mejora la interacción visual y refuerza el vocabulario sin cambiar la dinámica básica de activación.

Contribución a objetivos: Refuerza reconocimiento visual y auditivo de números y ordinales, apoyando memorias visuales y cinestésicas.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** [Bingo Baker](#) (Sustitución)

El docente crea un bingo digital con números y números ordinales que los estudiantes pueden marcar en tablets o computadoras. El docente dicta los números y los estudiantes marcan en pantalla.

Este reemplazo digital del bingo físico facilita la organización y permite guardar resultados para seguimiento.

Contribución a objetivos: Permite práctica auditiva y reconocimiento de vocabulario en un formato familiar, promoviendo concentración y rapidez.

- **Herramienta:** [Google Classroom + Google Forms](#) (Modificación)

El docente diseña una actividad con formularios interactivos donde los alumnos escuchan audios o leen oraciones con números y ordinales, para luego completar ejercicios de selección múltiple o escribir respuestas.

Esto transforma la actividad en un aprendizaje más autónomo y con retroalimentación automatizada, además de permitir seguimiento individualizado.

Contribución a objetivos: Refuerza comprensión auditiva y escrita, favorece diferentes inteligencias y estilos de aprendizaje, integrando gamificación con feedback inmediato.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** [Flipgrid](#) (Redefinición)

Los estudiantes graban breves videos usando Flipgrid donde cuentan del 1 al 10 y dicen números ordinales en inglés, o explican en sus propias palabras cuándo usar ordinales.

Esto permite que los estudiantes creen y compartan contenido audiovisual, desarrollando habilidades comunicativas y digitales a la vez que practican vocabulario.

Contribución a objetivos: Potencia la expresión oral, la creatividad y la autoevaluación mediante la revisión de sus propios videos y los de sus compañeros.

- **Herramienta:** Asistente de voz AI (p.ej., Google Assistant o Alexa) (Aumento)

El docente puede usar un asistente de voz para hacer preguntas rápidas sobre números y ordinales o para que los estudiantes practiquen pronunciación haciendo preguntas al asistente.

Esto mejora la interacción oral y la práctica auditiva en un ambiente lúdico y tecnológico.

Contribución a objetivos: Refuerza la fluidez y confianza oral, fomenta el aprendizaje autónomo y la curiosidad tecnológica.

Recomendaciones - Competencias

Competencias Cognitivas

Para estudiantes de primaria (6-11 años), las competencias cognitivas que se pueden potenciar naturalmente con el plan de clase son:

- **Creatividad:** A través de actividades lúdicas y visuales como el bingo de números y ordinales, se estimula la imaginación para relacionar símbolos con palabras.
- **Pensamiento Crítico:** Al analizar y comparar números cardinales y ordinales, los estudiantes desarrollan la capacidad de distinguir funciones y estructuras del lenguaje.
- **Resolución de Problemas:** Durante el juego de bingo y otras actividades prácticas, los estudiantes deben tomar decisiones rápidas y evaluar sus opciones para ganar.

Modificaciones específicas:

- Incluir una actividad donde los estudiantes creen sus propias oraciones usando números y ordinales, fomentando la aplicación creativa del contenido.
- En el bingo, agregar retos para que los estudiantes expliquen por qué marcan ciertos números, promoviendo el pensamiento crítico.
- Usar juegos digitales simples o aplicaciones interactivas que permitan la práctica de números y tiempos verbales para fortalecer habilidades digitales.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas abiertas que inviten a la reflexión ("¿Por qué decimos 'third' y no 'three' cuando hablamos de posiciones?").
- Implementar pausas frecuentes para verificar comprensión y promover la discusión entre estudiantes.
- Usar materiales visuales y auditivos variados para mantener la atención y favorecer distintos estilos de aprendizaje.

Competencias Interpersonales

Para fortalecer la colaboración, comunicación, negociación y conciencia socioemocional se recomienda:

- Organizar a los estudiantes en parejas o grupos pequeños para realizar actividades de práctica, como crear diálogos usando los tiempos verbales y números, fomentando la colaboración.
- Incluir momentos donde los estudiantes expliquen a sus compañeros las reglas del juego o el significado de términos, desarrollando habilidades comunicativas.
- Promover el uso de frases amables y turnos para hablar, incentivando la conciencia socioemocional y la negociación simple.

Puntos de reflexión para estudiantes:

- ¿Cómo te sentiste cuando ayudaste a un compañero a entender una palabra nueva?
- ¿Qué hiciste para que tu equipo trabajara bien juntos?
- ¿Por qué es importante escuchar a los demás cuando estamos aprendiendo?

Actitudes y Valores

Se pueden integrar actitudes como la adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad, resiliencia, mentalidad de crecimiento y ciudadanía global en momentos específicos:

- **Adaptabilidad:** Al enfrentar actividades nuevas o reglas del juego, motivar a los estudiantes a intentar y ajustar su estrategia.
- **Responsabilidad:** Durante el uso y cuidado de materiales (tarjetas bingo, carteles) y el respeto a turnos para hablar.
- **Curiosidad:** Fomentar preguntas sobre cómo y cuándo se usan diferentes tiempos verbales o números en inglés.
- **Resiliencia y mentalidad de crecimiento:** Animar a los estudiantes a seguir intentando aun cuando cometan errores en la pronunciación o uso de tiempos.
- **Ciudadanía global:** Explicar cómo el inglés es una herramienta para comunicarse con personas de todo el mundo y respetar diferentes culturas.

