

¡Let's Talk! Construyendo oraciones simples para presentarnos

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria (12-15 años) aprendan a formular oraciones simples en inglés para comunicarse en situaciones básicas de saludo y presentación. A través de actividades lúdicas y la metodología de gamificación, los alumnos desarrollarán habilidades para usar oraciones afirmativas, preguntas básicas y respuestas en contextos escolares y familiares. Aprenderán a emplear correctamente los pronombres personales y el verbo “to be” en presente, fundamentales para iniciar conversaciones.

El aprendizaje es relevante porque introduce a los estudiantes en la comunicación práctica del inglés, facilitando la interacción en situaciones cotidianas, como presentarse a un compañero, preguntar nombres y estados de ánimo, y responder adecuadamente. Además, al integrar elementos de juego como puntos, niveles y retos, el plan motiva a los alumnos a participar activamente y a ganar confianza en su uso del idioma.

Este enfoque les ofrece herramientas para que, fuera del aula, puedan iniciar diálogos simples en inglés, lo cual es esencial para su desarrollo lingüístico y social en un mundo cada vez más globalizado.

Objetivos de Aprendizaje

- Construir oraciones afirmativas simples para saludos y presentaciones usando pronombres personales y el verbo “to be”.
- Formular preguntas básicas para iniciar una conversación, como “What is your name?” y “How are you?”.
- Responder con frases simples y adecuadas en contextos escolares y familiares.
- Aplicar correctamente pronombres personales y el verbo “to be” en presente durante interacciones orales.

Recursos Necesarios

- Tarjetas impresas con pronombres personales, verbo “to be” y frases clave (aprox. 30 tarjetas).
- Proyector o pizarra digital para mostrar ejemplos y reglas básicas.
- Hoja de puntos o marcador digital para registrar avances y logros.
- Fichas de reto con preguntas y respuestas para juegos en parejas.
- Reloj o temporizador para controlar tiempos de actividades.
- Computadora o tablet con acceso a un video corto introductorio (1-2 min) sobre saludos en inglés.
- Insignias de cartulina o digitales para premiar niveles alcanzados.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del alfabeto y vocabulario elemental en inglés.
- Habilidad para escuchar y repetir palabras y frases simples.
- Experiencias previas con saludos básicos en su lengua materna.
- Familiaridad básica con el concepto de pronombres personales en español.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica a los estudiantes que hoy aprenderán a presentarse y saludar en inglés con oraciones simples, una habilidad clave para iniciar conversaciones y hacer nuevos amigos. Destaca que el inglés es una herramienta útil en su vida escolar y social.

Activación de conocimientos previos

Docente: Inicia preguntando en español: “¿Cómo saludas a un amigo o compañero? ¿Qué preguntas haces para saber su nombre o cómo está?” y anota las respuestas en la pizarra. Luego explica que en inglés hay frases similares que aprenderán hoy.

Motivación y enganche

Docente: Muestra un video corto (1-2 minutos) con saludos y presentaciones en inglés entre adolescentes, y plantea un reto: “¿Quién quiere ser el primero en formar una oración correcta para saludarte con lo que veremos hoy? Ganarán puntos y una insignia.”

Contextualización

Docente: Conecta el tema con su vida cotidiana: “Imagina que viajas a otro país o conoces a un estudiante nuevo en la escuela. Saber cómo presentarte en inglés te ayudará a comunicarte y hacer amigos.”

Estudiantes: Participan respondiendo las preguntas en español, observan el video con atención y expresan su entusiasmo por participar en el reto de gamificación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Presenta en la pizarra digital las estructuras básicas: pronombres personales (I, you, he, she, we, they) y el verbo “to be” en presente (am, are, is). Explica con ejemplos simples de saludos y presentaciones usando oraciones afirmativas: “I am Ana”, “He is my friend”, y preguntas “What is your name?”, “How are you?”

Introduce la mecánica del juego de puntos e insignias: cada respuesta correcta suma puntos, y al lograr 10 puntos, ganan una insignia.

Actividad 1: “Construye tu oración”

- **Objetivo:** Construir oraciones afirmativas simples usando pronombres y verbo “to be”.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada estudiante un conjunto de tarjetas con pronombres y verbos (am, are, is). Indica que formen oraciones afirmativas en inglés relacionadas con saludos y presentaciones, por ejemplo, “I am (nombre)”.
 - Al formar una oración correcta, levantan la tarjeta y el docente otorga puntos.
 - Luego, en parejas, practican decir y escuchar sus oraciones para mejorar la pronunciación.
- **Organización:** Individual y parejas.
- **Producto:** Oraciones afirmativas escritas y orales.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, corregir pronunciación y estructura, motivar con comentarios positivos y otorgar puntos.

