

# Tech English Adventure: Using English and Technology with Critical Thinking

*Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Basado en Proyectos*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de 4° grado de primaria (8-9 años) con el propósito de que aprendan a usar el inglés aplicado al uso de la tecnología, al mismo tiempo que desarrollan habilidades de pensamiento crítico. Los estudiantes explorarán vocabulario y expresiones básicas en inglés relacionadas con dispositivos tecnológicos y acciones cotidianas, y aplicarán estas habilidades en un proyecto colaborativo donde investigarán y presentarán soluciones a problemas reales usando tecnología. Además, fomentaremos el análisis y la reflexión para que los estudiantes aprendan a tomar decisiones informadas y a evaluar la información digital de manera crítica. Este aprendizaje es relevante porque la tecnología forma parte de su entorno diario, y el inglés es la lengua principal en muchas herramientas digitales, por lo que esta combinación les permitirá desenvolverse mejor en su vida académica y personal de forma segura y responsable.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y usar vocabulario básico en inglés relacionado con la tecnología y su funcionamiento.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico para evaluar información y tomar decisiones relacionadas con el uso de tecnología.
- Colaborar en grupos para crear un proyecto que integre el uso del inglés y la tecnología para resolver un problema real.
- Comunicar ideas y conclusiones en inglés de forma sencilla y clara, utilizando estructuras básicas acordes al nivel A1.

## Recursos Necesarios

- Dispositivos tecnológicos (tabletas o computadoras) – 1 por cada 3-4 estudiantes
- Cartulinas, marcadores, pegamento y tijeras
- Tarjetas con vocabulario en inglés relacionado con tecnología (ej. phone, computer, tablet, button, screen, charge, turn on/off)
- Videos cortos en inglés con subtítulos sobre tecnología básica (3-5 minutos)
- Hojas impresas con actividades y guías para el proyecto
- Acceso a internet para búsqueda supervisada de información simple
- Proyector o pantalla para presentaciones

- Materiales para presentación final (hojas, colores, impresiones)

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de saludos y presentaciones en inglés (nivel A1 inicial)
- Familiaridad con el uso básico de dispositivos tecnológicos (encender/apagar, uso de botones principales)
- Habilidad para trabajar en equipo y escuchar instrucciones en inglés simple
- Experiencia previa con vocabulario básico relacionado con objetos cotidianos

## Actividades

# Plan de 6 Sesiones para "Tech English Adventure"

### Sesión 1: Introduction to Technology Vocabulary and Critical Thinking

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 15 minutos

**Propósito de la sesión:** Presentar el tema y conectar a los estudiantes con vocabulario básico en inglés relacionado con tecnología para activar conocimientos previos y motivar su interés.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de dispositivos tecnológicos comunes (phone, tablet, computer) y pregunta: "What is this?" usando inglés simple.
- **Estudiantes:** Responden con palabras conocidas o intentan repetir el vocabulario nuevo.

#### Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "Did you know that the first computer was bigger than a house? Now, computers fit in your hand!"
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y expresan sorpresa.

#### Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy aprenderán a usar palabras en inglés para hablar de tecnología, algo que usan todos los días, como en casa o en la escuela.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con su experiencia diaria con tecnología.

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Presentación del contenido:** Introducción al vocabulario básico en inglés sobre tecnología mediante tarjetas y video corto con subtítulos.

- **Actividad 1: Tech Vocabulary Match**

**Objetivo:** Identificar vocabulario tecnológico en inglés.

**Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con imágenes y palabras relacionadas con tecnología. Los estudiantes trabajan en parejas para emparejar imagen con palabra y repetir en voz alta.

**Organización:** Parejas

**Producto:** Cartas emparejadas correctamente

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Observa pronunciación, refuerza vocabulario y corrige suavemente.

- **Actividad 2: Video and Questions**

**Objetivo:** Comprender vocabulario en contexto y practicar escucha.

**Instrucciones:** El docente proyecta un video corto sobre tecnología básica en inglés con subtítulos. Luego, hace preguntas sencillas: "What is the button for?", "How do you turn on the computer?"

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Respuestas orales simples

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Facilita la comprensión y guía respuestas.

- **Actividad 3: Critical Thinking - What Would You Do?**

**Objetivo:** Desarrollar pensamiento crítico en inglés.

**Instrucciones:** El docente presenta una situación sencilla ("Your tablet is not turning on. What do you do?") y los estudiantes discuten en grupos pequeños posibles soluciones en inglés simple.

**Organización:** Grupos de 3-4

**Producto:** Lista corta de ideas en inglés (palabras/frases)

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Facilita, pregunta "Why do you think this?", promueve razonamiento.

**Diferenciación:** Para estudiantes que terminan antes, se les pide que expliquen en inglés simple a otro grupo lo que aprendieron. Para quienes necesitan apoyo, se les ofrece tarjetas con imágenes adicionales y ejemplos repetidos.

**Transición:** Se enlaza la discusión con la próxima sesión donde empezarán a planear su proyecto usando este vocabulario y pensamiento crítico.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 15 minutos

**Síntesis:** Los estudiantes completan un "ticket de salida" respondiendo en inglés: "One new word I learned is \_\_\_" y "One thing I can do if my tablet does not work is \_\_\_".

### **Reflexión metacognitiva:**

- What new words did I learn today?
- How can I use English to talk about technology?
- What should I do if technology does not work?