Preguntas y actividades breves para reflexión:

- "¿Qué aprendí hoy que no sabía antes?"
- "¿Qué haré diferente la próxima vez que no sepa una palabra en inglés?"
- Mini diario de aprendizaje: los estudiantes escriben o dictan una cosa que les gustó y una que quieren mejorar.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- Adaptar la actividad "Number and Ordinal Bingo" para incluir números y palabras en inglés junto con traducciones simples o representaciones visuales (por ejemplo, dibujos o símbolos) para estudiantes que estén en proceso de aprendizaje del idioma o que hablen otro idioma en casa. Esto facilita la comprensión y valoración de la diversidad lingüística.
- Incluir ejemplos y nombres en las actividades que reflejen diferentes culturas, orígenes y contextos familiares de los estudiantes, por ejemplo, en frases que usen números ordinales o en oraciones ejemplo para conocer partes de la oración. Esto ayuda a que cada estudiante se sienta representado y valorado.
- Permitir que los estudiantes expresen oralmente o por escrito sus experiencias relacionadas con números o posiciones en diferentes contextos culturales, promoviendo el respeto por las diferencias y enriqueciendo el aprendizaje colaborativo.

Impacto: Estas adaptaciones promueven un ambiente de respeto hacia la diversidad cultural y lingüística, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y accesible para todos los estudiantes.

Equidad de Género

- Al presentar ejemplos en las canciones, frases y actividades, usar nombres y personajes de ambos géneros (niñas y niños) en igualdad de roles, evitando estereotipos (p.ej., no siempre asignar actividades de contar o liderazgo a niños únicamente).
- Durante la dinámica de la carrera y bingo, fomentar que todos los estudiantes participen sin importar su género, promoviendo que niñas y niños se animen a hablar y liderar actividades.
- Usar imágenes y recursos visuales que representen niños y niñas en diferentes contextos (por ejemplo, niñas participando en deportes o actividades típicamente masculinas y viceversa) para ampliar la visión sobre los roles de género.

Impacto: Estas recomendaciones ayudan a romper estereotipos de género, fomentan la participación equitativa y fortalecen la autoestima de niñas y niños en la clase.

Inclusión

- Ofrecer versiones de las tarjetas de bingo con letras y números en tamaño grande y con alto contraste para estudiantes con dificultades visuales.
- Permitir el uso de apoyos tecnológicos, como audífonos o aplicaciones de lectura en voz alta, para estudiantes con necesidades auditivas o dificultades de lectura.
- Adaptar la actividad de la carrera permitiendo que los estudiantes con movilidad reducida participen activamente desde sus lugares, por ejemplo, levantando tarjetas con números ordinales o participando como “jueces” para nombrar posiciones.

Impacto: Estas adaptaciones garantizan que todos los estudiantes, con o sin discapacidades, puedan participar plenamente y acceder al aprendizaje sin barreras.

Modificaciones específicas a la actividad "Number and Ordinal Bingo"

- Crear grupos heterogéneos que incluyan estudiantes con diferentes habilidades y perfiles para facilitar el apoyo mutuo durante el juego.
- Permitir que estudiantes con dificultades para marcar rápidamente puedan señalar verbalmente o con gestos los números, para evitar presiones de tiempo.
- Incluir un momento de reflexión al final del juego para que los estudiantes compartan qué números o palabras les resultaron más fáciles o difíciles y ofrecer apoyo adicional según sus respuestas.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- Utilizar tarjetas visuales y auditivas complementarias para reforzar la pronunciación y comprensión, adaptadas para diferentes estilos de aprendizaje y capacidades.

- Implementar evaluaciones orales individuales o grupales, donde los estudiantes puedan demostrar comprensión sin la presión escrita, ideal para estudiantes con dificultades en la escritura.
- Registrar observaciones del docente sobre la participación activa y progresos individuales, considerando el contexto y las adaptaciones realizadas, para retroalimentar de forma personalizada.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¡Hola, aventureros del inglés! ¿Alguna vez han contado cuántos juguetes tienen, o han hablado sobre qué lugar ocuparon en una carrera con sus amigos? ¿O quizás han contado historias sobre lo que hicieron el fin de semana? Todas estas actividades usan algo muy especial: los números, las palabras y el tiempo de las acciones. En nuestra aventura de esta semana, vamos a explorar juntos cómo usar los números, las partes de una oración, y los tiempos verbales para contar cosas, hacer preguntas y compartir nuestras historias.

Hoy en día, usamos el inglés para muchas cosas divertidas y útiles, como jugar videojuegos, ver videos, o hablar con amigos de otros lugares. Saber cómo usar correctamente los números, las preguntas y los tiempos verbales nos ayuda a entender mejor y a expresarnos con confianza. Además, durante estas cinco sesiones, vamos a aprender jugando, usando diferentes formas de aprender que se adaptan a cada uno de ustedes, para que todos puedan participar y divertirse mientras practican.

Esta semana será como una gran aventura donde cada uno descubrirá nuevas maneras de usar el inglés en su vida diaria. Vamos a prepararnos para explorar, aprender y compartir juntos, ¡y así convertirse en verdaderos maestros del inglés!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "El Bingo de las Palabras Clave"

Duración: 7-10 minutos

Objetivo: Activar y conectar los conocimientos previos de los estudiantes en relación con los temas que se repasarán durante la semana: números, números ordinales, partes de la oración, tiempos verbales (presente simple y pasado simple) y palabras interrogativas.