Actividad 2: “Pregunta y responde”

- **Objetivo:** Formular preguntas básicas y responder adecuadamente en inglés en contextos escolares y familiares.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Reparte fichas con preguntas básicas escritas (“What is your name?”, “How are you?”) y posibles respuestas simples (“My name is...”, “I am fine, thank you”).
 - En rondas, un estudiante pregunta, otro responde y luego cambian roles. Cada interacción correcta suma puntos al grupo.
 - Se establece un tiempo límite para cada ronda para mantener dinamismo.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Registro grupal de preguntas y respuestas usadas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, escuchar interacciones, hacer preguntas guía para ampliar respuestas y asegurar comprensión, asignar puntos.

Actividad 3: “Reto de presentaciones”

- **Objetivo:** Aplicar pronombres personales y verbo “to be” en presentaciones orales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone un mini juego tipo “batalla de oraciones”: dos estudiantes voluntarios se presentan uno al otro con oraciones completas usando saludos, preguntas y respuestas. El resto de la clase vota quién usó mejor

la estructura y pronunciación.

- Los ganadores reciben insignias y puntos extra.
- Invita a varios estudiantes a participar para fomentar la práctica.

- **Organización:** Plenaria (participación voluntaria por turnos).
- **Producto:** Presentaciones orales espontáneas.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilitar el juego, dar retroalimentación inmediata, reforzar estructuras correctas y animar a la participación.

Diferenciación

Para estudiantes que terminan antes: Se les invita a crear oraciones adicionales con un compañero usando tarjetas, o a explicar con sus palabras la estructura del verbo “to be”.

Para estudiantes que necesitan más apoyo: Se les ofrece ayuda personalizada con tarjetas visuales y apoyo para repetir oraciones antes de participar, además de poder formar parejas con compañeros más avanzados.

Transiciones

El docente conecta cada actividad recordando el puntaje acumulado y presentando el siguiente reto como una oportunidad para ganar más puntos e insignias, manteniendo la motivación alta.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: Propone un “ticket de salida”: cada estudiante escribe en una ficha una oración afirmativa, una pregunta y una respuesta que aprendió hoy. Luego, voluntariamente comparten una de ellas con la clase.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué oraciones puedo usar para presentarme y saludar en inglés?
- ¿Cómo puedo preguntar el nombre de alguien y cómo responder?
- ¿Qué pronombres personales y formas del verbo “to be” usé hoy?

Retroalimentación

Docente: Revisa los tickets de salida, comenta los aciertos, corrige errores comunes con respeto y anima a seguir practicando. Felicita por la participación y entrega insignias digitales o físicas a quienes lograron puntos y retos.

Transferencia

Docente: Explica que en la próxima clase usarán estas estructuras para crear diálogos más largos y practicar conversación diaria, y que pueden usar estas frases para presentarse con personas nuevas en la escuela o en redes

sociales.

Tarea o reto

Docente: Propone un reto para casa: grabar un video corto presentándose en inglés usando las oraciones aprendidas o practicar con un familiar y escribir las frases usadas para compartir en la siguiente sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante la fase de desarrollo (observación y registro de puntos) y sumativa en la fase de cierre (ticket de salida y participación oral).

Criterios de evaluación:

- Construye oraciones afirmativas simples correctamente usando pronombres personales y verbo “to be”. (Objetivo 2.1 y 2.4)
- Formula preguntas básicas adecuadas para iniciar una conversación. (Objetivo 2.2)
- Responde con frases simples y apropiadas en contextos escolares y familiares. (Objetivo 2.3)
- Participa activamente en actividades orales mostrando comprensión del uso del verbo “to be”. (Objetivo 2.4)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en actividades orales.
- Rúbrica sencilla para evaluar el ticket de salida (estructura, vocabulario, pronunciación).
- Autoevaluación breve sobre confianza y participación.
- Registro de puntos y entrega de insignias como retroalimentación motivadora.

Evidencias de aprendizaje:

- Oraciones afirmativas escritas y orales en la actividad “Construye tu oración”.
- Interacciones en preguntas y respuestas durante el juego grupal.
- Presentaciones orales en la actividad “Reto de presentaciones”.
- Ticket de salida con ejemplos correctos de oraciones, preguntas y respuestas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "¡Let's Talk! Construyendo oraciones simples para presentarnos"

Para implementar la metodología de Gamificación en esta sesión de 1 hora, se proponen ejemplos y casos de estudio que permitan a los estudiantes interactuar, practicar y aplicar los objetivos de aprendizaje de forma lúdica y contextualizada.