**Retroalimentación:** El docente lee algunas respuestas en voz alta y felicita los esfuerzos, corrigiendo suavemente pronunciación o gramática.

**Transferencia:** Se anticipa la siguiente sesión donde empezarán a diseñar un proyecto para usar tecnología y pensar críticamente.

## **Sesión 2: Planning Our Technology Project with English**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 15 minutos

**Propósito de la sesión:** Revisar vocabulario y presentar el proyecto que harán en equipo.

#### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** Realiza un juego rápido de "Simon Says" usando verbos en inglés relacionados con tecnología (turn on, press, charge, etc.).
- **Estudiantes:** Participan activamente siguiendo instrucciones y repitiendo el vocabulario.

#### **Motivación y enganche:**

- **Docente:** Explica que hoy formarán equipos para crear un proyecto que ayude a resolver un problema con tecnología, usando inglés para comunicarse.
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados por la actividad colaborativa.

#### **Contextualización:**

- **Docente:** Muestra ejemplos sencillos de proyectos (como hacer un póster que explique cómo usar un dispositivo correctamente).
- **Estudiantes:** Relacionan con situaciones que conocen de su entorno.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 90 minutos

#### **Actividad 1: Group Formation and Problem Selection**

**Objetivo:** Colaborar para elegir un problema relacionado con la tecnología.

**Instrucciones:** El docente forma grupos de 3-4 estudiantes. Cada grupo recibe una lista simple de problemas tecnológicos (ej. tablet no carga, pantalla sucia, no sabe cómo usar un botón). Los grupos discuten y eligen uno para su proyecto.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Selección de problema escrito con dibujo

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Ayuda a clarificar dudas y fomenta el diálogo en inglés.

#### **Actividad 2: Brainstorming Solutions in English**

**Objetivo:** Proponer soluciones usando vocabulario en inglés.

**Instrucciones:** Cada grupo piensa en 3 posibles soluciones y las escribe o dibuja. Usan frases simples en inglés como "Press the button", "Clean the screen", "Charge the tablet".

**Organización:** Grupos

**Producto:** Lista o cartel con soluciones

**Tiempo:** 40 minutos

**Rol docente:** Guía el uso correcto del vocabulario y estructuras.

#### • **Actividad 3: Planning the Project Presentation**

**Objetivo:** Organizar el trabajo para la siguiente sesión.

**Instrucciones:** Los grupos deciden quién hará qué parte: dibujos, escritura, explicación oral.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Plan simple anotado

**Tiempo:** 20 minutos

**Rol docente:** Facilita la organización y motiva la participación equitativa.

**Diferenciación:** Para quienes avanzan rápido, pueden preparar frases en inglés para su presentación. Para quienes necesitan apoyo, se les entrega plantillas con ejemplos de frases.

**Transición:** Se prepara a los estudiantes para la creación del producto en la próxima sesión.

### **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 15 minutos

**Síntesis:** Cada grupo comparte en inglés una frase sobre el problema elegido y una posible solución.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- What problem did we choose?
- How can we explain our solution in English?
- What will I do in my group?

**Retroalimentación:** El docente ofrece comentarios positivos y sugerencias para mejorar la expresión oral.

**Transferencia:** La próxima sesión se enfocará en crear el producto final.

## **Sesión 3: Creating Our Technology Help Project**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Recordar el plan y preparar materiales para trabajar en el proyecto.

#### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** Repasa con un juego rápido de preguntas y respuestas el vocabulario clave.
- **Estudiantes:** Participan activamente y repiten palabras y frases.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 100 minutos

- **Actividad 1: Project Creation - Poster or Digital Presentation**

**Objetivo:** Diseñar y elaborar un producto que explique el problema y su solución en inglés.

**Instrucciones:** Con materiales impresos y digitales, los grupos crean un póster o presentación digital simple con dibujos, palabras y frases en inglés.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Producto tangible: póster o presentación

**Tiempo:** 80 minutos

**Rol docente:** Asiste con vocabulario, ofrece ayuda técnica y monitorea colaboración.

- **Actividad 2: Practice Presentation**

**Objetivo:** Ensayar la explicación oral en inglés.

**Instrucciones:** Cada grupo practica presentar su proyecto usando frases simples.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Ensayo oral

**Tiempo:** 20 minutos

**Rol docente:** Da retroalimentación sobre pronunciación y confianza.

**Diferenciación:** Estudiantes adelantados pueden apoyar a compañeros con pronunciación. Quienes necesiten ayuda pueden usar tarjetas con frases escritas.

**Transición:** Prepararse para mostrar el trabajo en la próxima sesión.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Síntesis:** Reflexión grupal rápida: "What did we do today? What was easy? What was hard?" en inglés simple.

### **Reflexión metacognitiva:**

- Did I use English to say my ideas?
- How did I help my group?
- What can I practice more?

**Retroalimentación:** El docente felicita el esfuerzo y motiva para la presentación.

**Transferencia:** En la siguiente sesión presentarán su proyecto a la clase.

## **Sesión 4: Project Presentations and Peer Feedback**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Preparar a los estudiantes para presentar y escuchar a sus compañeros.

**Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** Revisa frases útiles para presentar y para hacer preguntas en inglés.
- **Estudiantes:** Practican en parejas las frases.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 100 minutos

### • Actividad 1: Group Presentations

**Objetivo:** Comunicar en inglés el proyecto desarrollado.

**Instrucciones:** Cada grupo presenta su póster o presentación digital frente a la clase, usando frases sencillas.

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Presentación oral

**Tiempo:** 60 minutos (aprox. 10 min por grupo)

**Rol docente:** Escucha, toma notas para retroalimentación y apoya en vocabulario si es necesario.

### • Actividad 2: Peer Feedback

**Objetivo:** Desarrollar habilidades críticas y expresarse en inglés.

**Instrucciones:** Después de cada presentación, estudiantes responden a preguntas guiadas: "I like your project because...", "Can you explain \_\_\_?"

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Comentarios orales simples

**Tiempo:** 40 minutos

**Rol docente:** Facilita el turno de palabra y corrige suavemente.

**Diferenciación:** Estudiantes con dificultad pueden usar frases escritas para apoyar sus comentarios. Estudiantes avanzados pueden hacer preguntas adicionales.

**Transición:** Reflexionarán sobre la experiencia en la siguiente fase de cierre.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Síntesis:** Rueda rápida donde cada estudiante dice una cosa que aprendió de otro grupo.

**Reflexión metacognitiva:**

- What did I learn from other projects?
- How did I feel presenting in English?
- What can I improve?

**Retroalimentación:** El docente destaca puntos positivos y áreas para mejorar en comunicación y pensamiento crítico.

**Transferencia:** En la siguiente sesión revisarán y mejorarán sus proyectos.

## Sesión 5: Improving Our Projects and Critical Reflection

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Revisar comentarios recibidos y planear mejoras.

**Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** Repasa vocabulario de emociones y opiniones para expresar mejoras.
- **Estudiantes:** Practican frases como "We can add...", "It is better if..."

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 100 minutos

### • **Actividad 1: Analyzing Feedback and Planning Changes**

**Objetivo:** Aplicar pensamiento crítico para mejorar el proyecto.

**Instrucciones:** En grupos, leen notas del docente y comentarios de compañeros, discuten qué mejorar y anotan cambios.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Lista de mejoras

**Tiempo:** 40 minutos

**Rol docente:** Apoya comprensión y fomenta análisis crítico.

### • **Actividad 2: Implementing Improvements**

**Objetivo:** Mejorar el proyecto con base en reflexión.

**Instrucciones:** Usan materiales para modificar su póster o presentación digital.

**Organización:** Grupos

**Producto:** Proyecto mejorado

**Tiempo:** 60 minutos

**Rol docente:** Acompaña y facilita recursos.

**Diferenciación:** Algunos estudiantes pueden crear frases adicionales para la presentación. Quienes necesiten apoyo usan plantillas o ayuda directa.

**Transición:** Prepararse para compartir la versión final en la siguiente sesión.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Síntesis:** Cada grupo comparte oralmente una mejora que hicieron y por qué.

**Reflexión metacognitiva:**

- What did we change?
- Why is this important?
- How did thinking carefully help us?

**Retroalimentación:** El docente enfatiza el valor del pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

**Transferencia:** En la próxima sesión presentarán la versión final y reflexionarán sobre todo lo aprendido.

## **Sesión 6: Final Presentations, Reflection and Celebration**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Preparar a los estudiantes para la presentación final y reflexión.

#### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** Repasa frases clave para saludar, presentar y despedirse en inglés.
- **Estudiantes:** Practican en parejas.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 90 minutos

#### • **Actividad 1: Final Group Presentations**

**Objetivo:** Presentar el proyecto final con confianza.

**Instrucciones:** Cada grupo presenta ante la clase su proyecto mejorado.

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Presentación oral y visual

**Tiempo:** 60 minutos

**Rol docente:** Escucha, anima y registra observaciones para evaluación.

#### • **Actividad 2: Group Reflection Discussion**

**Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y uso del inglés y pensamiento crítico.

**Instrucciones:** En grupo, responden preguntas guiadas: "What was the most fun?", "What did we learn about technology and English?", "How can we use this outside school?"

**Organización:** Grupos y plenaria para compartir respuestas

**Producto:** Reflexión oral

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Facilita diálogo y fomenta autoevaluación.

**Diferenciación:** Los estudiantes que prefieren pueden expresar sus ideas por escrito o apoyados con dibujos.

### **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 20 minutos

**Síntesis:** Creación colectiva de un mural con "Our Tech English Journey" donde cada estudiante aporta una palabra o dibujo que represente lo aprendido.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- What new English words do I remember?
- How did I use my brain to think critically?

- Where can I use what I learned?

**Retroalimentación:** El docente ofrece retroalimentación positiva grupal e individual, reconociendo esfuerzos y avances.

**Transferencia:** Invita a los estudiantes a aplicar lenguaje y pensamiento crítico en su vida diaria con la tecnología.

**Tarea o reto:** Observar en casa o en la escuela un problema con tecnología y pensar en una solución usando inglés para contarle en la siguiente clase.

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1, durante actividades de vocabulario y activación de conocimientos.
- Formativa: Durante todas las actividades de desarrollo, observando participación, uso del inglés y pensamiento crítico.
- Sumativa: Sesión 6, evaluación de la presentación final y reflexión grupal.

### Criterios de evaluación:

- Uso adecuado del vocabulario tecnológico básico en inglés (Objetivo 1)
- Capacidad para proponer y argumentar soluciones con pensamiento crítico (Objetivo 2)
- Participación activa y colaboración en equipo para el proyecto (Objetivo 3)
- Comunicación clara y sencilla en inglés durante presentaciones orales y escritas (Objetivo 4)

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para vocabulario y uso del inglés durante presentaciones.
- Rúbrica de evaluación del proyecto que incluye pensamiento crítico y colaboración.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación sencilla con preguntas guiadas.
- Portafolio con productos elaborados (posters, listas, presentaciones).

### Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas de vocabulario emparejadas y usadas correctamente.
- Listas de problemas y soluciones redactadas en inglés simple.
- Productos finales (póster o presentación digital) que muestran integración de inglés y tecnología.
- Presentaciones orales donde aplican vocabulario y estructuras básicas.
- Respuestas reflexivas durante actividades de cierre que demuestran pensamiento crítico.

## Enriquecimientos

### Inicio - Contextualizar

## Contextualización para la Fase de Inicio

En la vida cotidiana de los niños y niñas de 8 a 9 años, la tecnología está presente en muchas formas: desde jugar con tabletas y videojuegos, hasta ver videos en línea o usar aplicaciones para aprender y comunicarse. Todos ellos están rodeados de dispositivos y herramientas digitales que les facilitan aprender, divertirse y conectarse con amigos y familiares.

Sin embargo, no solo se trata de usar la tecnología, sino también de entender cómo funciona, cuándo es adecuada y cómo usarla de manera segura y responsable. Por ejemplo, ¿sabías que no toda la información que vemos en internet es verdadera? ¿O que a veces hay que pensar bien antes de compartir algo en redes sociales?

En esta aventura llamada "Tech English Adventure", exploraremos juntos el uso del inglés para entender y manejar la tecnología de forma inteligente. Aprenderemos a usar palabras y frases en inglés relacionadas con la tecnología, pero también a pensar críticamente sobre las herramientas digitales que usamos cada día. Esto nos ayudará a tomar mejores decisiones y a comunicarnos mejor en un mundo cada vez más conectado.

¡Prepárate para descubrir cómo el inglés y la tecnología pueden ser tus mejores aliados para aprender, jugar y pensar de manera creativa y segura!

### Inicio - Activar

#### Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Tech Detective" (Detective Tecnológico)

**Duración:** 8 minutos

**Objetivo:** Activar vocabulario básico relacionado con tecnología y fomentar el pensamiento crítico en inglés, conectando con el interés natural de los niños por la tecnología y preparando el terreno para el uso del inglés en contextos tecnológicos.

**Materiales:** Imágenes o tarjetas con dibujos de objetos tecnológicos comunes (tablet, smartphone, computadora, auriculares, robot, cámara), y tarjetas con palabras en inglés correspondientes.

- **Inicio (2 minutos):** El docente muestra una imagen o tarjeta con un objeto tecnológico y pregunta en inglés: "What is this?" para que los estudiantes respondan con el nombre del objeto en inglés. Si no saben, el docente les da la palabra y la repiten juntos.
- **Desarrollo (4 minutos):** El docente presenta dos imágenes y pregunta: "Which one do you like better? Why?" (¿Cuál te gusta más? ¿Por qué?). Los niños responden con frases simples en inglés, fomentando la expresión de una razón sencilla (por ejemplo: "I like the tablet because I can play games."). El docente guía y apoya con vocabulario y estructura.
- **Cierre (2 minutos):** El docente hace una pregunta para pensar críticamente: "Is technology always good? Why or why not?" y escucha algunas respuestas simples de los niños, estimulando el pensamiento crítico desde el inicio, aunque sea con respuestas cortas y sencillas.

**Conexión con los objetivos:** Esta actividad ayuda a los estudiantes a activar vocabulario tecnológico en inglés, practicar la expresión oral sencilla, y comenzar a reflexionar críticamente sobre el uso de la tecnología, alineándose con el desarrollo del pensamiento crítico y el uso del inglés en un contexto tecnológico.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Tech English Adventure

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos de los estudiantes sobre vocabulario básico en inglés relacionado con tecnología, comprensión simple de instrucciones en inglés, y habilidades iniciales de pensamiento crítico.

Instrucciones para el docente:

- Realizar la evaluación de manera oral o escrita, según el contexto y tiempo disponible.
- Usar imágenes de apoyo para facilitar la comprensión.
- Observar respuestas, pronunciación, y capacidad de razonamiento simple en inglés.

Actividades y Preguntas

| Actividad                                 | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                       | Objetivo que evalúa                                                |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1. Vocabulario con imágenes               | Mostrar 5 imágenes relacionadas con tecnología (ejemplo: computer, phone, tablet, keyboard, mouse).<br>Preguntar: "What is this?"<br>El estudiante debe nombrar en inglés el objeto.                                                                                              | Reconocimiento y uso básico de vocabulario tecnológico en inglés.  |
| 2. Comprensión oral simple                | Dar una instrucción corta en inglés relacionada con tecnología, por ejemplo:<br>"Touch the computer."<br>"Show me the phone."<br>El estudiante debe responder señalando o nombrando el objeto correcto.                                                                           | Comprensión básica de instrucciones en inglés.                     |
| 3. Pregunta de pensamiento crítico simple | Presentar dos imágenes (ejemplo: un teléfono viejo y un teléfono moderno).<br>Preguntar en inglés: "Which one can you use to talk to your friend?"<br>Luego, "Why?" (guiar con apoyo si es necesario).<br>Esperar una respuesta corta que indique preferencia y una razón simple. | Inicio de pensamiento crítico y justificación simple en inglés.    |
| 4. Autoevaluación sencilla                | Preguntar en inglés: "Do you like using technology? Yes or No?"<br>Breve explicación en inglés o español si es necesario.                                                                                                                                                         | Expresión simple de opinión personal y uso de estructuras básicas. |

Notas para el docente:

- Registrar los resultados para adaptar las siguientes sesiones a las necesidades del grupo.