Descripción: Esta actividad es un juego de bingo adaptado que involucra varias inteligencias múltiples, especialmente la lingüística, visual, y kinestésica, y además fomenta la participación activa y la gamificación para motivar a los estudiantes.

Materiales:

- Tarjetas de bingo (una por estudiante) con una cuadrícula 3x3 que contenga palabras o números claves relacionadas con los temas (ejemplos: one, first, noun, verb, play, played, where, why)
- Tarjetas pequeñas con las mismas palabras/números para sacar y leer en voz alta
- Fichas o marcadores para cubrir los espacios del bingo

Procedimiento:

- Antes de la clase, preparar las tarjetas de bingo para cada estudiante con una combinación aleatoria de palabras relacionadas con los temas a repasar.
- Explicar brevemente que estas palabras serán parte de lo que aprenderán y repasar durante la semana.
- El docente leerá en voz alta las tarjetas pequeñas, una por una, de forma clara y pausada.
- Los estudiantes deben identificar si la palabra o número leído está en su tarjeta y marcarla con una ficha.
- El primer estudiante que complete una fila, columna o diagonal debe decir “Bingo” y deberá decir en voz alta la palabra o número que ha marcado para demostrar que entiende su significado (el docente puede ayudar si es necesario).
- Si el tiempo lo permite, se puede repetir el juego o cambiar algunas palabras para reforzar.

Adaptaciones según Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Proveer las tarjetas con imágenes junto a las palabras para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades visuales.
- Permitir que algunos estudiantes trabajen en parejas para fomentar la colaboración y el apoyo mutuo.
- Dar opciones para responder: levantar la mano, decir la palabra, o mostrar una tarjeta con la palabra para estudiantes con dificultades de expresión oral.

Esta actividad conecta con los objetivos de aprendizaje porque introduce de manera lúdica y participativa los conceptos clave que se trabajarán durante las sesiones, preparando a los estudiantes para el repaso y facilitando la retención mediante el uso de diferentes inteligencias.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Adventure English Review

Duración: 5-7 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos de los estudiantes acerca de números, números ordinales, partes de la oración, tiempos verbales simples y palabras interrogativas para orientar el desarrollo del plan de clase.

- **Instrucciones para el docente:** Leer las preguntas en voz alta y dar tiempo para que los estudiantes respondan oralmente o por escrito según sea posible. Observar y anotar las respuestas para planificar actividades ajustadas al nivel de la clase.

Preguntas y Actividades

Área	Actividad	Indicador
1. Numbers	Escribe (o dice) los números del 1 al 10 en inglés.	Reconoce y puede nombrar números básicos en inglés.

2. Ordinal Numbers	¿Cuál es el número que viene después del tercero? (Pregunta oral)	Identifica y comprende números ordinales simples.
3. Parts of a Sentence	Subraya el sujeto en la oración: "The dog runs fast."	Reconoce el sujeto en una oración simple.
4. Simple Present	Escribe (o dice) una oración en presente simple sobre tu rutina diaria.	Usa el presente simple de forma básica y correcta.
5. Simple Past	¿Qué hiciste ayer? (Respuesta oral corta en pasado simple)	Expresa acciones en pasado simple de forma sencilla.
6. Question Words	Completa la pregunta: "___ do you live?" (opciones: Where, When, Who)	Reconoce y usa palabras interrogativas básicas.

Notas para el docente

- Fomentar respuestas breves y claras para poder evaluar rápidamente.
- Adaptar según sea necesario para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (por ejemplo, apoyar con imágenes o gestos para preguntas orales).
- Usar los resultados para planificar actividades que refuercen áreas débiles y aprovechen fortalezas.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Atención y concentración El estudiante mantiene atención durante la explicación inicial y actividades de inicio.	Escucha atentamente sin distraerse, mantiene contacto visual y sigue instrucciones con facilidad.	Generalmente atento, con pocas distracciones y sigue instrucciones.	Se distrae ocasionalmente, pero responde cuando se le llama la atención.	No presta atención, se distrae continuamente y no sigue instrucciones.
Participación activa El estudiante se involucra en preguntas, respuestas y actividades iniciales.	Participa voluntariamente, responde y formula preguntas relacionadas con el tema.	Participa cuando se le invita, responde a preguntas simples.	Participa de manera mínima y solo con apoyo del docente o compañeros.	No participa ni responde durante la fase de inicio.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Disposición para el aprendizaje El estudiante muestra interés y actitud positiva hacia las actividades propuestas.	Muestra entusiasmo, sonríe, y expresa interés por aprender.	Muestra disposición adecuada, sin señales negativas.	Muestra indiferencia o apatía, pero no interfiere con la dinámica.	Muestra rechazo o negativa a participar en las actividades.
Trabajo en equipo y respeto El estudiante coopera con compañeros y respeta turnos e ideas.	Colabora activamente y respeta opiniones y turnos sin necesidad de recordatorios.	Colabora y respeta la mayoría del tiempo, requiere recordatorios mínimos.	Colabora de forma limitada y a veces interrumpe o no respeta turnos.	No coopera, interrumpe constantemente y no respeta a compañeros.

Nota para docentes: Esta rúbrica está diseñada para ser utilizada al inicio de cada sesión para valorar la actitud y participación de los estudiantes en las actividades iniciales, facilitando una intervención oportuna que motive la inclusión y el compromiso durante todo el plan de clase.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos prácticos y casos de estudio para "Adventure English Review: Mastering Numbers, Sentences, and Tenses!"