Ejemplos Prácticos

• **Ejemplo 1: Saludos y presentaciones básicas (Objetivo 2.1 y 2.4)**

Un personaje ficticio llamado "Alex" se presenta en clase:

- "Hello! I am Alex." (Yo soy Alex)
- "I am 14 years old." (Tengo 14 años)
- "I am a student." (Soy estudiante)

Los estudiantes deben construir oraciones similares usando pronombres personales y el verbo “to be”.

• **Ejemplo 2: Preguntas para iniciar conversaciones (Objetivo 2.2)**

Dos estudiantes (jugadores) en un juego tipo "Role-Play" deben iniciar una conversación con las preguntas:

- "What is your name?"
- "How are you?"

Por ejemplo:

- Student A: "What is your name?"
- Student B: "My name is Maria."
- Student A: "How are you?"
- Student B: "I am fine, thank you!"

• **Ejemplo 3: Respuestas en contextos escolares y familiares (Objetivo 2.3)**

Situación: En un juego de mesa digital o físico, los estudiantes reciben tarjetas con situaciones, por ejemplo:

- En la escuela: "Your teacher asks: How are you today?"
- En casa: "Your brother asks: What is your name?"

Los estudiantes deben responder apropiadamente:

- "I am good, thank you."
- "My name is John."

Casos de Estudio para Actividades Gamificadas

Caso	Descripción	Actividad Gamificada	Objetivos de Aprendizaje
1. "Meet & Greet Challenge"	Los estudiantes se forman en parejas y deben presentarse, preguntarse y responder usando oraciones simples.	• Juego tipo “speed dating” con rondas rápidas • Por cada interacción correcta, ganan puntos • El equipo con más puntos accede a un premio simbólico	2.1, 2.2, 2.3, 2.4

Caso	Descripción	Actividad Gamificada	Objetivos de Aprendizaje
2. "Sentence Builder Race"	Se entrega a grupos piezas de oraciones (sujetos, verbo 'to be', complementos) y compiten para construir oraciones completas.	• Actividad en equipo con tiempo límite • Cada oración correcta suma puntos • Se usan cartas con saludos y preguntas básicas	2.1, 2.4
3. "Role-Play Scenario Quest"	En un escenario simulado (escuela o casa), los estudiantes interpretan roles y responden preguntas usando estructuras simples.	• Los estudiantes reciben misiones con preguntas a responder • Se otorgan insignias por respuestas correctas y uso adecuado de pronombres y verbo "to be"	2.2, 2.3, 2.4

Implementación Sugerida en la Sesión de 1 Hora

- **Inicio (10 minutos):** Breve presentación con el Ejemplo 1 y explicación de estructuras.
- **Desarrollo (40 minutos):**
 - "Meet & Greet Challenge" (20 minutos)
 - "Sentence Builder Race" en grupos (20 minutos)
- **Cierre (10 minutos):** "Role-Play Scenario Quest" para consolidar aprendizaje y retroalimentación grupal.

Estos ejemplos y casos permiten a los estudiantes practicar de forma interactiva, divertida y contextualizada las estructuras y vocabulario básicos para presentarse y comunicarse en inglés, alineándose a los objetivos y contexto de secundaria con Gamificación.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

Imagina que hoy llega a tu escuela un nuevo estudiante o que participas en una actividad donde conocerás a compañeros de otros cursos o incluso de otros países. En esas situaciones, saber cómo presentarte y cómo iniciar una conversación en inglés puede ser muy útil y divertido. Además, en redes sociales y juegos en línea, muchas veces interactuamos con personas de diferentes lugares, y usar oraciones simples en inglés para saludos y presentaciones nos ayuda a comunicarnos mejor y hacer nuevos amigos.

Actualmente, con la globalización y la tecnología, el inglés se ha convertido en una herramienta clave para conectarnos con el mundo. Por eso, en esta clase aprenderemos a construir oraciones simples para presentarnos, hacer preguntas básicas y responder de manera adecuada, lo que te permitirá sentirte más seguro y preparado para cualquier

encuentro o conversación en inglés, tanto dentro como fuera del aula.

Vamos a comenzar esta aventura lingüística con una dinámica que te ayudará a practicar saludos y presentaciones, y que, además, te permitirá conocer mejor a tus compañeros. ¡Prepárate para divertirme mientras aprendes!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Encuentra a tu compañero"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Activar y revisar los conocimientos previos de los estudiantes sobre saludos, presentaciones, preguntas básicas y respuestas utilizando oraciones simples en inglés, con énfasis en el uso de pronombres personales y el verbo "to be".

Materiales: Tarjetas con preguntas y respuestas simples escritas en inglés.