- Observar la confianza y nivel de participación de los estudiantes para promover un ambiente positivo.

Inicio - Rubrica

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

**Contexto:** Evaluación de la participación activa y la actitud positiva de estudiantes de 4° grado de primaria (8-9 años) durante la fase de inicio del proyecto "Tech English Adventure", enfocada en el uso del inglés y el pensamiento crítico aplicados a la tecnología.

| Criterio                                         | Excelente (4 puntos)                                                                                             | Bueno (3 puntos)                                                                                            | Aceptable (2 puntos)                                                                           | Necesita Mejorar (1 punto)                                                               |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación Oral en Inglés                     | Participa activamente usando palabras o frases sencillas en inglés, responde y formula preguntas con entusiasmo. | Participa con palabras o frases cortas en inglés cuando se le invita, muestra interés en hablar.            | Participa mínimamente en inglés, a veces se muestra tímido o responde con palabras en español. | No participa o usa solo español durante la actividad, muestra desinterés en comunicarse. |
| Demostración de Curiosidad y Pensamiento Crítico | Hace preguntas relacionadas con la tecnología y el tema, muestra interés en entender y explorar ideas.           | Muestra interés y responde a preguntas del docente o compañeros, pero no siempre formula preguntas propias. | Responde sólo cuando se le pide, muestra poco interés en profundizar o reflexionar.            | No muestra interés ni responde a preguntas, permanece distraído o desconectado.          |
| Escucha Activa y Respeto                         | Escucha atentamente a compañeros y docente, espera su turno para hablar y muestra respeto.                       | Generalmente escucha y respeta a los demás, pero a veces necesita recordatorios para esperar turno.         | A veces interrumpe o se distrae, necesita recordatorios frecuentes para escuchar y respetar.   | No presta atención, interrumpe a menudo y no respeta turnos de palabra.                  |
| Actitud y Disposición para Trabajar en Equipo    | Muestra entusiasmo para colaborar con compañeros, ayuda y comparte ideas.                                        | Participa en grupo con actitud positiva, aunque a veces prefiere trabajar solo.                             | Participa poco en grupo, se muestra indiferente o poco colaborativo.                           | Rechaza trabajar en equipo o dificulta la colaboración con otros.                        |

**Indicaciones para el docente:** Durante la fase de inicio, observar y anotar comportamientos en base a esta rúbrica. Se puede usar para retroalimentar a los estudiantes y fomentar una participación activa y positiva en las siguientes sesiones del proyecto.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Tech English Adventure"

Para desarrollar el pensamiento crítico y el uso del inglés en el contexto tecnológico entre estudiantes de 8-9 años (4° grado, nivel A1), se proponen los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio. Cada ejemplo está diseñado para integrarse dentro del marco del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y distribuirse a lo largo de las 6 sesiones de 2 horas.

### 1. Caso de Estudio: "¿Es segura esta aplicación?"

- **Contexto:** Presentar a los estudiantes una historia sencilla en inglés sobre una niña que quiere descargar un juego en su tablet.
- **Actividad ABP:** Los estudiantes investigan (guiados por el docente) sobre aspectos básicos de seguridad en apps (p.ej., permisos, opiniones de otros usuarios).
- **Uso del inglés:** Leer y responder preguntas simples en inglés acerca de la historia y las características de la app.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Los niños deben evaluar si la aplicación es segura o no y justificar su opinión con frases sencillas en inglés.

### 2. Ejemplo Práctico: "Crear un póster digital para un buen uso de la tecnología"

- **Contexto:** Después de discutir qué significa usar la tecnología responsablemente, los alumnos crean un póster digital con consejos en inglés para usar tablets o computadoras (p.ej., "Wash your hands before using the tablet", "Take breaks every 30 minutes").
- **Actividad ABP:** Trabajo en grupos para diseñar el póster, fomentando colaboración y expresión en inglés.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Deben elegir qué consejos son importantes y explicar por qué, en oraciones simples.

### 3. Caso de Estudio: "¿Cuál es la mejor herramienta para aprender inglés?"

- **Contexto:** Se presentan tres herramientas digitales para aprender inglés (aplicación, video educativo, juego interactivo), con características y opiniones breves en inglés.
- **Actividad ABP:** Los estudiantes comparan las herramientas y deciden cuál prefieren y por qué, usando frases sencillas en inglés.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Analizar ventajas y desventajas y argumentar su elección.

### 4. Ejemplo Práctico: "Entrevista a un experto tecnológico (simulada)"

- **Contexto:** El docente o un estudiante hace el papel de experto en tecnología y responde preguntas básicas en inglés sobre cómo usar la tecnología de forma segura.
- **Actividad ABP:** Los niños preparan preguntas simples en inglés y realizan la entrevista en pequeños grupos.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Formular preguntas relevantes y reflexionar sobre las respuestas obtenidas.

### 5. Caso de Estudio: "Detectives de noticias falsas"

- **Contexto:** Presentar ejemplos muy simples de noticias falsas y verdaderas en inglés, relacionados con tecnología (p.ej., "This robot can clean your room in 5 minutes" vs. "This robot is a toy").