A continuación se presentan ejemplos y casos de estudio adaptados a estudiantes de primaria (6-11 años), diseñados para apoyar el aprendizaje de los temas propuestos y alineados con la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Los ejemplos integran múltiples inteligencias y fomentan la participación activa, considerando las cinco sesiones de 2 horas cada una.

1. Numbers (Números)

- **Ejemplo práctico:**

Los estudiantes reciben una lista de objetos cotidianos (manzanas, lápices, libros) y deben contar cuántos hay. Por ejemplo: "There are 7 apples on the table."

- **Actividad gamificada:** "Number Hunt" – en el aula o patio, se esconden tarjetas con números y los estudiantes deben encontrarlas y decir en voz alta el número en inglés, junto con una frase simple ("I found number 5!").

- **Conexión con inteligencias múltiples:**

- Visual: tarjetas con números grandes y colores.
- Kinestésica: movimiento para buscar tarjetas.
- Lingüística: repetición oral y escritura.

2. Ordinal numbers (Números ordinales)

- **Ejemplo práctico:**

Mostrar una fila de objetos o dibujos y pedir a los estudiantes que indiquen posiciones: "The red car is the 1st", "The blue ball is the 3rd".

- **Caso de estudio:**

Simular una carrera de animales en el aula. Los estudiantes asignan posiciones a cada animal: "The rabbit is 2nd", "The turtle is 5th". Luego escriben oraciones simples usando números ordinales.

- **Conexión DUA:**

- Apoyo visual con imágenes y etiquetas.
- Explicación y práctica oral y escrita.
- Manipulación de objetos para representación física.

3. Parts of a sentence (Partes de una oración)

- **Ejemplo práctico:**

Presentar oraciones simples y pedir a los estudiantes que identifiquen sujeto, verbo y objeto. Por ejemplo: "The dog (subject) eats (verb) the bone (object)."

- **Actividad interactiva:**

Utilizar tarjetas con palabras para que los estudiantes formen oraciones y luego subrayen o coloreen diferentes partes según sean sujeto, verbo u objeto.

- **Inteligencias múltiples:**

- Visual: colores para partes de la oración.
- Kinestésica: manipulación de tarjetas.
- Lógico-matemática: análisis de estructura.

4. Simple present (Presente simple)

- **Ejemplo práctico:**

Describir rutinas diarias: "I eat breakfast at 7 o'clock.", "She plays soccer every day."

- **Caso de estudio:**

Los estudiantes entrevistan a un compañero sobre su rutina diaria y luego presentan en tercera persona usando el presente simple.

- **DUA:**

- Modelos auditivos y visuales (audio y texto).
- Práctica oral en parejas para fomentar interacción.
- Apoyo con imágenes que representen actividades diarias.

5. Simple past (Pasado simple)

• Ejemplo práctico:

Contar actividades que hicieron ayer: "I played with my friends.", "She watched a movie."

- **Actividad gamificada:** "Story Chain" – cada estudiante agrega una oración en pasado simple para construir una historia colectiva.

• Conexión DUA:

- Apoyo visual con línea de tiempo ilustrada.
- Práctica oral y escrita para diferentes modalidades.
- Uso de canciones o rimas con pasado simple para reforzar.

6. Question words (Palabras interrogativas)

• Ejemplo práctico:

En parejas, los estudiantes practican preguntas usando "What", "Where", "When", "Who", "Why", "How". Por ejemplo: "What is your favorite color?", "Where do you live?"

• Caso de estudio:

Juego de roles donde un estudiante hace preguntas y otro responde, fomentando la comunicación auténtica.

• Estrategias DUA:

- Soportes visuales con tarjetas de palabras interrogativas.
- Modelos auditivos y ejemplos en contexto.
- Variar la producción: oral y escrita.

Integración de actividades a lo largo de las 5 sesiones

Sesión	Temas	Ejemplos y actividades principales
1	Numbers y Ordinal numbers	Number Hunt, carrera de animales para ordinales, frases simples con números
2	Parts of a sentence	Formación de oraciones con tarjetas, identificación y coloreo de partes
3	Simple present	Entrevistas y descripciones de rutinas, apoyo con imágenes y modelos
4	Simple past	Story Chain, línea de tiempo para ordenar eventos, canciones con pasado simple
5	Question words y repaso general	Juego de roles con preguntas, revisión con juegos, actividades integradoras

Estos ejemplos y casos permiten atender la diversidad de estilos de aprendizaje, proporcionando múltiples formas de representación, expresión y compromiso, conforme a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para mantener la motivación y reforzar los objetivos de aprendizaje en el repaso de los temas indicados, se proponen las siguientes mecánicas de juego adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Las actividades están diseñadas para distribuirse a lo largo de las 5 sesiones de 2 horas, asegurando variedad, participación activa e inclusión según Diseño Universal para el Aprendizaje.

• 1. Misión Numérica (Repaso de Numbers y Ordinal Numbers)

Descripción: Los estudiantes forman equipos y reciben un "mapa del tesoro" con pistas numéricas que deben resolver para avanzar. Cada pista es un problema con números cardinales y ordinales (por ejemplo: "Encuentra el 3º número mayor en la lista" o "Resuelve la suma $12 + 9$ ").

Mecánica:

- Resuelven acertijos numéricos para avanzar en el mapa.
- Al completar cada pista, ganan una "pieza del tesoro".
- El equipo que reúna todas las piezas primero, gana una recompensa simbólica (sticker, estrella dorada).

Objetivo: Consolidar comprensión y uso de números y ordinales mediante colaboración y resolución de problemas.