Desarrollo de la actividad:

- Antes de la clase, preparar tarjetas: la mitad con preguntas básicas (por ejemplo, "What is your name?", "How are you?") y la otra mitad con respuestas simples correspondientes (por ejemplo, "My name is __.", "I am fine, thank you.").
- Al iniciar la sesión, repartir una tarjeta a cada estudiante de manera aleatoria.
- Explicar que deben buscar al compañero cuya tarjeta "completa" la suya, formando así parejas de pregunta y respuesta.
- Los estudiantes se levantan, se saludan en inglés usando oraciones simples, y hacen o responden la pregunta de su tarjeta para encontrar a su pareja correcta.
- Cuando encuentren a su pareja, deben presentarse brevemente usando una oración afirmativa simple con pronombres y verbo "to be" (por ejemplo, "I am Ana.", "He is my friend.").
- Al terminar, cada pareja se presenta frente al grupo diciendo la pregunta y la respuesta que encontraron.

Conexión con los objetivos de aprendizaje:

- Refuerza la estructura de oraciones afirmativas simples con saludos y presentaciones (Objetivo 2.1).
- Utiliza preguntas básicas para iniciar conversaciones (Objetivo 2.2).
- Practica respuestas simples y adecuadas en un contexto escolar (Objetivo 2.3).
- Aplica el uso de pronombres personales y el verbo "to be" en presente (Objetivo 2.4).

Esta actividad promueve la interacción y la práctica oral en un formato dinámico y lúdico, alineado con la metodología de gamificación del plan.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-7 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre oraciones simples en inglés para saludos, presentaciones y uso del verbo "to be".

- **Instrucciones para el docente:** Explique a los estudiantes que esta actividad es para conocer lo que ya saben y que no será calificada.

Parte 1: Preguntas de selección múltiple

Los estudiantes deben elegir la respuesta correcta.

Pregunta	Opciones
1. ¿Cuál es la forma correcta para saludar en inglés?	a) Goodbye b) Hello c) Please
2. ¿Cómo preguntas el nombre de alguien?	a) How old are you? b) What is your name? c) Where are you from?
3. Elige la oración afirmativa correcta con el verbo "to be":	a) She am a student. b) I am a student. c) You is a student.

Parte 2: Completa las oraciones

Los estudiantes completan con la palabra correcta (pueden hacerlo en voz baja o en papel).

- 4. Hello, _____ name is Ana. (Hint: Use a pronoun)
- 5. _____ are my friends. (Hint: Use a pronoun)

Parte 3: Responde en inglés

El docente puede preguntar a algunos estudiantes para que respondan oralmente.

- 6. What is your name?
- 7. How are you?

Esta evaluación breve permitirá al docente conocer el nivel inicial de los estudiantes sobre saludos, presentaciones, uso de pronombres y el verbo “to be”, y ajustar la sesión según sea necesario.

Inicio - Rubrica

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

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
----------	---------------	-----------	-------------------	----------------------

Participación activa en saludos y presentaciones	Participa con entusiasmo usando oraciones completas y correctas, saludando y presentándose sin dificultad.	Participa saludando y presentándose con oraciones simples, con pocos errores.	Participa con ayuda del docente o compañeros, pero con oraciones incompletas o errores frecuentes.	No participa o muestra resistencia para realizar saludos y presentaciones.
Uso de preguntas básicas para iniciar conversación	Formula correctamente preguntas como "What is your name?" y "How are you?" de manera espontánea.	Formula preguntas básicas con alguna ayuda o corrección mínima.	Intenta formular preguntas pero con errores que dificultan la comprensión.	No intenta formular preguntas o no comprende su uso en la conversación.
Respuestas simples y adecuadas en contexto	Responde con oraciones completas y adecuadas relacionadas con contextos escolares y familiares.	Responde con frases cortas y adecuadas, aunque con pequeños errores gramaticales.	Responde con palabras sueltas o frases incompletas que limitan la comunicación.	No responde o las respuestas son irrelevantes para el contexto.
Disposición y actitud hacia la actividad	Muestra entusiasmo, interés y colaboración con sus compañeros durante toda la fase de inicio.	Muestra interés y participa cuando se le invita, con actitud positiva.	Muestra poca motivación y se distrae con facilidad, requiere motivación constante.	Muestra desinterés, rechazo o interrupciones frecuentes durante la actividad.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora con estudiantes de secundaria (12-15 años), se propone una serie de mecánicas de juego que fomentan la participación activa, el refuerzo de estructuras gramaticales y la práctica comunicativa, alineadas con los objetivos de aprendizaje y adaptadas a su nivel e intereses.

• 1. Juego "Misión: Presentación Perfecta"

Descripción: Los estudiantes forman parejas o pequeños grupos y reciben una "misión" para crear una presentación corta usando oraciones afirmativas simples con saludos y presentaciones (objetivo 2.1), preguntas básicas (2.2) y respuestas (2.3), utilizando pronombres y el verbo "to be" (2.4).