- **Actividad ABP:** Los estudiantes clasifican las noticias en verdaderas o falsas y explican por qué.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Evaluar información y aprender a cuestionar lo que leen en internet.

6. Proyecto Final: "Mi Guía Personal de Seguridad Tecnológica"

- **Contexto:** Integrar todo lo aprendido para que cada alumno cree una guía sencilla en inglés con recomendaciones para usar la tecnología con seguridad y pensamiento crítico.
- **Actividad ABP:** Trabajo individual o en parejas para diseñar la guía, usando vocabulario y estructuras básicas del nivel A1.
- **Presentación:** Compartir la guía con la clase en inglés, fomentando la comunicación oral.

Resumen de Cómo se Vinculan los Ejemplos con los Objetivos de Aprendizaje

| Objetivo                                      | Ejemplos/Actividades                                                                                                             |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desarrollo del pensamiento crítico            | Evaluación de apps, comparación de herramientas, detección de noticias falsas, justificación de ideas en inglés                  |
| Uso y práctica del inglés nivel A1            | Lectura y comprensión de textos simples, preguntas y respuestas, creación de frases y oraciones sencillas, presentaciones orales |
| Aplicación del inglés en contexto tecnológico | Vocabulario específico, interacción para entrevistas, creación de material digital, discusión en inglés sobre tecnología         |

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan "Tech English Adventure", proponemos incorporar mecánicas de juego diseñadas para reforzar el uso del inglés y el pensamiento crítico en el contexto del uso de la tecnología, adecuadas para niños de 8-9 años (4° grado, nivel A1). Estas mecánicas motivan a los estudiantes a participar activamente, fomentan la colaboración y mantienen el enfoque en los objetivos de aprendizaje, sin desviarse hacia distracciones.

- **1. Sistema de Puntos y Niveles ("Tech Explorer Points")**
  - Los estudiantes ganan puntos por completar tareas en inglés relacionadas con la tecnología (ej. responder preguntas, participar en debates, resolver problemas).
  - Al acumular puntos, pueden avanzar de nivel (Novato Tech, Explorador, Científico Digital, etc.), lo que genera un sentido de progreso y logro.
  - Los puntos se otorgan también por demostrar pensamiento crítico, como explicar sus respuestas o justificar decisiones en inglés.
- **2. Tarjetas de Desafío ("Challenge Cards")**
  - Durante actividades grupales o individuales, se entregan tarjetas con mini retos en inglés sobre tecnología y pensamiento crítico (ej. "¿Por qué es importante proteger tu contraseña?" o "Encuentra el error en esta frase en

inglés").

- Los estudiantes deben leer, pensar y responder en inglés, fomentando reflexión y práctica del idioma.
- Las tarjetas pueden ser de diferentes niveles de dificultad para adaptar al ritmo del grupo.

### • 3. Mapa de Aventura Digital

- Un mural o tablero visual donde los estudiantes avanzan con un avatar o ficha conforme cumplen retos y actividades.
- El mapa representa un viaje por diferentes "islas tecnológicas" donde cada isla aborda un tema o habilidad específica (vocabulario tecnológico, estructuras para dar opiniones, etc.).
- El avance incentiva la participación y muestra claramente el progreso del grupo o individual.

### • 4. Insignias Digitales o Físicas

- Se entregan insignias por logros específicos, como "Pensador Crítico", "Experto en Vocabulario Tech", "Colaborador Destacado".
- Las insignias pueden coleccionarse y mostrarse en clase o en un portafolio digital.
- Refuerzan el reconocimiento y motivan a los estudiantes a esforzarse en diferentes aspectos del aprendizaje.

### • 5. Minijuegos en Inglés con Temática Tecnológica

- Juegos breves como "Encuentra la palabra incorrecta", "Completa la frase tecnológica", o "Simón dice con instrucciones en inglés relacionadas a tecnología".
- Se realizan en equipo o parejas para fomentar la colaboración y el uso oral del idioma.
- Duración corta para mantener la atención y reforzar conceptos vistos en la sesión.

### • 6. Reto de Preguntas y Respuestas "Tech Quiz Show"

- Al final de cada sesión, se realiza un quiz en formato juego de preguntas rápidas en inglés, usando dispositivos o tarjetas.
- Las preguntas requieren aplicar pensamiento crítico, por ejemplo, elegir la mejor opción para resolver un problema tecnológico o explicar brevemente una respuesta.
- Se fomenta un ambiente divertido y competitivo de forma amigable.

Estos elementos de gamificación pueden integrarse a lo largo de las 6 sesiones, combinando actividades individuales y grupales que mantengan motivación, refuercen el uso del inglés y desarrollen habilidades de pensamiento crítico en el contexto tecnológico.

## Desarrollo - Evaluar

### Herramientas de Evaluación Formativa para "Tech English Adventure"

Estas herramientas están diseñadas para aplicarse de forma rápida durante las 6 sesiones de 2 horas, ayudando al docente a monitorear el progreso en el uso del inglés, la tecnología y el pensamiento crítico en estudiantes de 8-9 años, nivel A1.

- **Mini quizzes de vocabulario tecnológico e inglés básico (10 minutos)**

- Pequeñas pruebas orales o escritas con imágenes para identificar y nombrar tecnología común y acciones básicas en inglés (ej. computer, mouse, click, open).
- Frecuencia: al inicio o cierre de cada sesión para revisar vocabulario nuevo.