• 2. Construye la Oración (Repaso de Parts of a Sentence)

Descripción: En equipos o parejas, los estudiantes reciben tarjetas con diferentes partes de una oración (sujeto, verbo, complemento). Deben ordenar las tarjetas para formar oraciones correctas.

Mecánica:

- Se les da un tiempo límite para armar la mayor cantidad de oraciones correctas.
- Cada oración correcta suma puntos para el equipo.
- Se incluyen oraciones con vocabulario familiar y temas de interés para facilitar la conexión.

Objetivo: Reforzar la identificación y función de las partes de la oración mediante manipulación física y trabajo en equipo.

• 3. Carrera de Tiempos Verbales (Simple Present y Simple Past)

Descripción: Se crea un circuito en el aula donde cada estación tiene tarjetas con verbos y frases incompletas en presente o pasado simple. Los estudiantes deben completar la frase correctamente para avanzar.

Mecánica:

- Los estudiantes trabajan en parejas o pequeños grupos para fomentar diálogo.
- Al completar correctamente, reciben una pista para la siguiente estación.
- La primera pareja/grupo que termine todas las estaciones y regrese gana un reconocimiento.

Objetivo: Practicar conjugaciones y uso contextual de tiempos verbales de forma activa y kinestésica.

• 4. ¿Quién, Qué, Cuándo? (Repaso de Question Words)

Descripción: Juego tipo "bingo" o "lotto" con tarjetas que contienen respuestas a preguntas con palabras interrogativas (who, what, when, where, why, how). El docente lee preguntas y los estudiantes cubren las respuestas correctas en sus tarjetas.

Mecánica:

- Se fomenta la escucha activa y comprensión de pregunta-respuesta.
- El primero en completar una línea o toda la tarjeta, gana un punto o premio simbólico.
- Se puede variar la dificultad con pistas visuales o ejemplos según necesidades.

Objetivo: Mejorar la comprensión y uso de las palabras interrogativas en contexto lúdico y participativo.

• 5. Sistema de Puntos y Logros

Para todas las actividades se implementa un sistema de puntos y pequeñas recompensas (pegatinas, medallas de papel, certificados de "Explorador del Inglés") que reconocen el esfuerzo, la colaboración y el logro de objetivos, promoviendo la motivación intrínseca y extrínseca en un ambiente positivo y alentador.

Estas mecánicas integran inteligencias múltiples (lingüística, lógico-matemática, kinestésica, interpersonal) y ofrecen múltiples formas de representación, expresión y compromiso, alineándose con el Diseño Universal para el Aprendizaje y asegurando que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse del aprendizaje.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "Adventure English Review"

Estas herramientas están diseñadas para aplicarse rápidamente durante las 5 sesiones de 2 horas, permitiendo al docente monitorear el progreso de los estudiantes en cada uno de los objetivos de aprendizaje, respetando la edad (6-11 años) y la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje.

• Mini cuestionarios orales y escritos (10-15 minutos)

- *Objetivo:* Evaluar conocimiento de números, ordinales y partes de la oración.
- *Formato:* Preguntas cortas, por ejemplo:
 - Decir el número que viene después de 14.
 - Escribir el ordinal de 7.
 - Identificar sujeto y verbo en una oración simple.
- *Aplicación:* Al inicio o final de cada sesión para retroalimentación inmediata.

• Juego "Bingo de Preguntas" con Question Words (15 minutos)

- *Objetivo:* Reconocer y usar question words (Who, What, When, Where, Why, How).
- *Formato:* Cartones con diferentes question words; el docente dice ejemplos y los niños marcan la palabra correspondiente.

- *Evaluación:* Observar rapidez y precisión al identificar words.
- **Actividad “Completa la oración” en grupos pequeños (20 minutos)**
 - *Objetivo:* Practicar y evaluar uso de presente simple y pasado simple.
 - *Formato:* Proporcionar oraciones con espacios en blanco y que los niños completen con la forma correcta del verbo.
 - *Evaluación:* Corrección grupal y discusión para aclarar dudas.
- **Tarjetas rápidas de respuesta (Flashcards) - “¿Qué es esto?” (5-10 minutos)**
 - *Objetivo:* Evaluar reconocimiento rápido de números y ordinales.
 - *Formato:* Mostrar tarjetas con números y ordinales; los estudiantes responden en voz alta.
 - *Evaluación:* Registro rápido de respuestas correctas para monitorear progreso individual.
- **Diario de frases (al final de cada sesión, 10 minutos)**
 - *Objetivo:* Fomentar la producción escrita usando vocabulario y estructuras aprendidas (números, partes de la oración, tiempos verbales).
 - *Formato:* Los estudiantes escriben 2-3 oraciones cortas usando lo aprendido ese día.
 - *Evaluación:* Revisión rápida para identificar errores comunes y progreso.
- **Encuesta rápida de autoevaluación visual (5 minutos)**
 - *Objetivo:* Fomentar la reflexión sobre el propio aprendizaje.
 - *Formato:* Mostrar caritas (□□□□□) para que los estudiantes indiquen cómo se sienten respecto a los temas del día.
 - *Evaluación:* Ayuda al docente a ajustar la enseñanza según necesidades emocionales y cognitivas.

Estas herramientas pueden combinarse y adaptarse en cada sesión para mantener la dinámica y asegurar que se cubran todos los objetivos de manera efectiva y motivadora.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para la fase de desarrollo del plan "Adventure English Review: Mastering Numbers, Sentences, and Tenses!", siguiendo la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Cada tarea incluye instrucciones claras, tiempo estimado, producto esperado y conexión con objetivos específicos, adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años).