Mecánica: Cada grupo recibe un conjunto de tarjetas con palabras clave (pronombres, verbos, saludos, preguntas). Deben ordenar y combinar las tarjetas para formular oraciones correctas y luego practicar la presentación entre ellos.

Recompensas: Por cada oración correcta y fluida, el equipo gana puntos “Misión” visibles en un marcador en el aula o pantalla.

Tiempo estimado: 20 minutos.

• 2. "Ronda Rápida de Preguntas"

Descripción: En formato tipo “quiz” oral, el docente formula preguntas básicas para iniciar conversaciones (e.g. “What is your name?”, “How are you?”) y los estudiantes deben responder rápidamente con oraciones completas y adecuadas (objetivos 2.2 y 2.3).

Mecánica: Los estudiantes compiten individualmente o por equipos para responder correctamente y sumar puntos. Se puede usar un temporizador para aumentar la emoción.

Recompensas: Medallas digitales o stickers para los ganadores de cada ronda.

Tiempo estimado: 15 minutos.

• 3. "Bingo de Pronombres y Verbos"

Descripción: Cada estudiante recibe una cartilla con pronombres personales y formas del verbo “to be” mezcladas. El docente dice oraciones incompletas y los estudiantes deben identificar la palabra correcta para completar la oración en su cartilla.

Mecánica: Los estudiantes marcan las palabras correctas y el primero en completar una línea gana.

Recompensas: Puntos de “Bingo” que pueden acumular para obtener ventajas en futuras actividades.

Tiempo estimado: 15 minutos.

• 4. Sistema de Puntos y Retroalimentación Instantánea

Durante todas las actividades, el docente otorga puntos por participación, corrección y fluidez. Estos puntos se acumulan en un “tablero de líderes” visible para toda la clase, fomentando la competencia sana y la motivación.

La retroalimentación inmediata (correcta o de mejora) se da en forma de comentarios positivos y sugerencias, reforzando el aprendizaje sin desmotivar.

Estas mecánicas integran aprendizaje y diversión, fomentan la interacción, refuerzan los objetivos gramaticales y comunicativos, y son viables dentro del tiempo de la sesión de 1 hora.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para “¡Let’s Talk! Construyendo oraciones simples para presentarnos”

Estas herramientas están diseñadas para aplicarse a lo largo de la sesión de 1 hora, permitiendo al docente monitorear el progreso de los estudiantes de manera rápida, efectiva y lúdica, acorde con la metodología de Gamificación y los objetivos de aprendizaje propuestos.

• Mini quizzes interactivos (5 minutos cada uno)

- *Objetivos evaluados:* 2.1, 2.2, 2.4
- Durante la sesión, aplicar dos mini quizzes breves con preguntas tipo opción múltiple o verdadero/falso sobre la estructura de oraciones afirmativas simples y uso del verbo "to be".
- Ejemplo: ¿Cuál es la forma correcta? - "I am a student" o "I is a student"?
- Los estudiantes responden usando tarjetas de colores o aplicaciones digitales simples si están disponibles.
- Permite retroalimentación inmediata y corrección en grupo.

• **Juego de roles en parejas (15 minutos)**

- *Objetivos evaluados:* 2.2, 2.3, 2.4
- Los estudiantes practican en parejas formulando preguntas básicas ("What is your name?", "How are you?") y dando respuestas adecuadas usando pronombres y verbo "to be".
- El docente circula para observar y anotar aspectos positivos y áreas a mejorar, tomando notas rápidas para feedback.
- Se puede convertir en un reto con puntos: cada interacción correcta suma puntos para la pareja.

• **Tarjetas de autoevaluación rápida (5 minutos)**

- *Objetivos evaluados:* 2.1 a 2.4
- Al final de la sesión, entregar a cada estudiante una tarjeta con preguntas simples para que evalúen su desempeño (Ej: "¿Pude formar oraciones con 'I am'?", "¿Pregunté y respondí con claridad?").
- Las respuestas pueden ser Sí/No o caritas felices/neutras/tristes para facilitar comprensión y rapidez.
- Esto promueve reflexión personal y autoconciencia sobre su aprendizaje.

• **Rincón de feedback en grupo (10 minutos)**

- *Objetivos evaluados:* 2.1 a 2.4
- Al final de la sesión, realizar una breve dinámica grupal donde los estudiantes compartan una oración que aprendieron.
- El docente anota ejemplos correctos y errores comunes para reforzar o corregir al momento.
- Se puede gamificar otorgando puntos a quienes compartan oraciones correctas y creativas.