- **Preguntas de reflexión rápida en inglés (5 minutos)**

- Preguntar a los estudiantes en círculo o en parejas: "Why do we use this technology?", "Is this safe or not? Why?", fomentando respuestas simples que muestren pensamiento crítico.
- Frecuencia: durante actividades prácticas, para medir comprensión y uso del inglés en contexto.

- **Checklist de habilidades durante actividades (docente observa y marca)**

- Lista corta con criterios como: Usa vocabulario en inglés, Participa en la discusión, Aplica idea crítica sobre tecnología.
- Frecuencia: durante trabajo en equipo o proyectos.

- **Mini-presentaciones o "show and tell" (5-7 minutos por niño o grupo)**

- Al final de algunas sesiones, pedir que expliquen en inglés y con ayuda de dibujos o dispositivos, por qué algo tecnológico es útil o peligroso.
- Permite evaluar expresión oral, vocabulario y razonamiento crítico.

- **Autoevaluación simple con caritas felices (3 minutos)**

- Preguntar a los niños si creen que entendieron la actividad usando caritas: ☑ (sí), ☐ (más o menos), ☹ (no), acompañadas con frases cortas en inglés.
- Frecuencia: al final de cada sesión para ajustar enseñanza.

- **Uso de tarjetas "¿Verdadero o Falso?" sobre tecnología y seguridad (5 minutos)**

- Presentar frases simples en inglés relacionadas con el tema (ej. "I should share my password with friends") y que los niños levanten tarjetas para indicar si es verdadero o falso, justificando brevemente.
- Evalúa comprensión y pensamiento crítico.
- Frecuencia: en sesiones intermedias.

## Desarrollo - Tareas

### Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En la fase de desarrollo del proyecto "Tech English Adventure", se propone que los estudiantes trabajen en tareas colaborativas y guiadas que fomenten el uso del inglés y el pensamiento crítico, integrando tecnología de forma sencilla y apropiada para su edad y nivel. Cada tarea se diseña para ser completada dentro de una o dos sesiones de 2 horas, asegurando que los niños se mantengan motivados y enfocados.

| Tarea | Instrucciones claras | Tiempo estimado | Producto esperado | Objetivo específico |
|-------|----------------------|-----------------|-------------------|---------------------|
|-------|----------------------|-----------------|-------------------|---------------------|

|                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                                                                                                              |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Explorando vocabulario tecnológico en inglés</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupos de 3-4 niños, busquen imágenes de dispositivos tecnológicos (tablets, laptops, robots) en tarjetas o tabletas.</li> <li>• Escriban el nombre de cada dispositivo en inglés (con ayuda del docente).</li> <li>• Repitan en voz alta el nombre y practiquen una frase simple: "This is a ____."</li> <li>• Dialoguen brevemente entre compañeros usando la frase.</li> </ul> | 1 sesión (2 horas) | Cuaderno con dibujos o tarjetas con vocabulario y frases escritas y grabación de la práctica oral (opcional) | Desarrollar vocabulario básico de tecnología y practicar el uso oral simple en inglés |
| <b>2. Identificando usos y riesgos de la tecnología</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer en voz alta un texto corto y sencillo sobre cómo usamos la tecnología en casa y en la escuela.</li> <li>• En equipo, hacer una lista en inglés de dos usos buenos y dos riesgos o problemas que puede tener la tecnología.</li> <li>• Discutir con ayuda del docente por qué es importante usar la tecnología con cuidado.</li> </ul>                                           | 1 sesión (2 horas) | Lista ilustrada en inglés sobre beneficios y riesgos de la tecnología                                        | Fomentar el pensamiento crítico sobre el uso responsable de la tecnología             |

|                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |                                                                                 |                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>3. Creando un diálogo tecnológico</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• En parejas, crear un diálogo simple en inglés usando frases como "Can I use your tablet?" y respuestas como "Yes, you can" o "No, it is mine."</li> <li>• Practicar el diálogo y luego grabarlo usando tabletas o celulares del aula.</li> <li>• Presentar el diálogo grabado a otros grupos para comparar y mejorar.</li> </ul> | 1 sesión (2 horas)   | Grabación digital de un diálogo simple en inglés usando vocabulario tecnológico | Practicar habilidades comunicativas y el uso del inglés en situaciones reales                              |
| <b>4. Mini investigación: ¿Cómo la tecnología ayuda en la escuela?</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar con ayuda del docente y padres sobre tres formas en que usan tecnología para aprender en la escuela.</li> <li>• Escribir oraciones cortas en inglés describiendo cada forma (Ej: "We use tablets to read books.").</li> <li>• Crear un póster digital o en papel con imágenes y texto.</li> </ul>                     | 2 sesiones (4 horas) | Póster visual en inglés que muestra usos educativos de la tecnología            | Aplicar habilidades de lectura, escritura y pensamiento crítico sobre el impacto positivo de la tecnología |
| <b>5. Juego de decisiones: ¿Qué harías con la tecnología?</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar situaciones simples en inglés donde los niños deben decidir el uso correcto o incorrecto de la tecnología.</li> <li>• En grupos, discutir y elegir la mejor opción, explicando su decisión con frases sencillas.</li> <li>• Compartir las decisiones con la clase y reflexionar sobre ellas.</li> </ul>                | 1 sesión (2 horas)   | Registro escrito o gráfico de decisiones y razones en inglés                    | Fortalecer el pensamiento crítico y la expresión en inglés sobre problemas reales                          |

|                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                           |                                                                                            |                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>6. Preparación del proyecto final:</b></p> <p><b>Presentación de aprendizajes</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipos, seleccionar las partes que más les gustaron y preparar una presentación sencilla en inglés para compartir con otras clases o padres.</li> <li>• Practicar la presentación y usar apoyos visuales (carteles, diapositivas simples).</li> <li>• Ensayar para ganar confianza y corregir errores.</li> </ul> | <p>1 sesión (2 horas)</p> | <p>Presentación grupal en inglés mostrando aprendizajes y reflexiones sobre tecnología</p> | <p>Integrar habilidades lingüísticas y pensamiento crítico en un producto final</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en "Tech English Adventure"