- **Tarea 1: "Number Quest" (Repaso de Números y Números Ordinales)**

Instrucciones: En equipos de 3 o 4 estudiantes, recibirán tarjetas con números y tarjetas con posiciones ordinales (first, second, third, etc.). Deben ordenar las tarjetas para formar una secuencia correcta y luego crear oraciones usando esos números y ordinales (ejemplo: "I have three apples" o "This is the first book").

Tiempo estimado: 30 minutos

Producto esperado: Secuencia ordenada de tarjetas y 3 oraciones escritas o dictadas por cada estudiante.

Conexión con el objetivo: Refuerza el reconocimiento y uso de números cardinales y ordinales en oraciones simples, estimulando la inteligencia lógico-matemática y lingüística.

• Tarea 2: "Sentence Detective" (Partes de la Oración)

Instrucciones: Se entregará a cada estudiante una hoja con oraciones incompletas o desordenadas. Deben identificar y subrayar sujeto, verbo y objeto en cada oración. Luego, reescribirán las oraciones completas correctamente. Habrá apoyo visual con colores para cada parte de la oración.

Tiempo estimado: 25 minutos

Producto esperado: Hoja con oraciones corregidas y subrayado en colores.

Conexión con el objetivo: Consolidar el reconocimiento de las partes básicas de una oración para mejorar la comprensión y construcción de oraciones, apoyando diferentes estilos de aprendizaje visual y kinestésico.

• Tarea 3: "Time Travelers" (Presente Simple y Pasado Simple)

Instrucciones: En parejas, los estudiantes recibirán tarjetas con frases en presente simple. Deberán transformarlas al pasado simple y actuar pequeñas escenas basadas en esas frases (por ejemplo, "He plays soccer" → "He played soccer yesterday"). Contarán sus escenas al grupo.

Tiempo estimado: 40 minutos

Producto esperado: Participación en la dramatización y lista escrita o dictada de frases en pasado simple.

Conexión con el objetivo: Practicar la conjugación y uso del tiempo presente y pasado de forma activa, potenciando la inteligencia interpersonal y corporal-kinestésica.

• Tarea 4: "Question Word Challenge" (Palabras Interrogativas)

Instrucciones: Juego de mesa tipo "bingo" con tarjetas que contienen respuestas. Los estudiantes deben formular preguntas correctas usando las palabras interrogativas (Who, What, When, Where, Why, How) para encajar con la respuesta en su tarjeta y completar una línea en su cartón.

Tiempo estimado: 25 minutos

Producto esperado: Cartón de bingo completado y participación oral formulando preguntas.

Conexión con el objetivo: Promover la formulación de preguntas correctas usando las palabras interrogativas, apoyando el desarrollo del lenguaje oral y la comprensión auditiva.

• Tarea 5: "My Adventure Story" (Integración de Contenidos)

Instrucciones: Individualmente, los estudiantes crearán un pequeño cuento o aventura usando números, oraciones completas (con sujeto, verbo y objeto), tiempos presente y pasado, y preguntas con palabras interrogativas. Podrán usar dibujos para acompañar su historia y compartirla oralmente con el grupo o en parejas.

Tiempo estimado: 50 minutos (puede extenderse a la sesión siguiente para presentación)

Producto esperado: Texto escrito o dictado con dibujos y presentación oral breve.

Conexión con el objetivo: Integrar y aplicar todos los contenidos revisados para consolidar aprendizaje, estimulando múltiples inteligencias (lingüística, espacial, interpersonal) y fomentando la expresión creativa.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en "Adventure English Review" (4º Primaria)

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	En Proceso (2)	Necesita Apoyo (1)
1. Reconocimiento y uso de números y números ordinales	Identifica y usa correctamente números y números ordinales en contextos diversos y con confianza.	Reconoce y utiliza números y ordinales en la mayoría de las actividades con mínimas dificultades.	Reconoce algunos números y ordinales, pero presenta errores frecuentes al usarlos.	Tiene dificultades para identificar o usar números y números ordinales, requiere apoyo constante.
2. Identificación y uso de partes de la oración	Identifica correctamente sujeto, verbo y objeto en oraciones simples y las usa con seguridad.	Reconoce las partes principales de la oración en la mayoría de los ejercicios.	Reconoce algunas partes, pero confunde funciones o estructuras básicas.	No logra identificar las partes de la oración sin ayuda y confunde términos.
3. Uso adecuado del presente simple	Construye oraciones en presente simple correctamente y responde con fluidez.	Utiliza el presente simple bien en la mayoría de las actividades, con pocos errores.	Presenta dificultades para formar oraciones en presente simple y comete errores frecuentes.	No logra formar oraciones en presente simple sin apoyo.
4. Uso adecuado del pasado simple	Forma y usa oraciones en pasado simple con precisión y confianza.	Usa el pasado simple correctamente en la mayoría de las actividades.	Comete errores comunes en la formación del pasado simple, requiere práctica adicional.	No forma oraciones en pasado simple o las usa incorrectamente sin ayuda.
5. Uso de palabras interrogativas (question words)	Formula preguntas usando las palabras interrogativas apropiadas de manera clara y correcta.	Utiliza correctamente las palabras interrogativas en la mayoría de las preguntas.	Reconoce algunas palabras interrogativas pero las usa incorrectamente en preguntas.	No utiliza ni reconoce palabras interrogativas correctamente en preguntas.