• **Checklist rápida del docente durante actividades (continua)**

- *Objetivos evaluados:* 2.1 a 2.4
- El docente lleva una lista con indicadores clave (uso correcto de pronombres, verbo 'to be', preguntas básicas, respuestas adecuadas) y marca durante las actividades si cada estudiante cumple con ellos o requiere apoyo.
- Esto permite ajustar la enseñanza en tiempo real y detectar quiénes necesitan refuerzo.

Estas herramientas son fáciles de implementar, requieren pocos recursos y encajan en el tiempo disponible, promoviendo un ambiente gamificado que motiva a los estudiantes mientras se monitorea su aprendizaje.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

• Tarea 1: "¡Saluda a tus compañeros!"

Instrucciones: En parejas, los estudiantes se saludan usando oraciones afirmativas simples. Cada uno debe decir: "Hello, I am [nombre]." y luego una frase adicional que incluya el verbo "to be" (por ejemplo, "I am happy").

Tiempo estimado: 10 minutos

Producto esperado: 2 oraciones afirmativas simples correctamente formuladas por cada estudiante.

Conexión con objetivo: 2.1 y 2.4

Gamificación: Cada pareja gana puntos por oraciones correctas y puede avanzar en un tablero virtual como "Equipo saludador".

• Tarea 2: "¿Cómo te llamas?" - Juego de Preguntas

Instrucciones: En grupos pequeños, un estudiante hace la pregunta "What is your name?" y "How are you?" a otro compañero. El compañero debe responder con oraciones simples, por ejemplo: "My name is [nombre]" y "I am fine, thank you". Luego cambian roles.

Tiempo estimado: 15 minutos

Producto esperado: Al menos 3 intercambios de preguntas y respuestas por estudiante con estructura correcta.

Conexión con objetivo: 2.2 y 2.3

Gamificación: Se otorgan "monedas conversacionales" por cada intercambio correcto que pueden usarse para obtener pistas en la siguiente actividad.

• Tarea 3: "Construye tu tarjeta de presentación"

Instrucciones: Cada estudiante crea una tarjeta de presentación sencilla con oraciones afirmativas usando pronombres personales y verbo "to be". Deben incluir su nombre, cómo están y algo sobre ellos ("I am a student", "I am happy"). Luego, presentan su tarjeta al grupo.

Tiempo estimado: 20 minutos (15 para crear la tarjeta, 5 para presentaciones)

Producto esperado: Una tarjeta escrita con 3-4 oraciones simples y presentación oral breve.

Conexión con objetivo: 2.1, 2.3 y 2.4

Gamificación: Las tarjetas reciben "estrellas" de sus compañeros por creatividad y precisión. Las estrellas ayudan a desbloquear retos sorpresa al final.

• Tarea 4: "Reto rápido: ¿Quién soy?"

Instrucciones: El docente describe a un estudiante del grupo usando oraciones simples con pronombres y "to be" ("He is a student", "She is happy"). Los estudiantes deben adivinar de quién se habla. Luego, se invierte el rol.

Tiempo estimado: 10 minutos

Producto esperado: Participación activa y respuestas correctas en la identificación.

Conexión con objetivo: 2.1, 2.3 y 2.4

Gamificación: Cada acierto suma puntos para el equipo ganador de la sesión.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: ¡Let's Talk! Construyendo Oraciones Simples para Presentarnos

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
2.1 Estructura de oraciones afirmativas simples con saludos y presentaciones	Construye oraciones afirmativas claras y correctas con saludos y presentaciones, usando vocabulario adecuado y sin errores gramaticales.	Construye oraciones afirmativas con saludos y presentaciones con mínimos errores que no afectan la comprensión.	Construye oraciones afirmativas pero con errores frecuentes que dificultan la comprensión.	Dificultad para construir oraciones afirmativas claras; saludos y presentaciones incompletas o incorrectas.
2.2 Uso de preguntas básicas para iniciar una conversación (What is your name?, How are you?)	Formula preguntas básicas correctamente y de forma natural en el contexto de la conversación.	Formula preguntas básicas con algunos errores mínimos, pero comprensibles.	Formula preguntas básicas con errores que dificultan la comprensión o el contexto.	No formula preguntas básicas o las formula incorrectamente de forma continua.
2.3 Respuestas simples y adecuadas en contextos escolares y familiares	Responde de forma apropiada, clara y completa a preguntas en contextos escolares y familiares.	Responde adecuadamente pero con respuestas cortas o con pequeños errores que no afectan el sentido.	Responde de forma limitada o con errores frecuentes que afectan la comprensión.	No responde o sus respuestas no son adecuadas al contexto.
2.4 Uso de pronombres personales y verbo "to be" en presente para presentaciones	Usa correctamente los pronombres personales y el verbo "to be" en presente en sus oraciones de presentación.	Usa pronombres y verbo "to be" con pequeños errores que no impiden la comprensión.	Usa pronombres o verbo "to be" con errores frecuentes que dificultan la comprensión.	No usa correctamente pronombres personales ni el verbo "to be" en presente.