6. Participación y aplicación de estrategias de aprendizaje (inteligencias múltiples, gamificación, ejercicios prácticos)	Participa activamente en todas las actividades, mostrando entusiasmo y aplicando diversas estrategias.	Participa en la mayoría de las actividades y utiliza algunas estrategias con interés.	Participa de manera irregular y muestra dificultad para aplicar las estrategias propuestas.	No participa o muestra desinterés en las actividades y estrategias de aprendizaje.
--	--	---	---	--

Indicaciones para el docente: Evaluar a los estudiantes durante y al final de cada sesión, utilizando observación directa, participación en actividades y revisando respuestas escritas u orales. Esta rúbrica permite identificar áreas de fortaleza y necesidades de apoyo para ajustar la enseñanza según el Diseño Universal para el Aprendizaje.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "La Aventura del Detective de Inglés"

Duración: 30-40 minutos

Descripción: Los estudiantes se convierten en detectives de inglés que deben resolver un misterio usando todo lo aprendido durante la semana. La actividad integra las seis áreas revisadas: números, números ordinales, partes de la oración, presente simple, pasado simple y palabras interrogativas.

Objetivo de la actividad:

- Consolidar y aplicar los conocimientos clave de la semana en un contexto lúdico y significativo.
- Fomentar la colaboración, el pensamiento crítico y la comunicación en inglés.
- Verificar el logro de los objetivos de aprendizaje mediante la producción oral y escrita.

Materiales:

- Tarjetas con pistas en inglés relacionadas con los temas (números, ordinales, partes de la oración, tiempos verbales y palabras interrogativas).
- Hoja de registro para anotar respuestas.
- Pizarra o rotafolio para anotar las soluciones grupales.

Desarrollo:

- 1. Introducción (5 minutos):** Explicar a los estudiantes que son detectives que deben resolver un misterio encontrando pistas. Cada pista incluye un ejercicio relacionado con los contenidos repasados.
- 2. Trabajo en equipo (25-30 minutos):**
 - Dividir a la clase en pequeños grupos (3-4 estudiantes).
 - Entregar la primera pista a cada grupo. Cada pista contiene una oración o frase incompleta o con un error relacionado con uno de los temas:

- Ejemplo para números: "I have _ apples." (completar con número correcto)
- Ejemplo para ordinales: "I live on the _ floor."
- Ejemplo para partes de la oración: Identificar sujeto y verbo en una frase.
- Ejemplo para presente simple: Completar oración afirmativa o negativa.
- Ejemplo para pasado simple: Cambiar oración del presente al pasado.
- Ejemplo para palabras interrogativas: Completar pregunta con "Where", "When", "What", etc.

- Los grupos resuelven la pista, discuten y anotan la respuesta en su hoja.
- Al resolver una pista, reciben la siguiente hasta completar todas.

3. **Puesta en común (5-10 minutos):** Cada grupo comparte una o dos respuestas con la clase. El docente corrige, refuerza y felicita los logros.

Adaptaciones según inteligencias múltiples:

- **Lingüística:** Redacción y corrección de oraciones.
- **Lógico-matemática:** Uso de números y lógica para completar frases.
- **Interpersonal:** Trabajo en equipo y discusión.
- **Kinestésica:** Movimiento para recoger pistas o tarjetas en diferentes puntos del aula (si el espacio lo permite).
- **Visual-espacial:** Uso de tarjetas coloridas y organizadas visualmente.
- **Musical:** Opcionalmente, usar una canción corta para marcar el tiempo de cada pista.

Esta actividad cierra el plan de clase con una experiencia significativa, lúdica y colaborativa que integra todos los contenidos, favoreciendo la consolidación y evaluación formativa de los aprendizajes.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de reflexión metacognitiva para el cierre

- ¿Cuál fue la parte del repaso que te resultó más fácil y por qué?
- ¿Qué tema te pareció más difícil? ¿Qué podrías hacer para entenderlo mejor?
- ¿Puedes contarme un ejemplo usando números y ordinal numbers que aprendimos esta semana?
- ¿Cómo sabes cuándo usar el tiempo simple presente o el simple pasado en una oración?
- ¿Qué palabras usamos para hacer preguntas en inglés? ¿Recuerdas alguna oración con una de esas palabras?
- ¿Cómo te ayudaron los juegos o las actividades prácticas a aprender mejor?
- Si tuvieras que enseñar a un amigo uno de los temas que vimos, ¿cuál elegirías y cómo lo explicarías?
- ¿Qué parte del plan te gustó más y por qué?
- ¿Qué nuevas palabras o frases aprendiste que puedas usar en tu vida diaria?
- ¿Cómo te sientes ahora con respecto a hablar y escribir en inglés después de esta semana?

Actividades de reflexión metacognitiva para el cierre

- **Diario de Aprendizaje:** Cada estudiante escribe o dibuja (según su preferencia) tres cosas que aprendió, dos cosas que le gustaron y una pregunta que todavía tiene sobre los temas vistos.
- **Charla en Parejas:** En parejas, los estudiantes se turnan para compartir qué tema les resultó más fácil y cuál más difícil, y luego discuten cómo podrían mejorar juntos.
- **Carteles de Logros:** Los estudiantes crean un cartel pequeño con dibujos y palabras que muestren lo que han aprendido sobre números, partes de la oración y tiempos verbales. Luego, comparten su cartel con la clase.
- **Juego de Preguntas Reflexivas:** Con tarjetas que contienen las preguntas de reflexión, los estudiantes se hacen preguntas entre ellos en grupos pequeños para revisar y pensar sobre su propio aprendizaje.
- **Mapa Mental Personal:** Cada estudiante crea un mapa mental con dibujos y palabras clave que representen los temas repasados, conectando ideas y ejemplos personales.
- **Autoevaluación con Emojis:** Los estudiantes eligen emojis que representen cómo se sienten respecto a cada tema (por ejemplo, feliz para fácil, confundido para difícil) y explican su elección.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para asegurar que los estudiantes de primaria (6-11 años) comprendan y consoliden los contenidos revisados en el plan "Adventure English Review: Mastering Numbers, Sentences, and Tenses!", es fundamental utilizar estrategias de retroalimentación constructivas, específicas y adecuadas a su edad. Las siguientes propuestas están diseñadas para fomentar la motivación, clarificar dudas y orientar el aprendizaje hacia los objetivos planteados.

- **Retroalimentación Positiva y Específica**

- Resaltar logros concretos: "¡Muy bien! Usaste correctamente el pasado simple para contar tu historia, eso muestra que comprendiste la lección."
- Reconocer avances en la comprensión de números y ordinales: "Noté que identificaste todos los números ordinales en la actividad, ¡excelente trabajo!"

- **Preguntas Guiadas para Reflexión**

- Invitar a los estudiantes a pensar sobre su aprendizaje: "¿Qué parte de la oración te resultó más fácil identificar hoy? ¿Y cuál te gustaría practicar más?"
- Fomentar la autoevaluación: "¿Puedes contarme qué diferencia hay entre el presente simple y el pasado simple?"

- **Uso de Ejemplos y Repetición**

- Proveer ejemplos claros y relacionados con la experiencia de los niños para corregir errores: "Cuando hablamos de algo que pasa todos los días, usamos el presente simple, como en 'I play soccer'."
- Repetir y reformular respuestas para consolidar el aprendizaje: "Muy bien, dijiste 'yesterday I played'. Eso es el pasado simple porque hablamos de ayer."

- **Retroalimentación Visual y Lúdica**

- Utilizar imágenes o tarjetas para reforzar conceptos: "Aquí tienes una tarjeta con un número ordinal, ¿puedes decirme cuál es y usarlo en una frase?"
- Incorporar juegos de retroalimentación rápida, como "El semáforo del aprendizaje" donde verde significa comprensión, amarillo dudas y rojo necesita ayuda.

• Retroalimentación en Grupo y por Pares

- Fomentar que los niños compartan lo que aprendieron y se apoyen entre ellos: "Cuéntale a tu compañero cómo formas preguntas usando las palabras interrogativas."
- Facilitar espacios donde los estudiantes puedan corregir errores de forma amable y colaborativa.

• Orientación para el Próximo Paso

- Ofrecer recomendaciones claras para continuar practicando: "Recuerda que la próxima vez que hables de acciones habituales, usa el presente simple. Puedes practicar en casa diciendo qué haces cada día."
- Motivar la curiosidad y el interés: "¿Quieres buscar más palabras interrogativas para hacer preguntas divertidas a tus amigos?"

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales - Adventure English Review

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
1. Uso correcto de números y números ordinales	Identifica y usa correctamente números y números ordinales en diversas actividades y oraciones con precisión y confianza.	Identifica y usa la mayoría de números y números ordinales correctamente, con pocos errores.	Reconoce algunos números y números ordinales, pero comete errores frecuentes en su uso.	Tiene dificultades para reconocer y usar números y números ordinales en contextos básicos.
2. Identificación y uso de partes de la oración	Identifica correctamente sujeto, verbo y objeto en oraciones simples y los usa adecuadamente para formar oraciones.	Identifica la mayoría de las partes de la oración y forma oraciones simples con algunos errores.	Reconoce algunas partes de la oración, pero tiene dificultad para usarlas correctamente en oraciones.	No logra identificar ni usar correctamente las partes básicas de la oración.
3. Uso adecuado del presente simple	Construye oraciones en presente simple correctamente, usando vocabulario y estructuras apropiadas para su nivel.	Usa presente simple con errores menores pero comprensibles en la mayoría de las oraciones.	Forma oraciones en presente simple con errores frecuentes que afectan la claridad.	Tiene dificultad para formar oraciones en presente simple comprensibles.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
4. Uso adecuado del pasado simple	Forma oraciones en pasado simple correctamente, identificando verbos regulares e irregulares de manera apropiada.	Usa pasado simple con algunos errores, pero la mayoría de las oraciones son comprensibles.	Comete errores frecuentes al usar pasado simple que dificultan la comprensión.	No logra formar oraciones comprensibles en pasado simple.
5. Uso correcto de palabras interrogativas (question words)	Forma preguntas usando palabras interrogativas adecuadas, con estructura correcta y entonación apropiada.	Forma preguntas con palabras interrogativas, aunque con errores menores en estructura o entonación.	Intenta usar palabras interrogativas pero con errores frecuentes que afectan la claridad de las preguntas.	No utiliza correctamente las palabras interrogativas para formar preguntas.
6. Participación y aplicación de aprendizajes a través de actividades y juegos	Participa activamente en todas las actividades, demostrando comprensión y aplicando los aprendizajes de forma creativa y colaborativa.	Participa en la mayoría de las actividades y aplica los aprendizajes con ayuda o guía.	Participa con poco interés o comprensión limitada, necesita apoyo constante para completar actividades.	No participa o muestra poco compromiso, dificultando la consolidación de los aprendizajes.