Instrucciones para el docente: Durante la sesión, observe la participación oral y escrita de los estudiantes en las actividades gamificadas, tomando nota del nivel de desempeño en cada criterio para proporcionar retroalimentación inmediata y apoyar el progreso hacia los objetivos de aprendizaje.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis: "La Rueda de las Presentaciones" (Juego de roles gamificado)

Objetivo: Consolidar el uso de oraciones afirmativas simples, preguntas básicas, respuestas adecuadas, y la correcta aplicación de pronombres personales con el verbo "to be" en presente, mediante una dinámica interactiva y lúdica que permita verificar el logro de los objetivos de aprendizaje.

Duración: 15-20 minutos

Materiales:

- Una rueda de papel o cartulina dividida en secciones (puede ser un spinner o una ruleta improvisada)
- Tarjetas con diferentes roles y situaciones (ej. "Presentarte a un nuevo amigo", "Saludar a un compañero", "Responder a ¿How are you?", etc.)
- Fichas o puntos para premiar respuestas correctas

Desarrollo de la actividad:

1. **Formación de equipos:** Divide a la clase en pequeños grupos de 3-4 estudiantes para fomentar la participación activa y la interacción.
2. **Explicación del juego:** Cada equipo, por turno, hará girar la rueda que señalará una situación o un tipo de oración que deben construir o responder correctamente. Por ejemplo:
 - Saludar y presentarte (Ejemplo: "Hello, my name is...")
 - Preguntar el nombre a un compañero ("What is your name?")
 - Responder a "How are you?"
 - Usar pronombres personales con el verbo to be ("I am...", "He is...")
3. **Ejecutar el turno:** El equipo debe formular oralmente una oración o diálogo breve relacionado con la situación en la sección que la rueda indique. Los demás equipos y el docente escuchan para validar la corrección gramatical y pronunciación.
4. **Evaluación y puntaje:** Si la respuesta es correcta, el equipo recibe una ficha o punto. Si no, el docente puede hacer preguntas guía para corregir o apoyar la respuesta.
5. **Rotación:** Se continúa con los demás equipos hasta que todos hayan participado al menos dos veces o se agote el tiempo.

Reflexión y cierre:

Al concluir la actividad, el docente realiza una breve retroalimentación enfatizando los aciertos y corrigiendo errores comunes observados. Se invita a los estudiantes a compartir cómo se sintieron usando las oraciones y qué aprendieron sobre presentarse y conversar en inglés.

Beneficios de la actividad:

- Promueve la práctica oral en un contexto social y divertido.
- Permite aplicar de forma integrada los objetivos de aprendizaje.

- Fomenta la colaboración y la competencia sana entre estudiantes.
- Ofrece retroalimentación inmediata para consolidar el aprendizaje.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Cómo puedo usar las oraciones afirmativas que aprendimos para presentarme a alguien nuevo en inglés?
- ¿Qué preguntas básicas puedo hacer para iniciar una conversación con un compañero o con un profesor?
- ¿De qué manera el uso correcto de los pronombres personales y el verbo “to be” ayuda a que mis oraciones sean claras y correctas?
- ¿Qué dificultades encontré al formar oraciones simples y cómo las solucioné?
- ¿En qué situaciones de mi vida diaria puedo usar las preguntas y respuestas que practicamos hoy?
- ¿Cómo me sentí al usar el inglés para presentarme y hacer preguntas? ¿Qué puedo hacer para sentirme más seguro la próxima vez?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Mini-Diálogo en Parejas:** En parejas, los estudiantes se turnan para presentarse usando oraciones afirmativas simples y preguntas básicas. Luego, reflexionan brevemente sobre qué les resultó fácil y qué fue más difícil al estructurar sus oraciones.
- **Autoevaluación Rápida:** Cada estudiante responde en una hoja o cuaderno a estas preguntas: ¿Puedo presentarme usando oraciones simples? ¿Sé cómo preguntar el nombre y cómo está alguien? ¿Puedo responder correctamente? Marcan con una carita feliz, neutral o triste para expresar su confianza.
- **Compartiendo Mi Aprendizaje:** Los estudiantes escriben una oración que resume lo más importante que aprendieron sobre presentarse en inglés y la comparten con el grupo o el docente.
- **Plan de Mejora Personal:** Cada estudiante identifica un objetivo personal para mejorar en el uso de oraciones simples en inglés (por ejemplo, practicar más preguntas o respuestas) y lo anota para recordarlo en futuras clases.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Al finalizar la sesión de 1 hora, es fundamental que la retroalimentación sea constructiva, específica y motivadora para estudiantes de secundaria (12-15 años), alineada con los objetivos de aprendizaje y la metodología de gamificación empleada. A continuación, se proponen estrategias concretas para el cierre del plan de clase.

- **Retroalimentación en formato “Estrella y Mejora” (Star and Wish)**
 - *Procedimiento:* Cada estudiante recibe una tarjeta o ficha donde el docente escribe una “estrella” (algo positivo específico) y una “mejora” (un aspecto a trabajar) sobre su desempeño en la formulación de oraciones y uso del verbo “to be”.

- *Ejemplo:* “Estrella: Muy bien usaste ‘I am’ para presentarte. Mejora: Intenta practicar más las preguntas ‘What is your name?’ para que sean más naturales.”
- *Beneficios:* Refuerza logros concretos y orienta hacia metas claras, fomentando la autoeficacia y el aprendizaje continuo.

• Feedback grupal tipo “Niveles de Logro” con insignias

- *Procedimiento:* Se muestra una tabla con niveles de logro (Ejemplo: Bronce, Plata, Oro) que describen el dominio de los objetivos (estructura de oraciones, uso de preguntas, respuestas adecuadas, uso de pronombres y verbo to be).
- *Ejemplo:* “Has alcanzado nivel Plata en saludos y presentaciones; para llegar a Oro, practica responder con oraciones completas.”
- *Beneficios:* Incentiva la motivación a través de recompensas gamificadas y claridad en las metas.

• Autoevaluación guiada con rúbrica simple

- *Procedimiento:* Se entrega a los estudiantes una rúbrica sencilla con criterios basados en los objetivos (ejemplo: uso correcto de pronombres, estructura de oraciones, fluidez en preguntas y respuestas).
- *Ejemplo:* “Marca con una X si lograste usar correctamente ‘He is’ o ‘She is’ en tus presentaciones.”
- *Beneficios:* Promueve la reflexión personal y la toma de responsabilidad en el aprendizaje.

• Retroalimentación oral en juego de roles “Feedback Rápido”

- *Procedimiento:* Durante un breve juego de roles con pares, el docente escucha y brinda comentarios inmediatos y positivos, enfocándose en un objetivo a la vez.
- *Ejemplo:* “Muy bien, recordaste preguntar ‘How are you?’ Ahora intenta responder con una frase completa.”
- *Beneficios:* La inmediatez ayuda a corregir errores y a reforzar comportamientos correctos en un contexto natural y dinámico.

• Mensaje motivacional final con refuerzo positivo colectivo

- El docente cierra la sesión destacando el esfuerzo del grupo, mencionando avances específicos relacionados con los objetivos (por ejemplo, “Hoy todos lograron formar oraciones simples que nos permiten presentarnos en inglés, ¡gran trabajo!”).
- Esta retroalimentación fortalece el sentido de pertenencia y la motivación para continuar aprendiendo.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para "¡Let's Talk! Construyendo oraciones simples para presentarnos"

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Adecuado (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
----------	----------------------	------------------	---------------------	----------------------------

1. Estructura de oraciones afirmativas simples con saludos y presentaciones	Construye oraciones afirmativas claras y correctas usando saludos y presentaciones sin errores.	Construye oraciones afirmativas con leves errores que no afectan la comprensión.	Construye oraciones afirmativas básicas pero con errores que dificultan la comprensión.	Presenta oraciones incompletas o incorrectas que impiden la comunicación efectiva.
2. Uso de preguntas básicas para iniciar una conversación (What is your name?, How are you?)	Formula preguntas básicas correctamente y de manera fluida para iniciar conversación.	Formula preguntas básicas con pequeños errores, manteniendo la intención comunicativa.	Formula preguntas básicas con errores que dificultan la comprensión, pero se entiende el propósito.	No formula preguntas o las formula incorrectamente, impidiendo iniciar la conversación.
3. Respuestas simples y adecuadas en contextos escolares y familiares	Responde apropiadamente usando oraciones simples y adecuadas al contexto.	Responde con oraciones simples, aunque con algunos errores leves en adecuación.	Responde de forma limitada o con errores que afectan la adecuación al contexto.	No responde o sus respuestas no son adecuadas al contexto.
4. Uso de pronombres personales y verbo “to be” en presente para presentaciones	Utiliza correctamente los pronombres personales y el verbo “to be” en presente en todas las presentaciones.	Utiliza pronombres y verbo “to be” con pequeños errores que no afectan la comprensión.	Utiliza pronombres y verbo “to be” con errores frecuentes que dificultan la comprensión.	No utiliza correctamente pronombres ni verbo “to be”, impidiendo la comunicación.