Esta rúbrica está diseñada para valorar el progreso de estudiantes de 4° grado de primaria (8-9 años) en el desarrollo del pensamiento crítico, uso y práctica del inglés (nivel A1) dentro del proyecto de 6 sesiones. Cada criterio se ajusta a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y utiliza niveles de desempeño claros y apropiados para la edad.

| Criterio                                  | 4 - Excelente                                                                                                                  | 3 - Bueno                                                                              | 2 - Satisfactorio                                                                     | 1 - Necesita Apoyo                                                                     |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Uso del inglés oral y escrito             | Utiliza frases simples y vocabulario aprendido con corrección y confianza; se comunica claramente en actividades del proyecto. | Usa frases simples con pocos errores; se comunica con cierta claridad y confianza.     | Usa palabras sueltas o frases muy cortas; a veces se comunica, pero con dificultades. | Tiene mucha dificultad para usar inglés; evita participar o no logra transmitir ideas. |
| Aplicación del pensamiento crítico        | Identifica problemas o preguntas, propone soluciones o respuestas con justificación sencilla y lógica en inglés.               | Reconoce problemas o preguntas y da respuestas básicas, aunque con poca justificación. | Reconoce algunas preguntas pero le cuesta proponer soluciones o respuestas.           | No logra identificar preguntas ni proponer respuestas o soluciones.                    |
| Participación en actividades tecnológicas | Participa activamente usando la tecnología como apoyo para el proyecto, mostrando interés y creatividad.                       | Participa con apoyo en actividades tecnológicas, mostrando interés moderado.           | Participa poco y necesita ayuda constante para usar la tecnología.                    | No participa o evita el uso de tecnología en las actividades.                          |

| Criterio                                                      | 4 - Excelente                                                                                        | 3 - Bueno                                                                               | 2 - Satisfactorio                                                        | 1 - Necesita Apoyo                                              |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>Trabajo colaborativo</b>                                   | Colabora respetuosamente con compañeros, escucha ideas y aporta propias para avanzar en el proyecto. | Colabora con compañeros, aunque a veces necesita apoyo para escuchar o compartir ideas. | Colabora de forma limitada, a veces se distrae o no sigue instrucciones. | No colabora, interrumpe o no participa en el trabajo en equipo. |
| <b>Comprensión y uso de vocabulario tecnológico en inglés</b> | Reconoce y usa correctamente vocabulario relacionado con tecnología en actividades y presentaciones. | Reconoce vocabulario tecnológico básico y lo usa con ayuda.                             | Reconoce pocas palabras tecnológicas y tiene dificultad para usarlas.    | No reconoce ni usa vocabulario tecnológico en inglés.           |

Esta rúbrica puede aplicarse en cada sesión para monitorear el progreso y ajustar las estrategias didácticas, asegurando que los estudiantes avancen hacia los objetivos del proyecto.

## Cierre - Sintetizar

### Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "My Tech Story Presentation"

**Objetivo:** Consolidar el uso del inglés relacionado con la tecnología y aplicar el pensamiento crítico al reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida diaria.

**Duración:** 45 minutos

#### Descripción de la actividad:

Los estudiantes elaborarán y presentarán una breve historia personal o inventada usando inglés sencillo (nivel A1) que integre vocabulario y estructuras aprendidas durante el proyecto sobre tecnología. En la historia deberán incluir una situación que requiera tomar una decisión crítica relacionada con el uso de la tecnología.

#### Pasos para la actividad:

- **Preparación (15 minutos):** Cada estudiante recibe una plantilla con guías de preguntas para construir su historia, por ejemplo:
  - What is your favorite technology? (¿Cuál es tu tecnología favorita?)
  - How do you use it? (¿Cómo la usas?)
  - What problem can happen? (¿Qué problema puede pasar?)
  - What would you do to solve it? (¿Qué harías para resolverlo?)
- **Elaboración (10 minutos):** Los estudiantes escriben oraciones cortas respondiendo las preguntas y forman su historia.

- **Presentación (15 minutos):** De forma voluntaria, algunos estudiantes comparten su "Tech Story" con el grupo, practicando la pronunciación y el uso del inglés.
- **Reflexión grupal (5 minutos):** El docente guía preguntas para reflexionar sobre las decisiones tomadas en las historias y cómo aplicar el pensamiento crítico cuando usamos tecnología.

### **Materiales necesarios:**

- Plantillas impresas con las preguntas guía
- Lápices y hojas para escribir
- Espacio para presentaciones orales

### **Evaluación:**

El docente observará la capacidad de los estudiantes para:

- Usar vocabulario y estructuras en inglés relacionadas con tecnología.
- Expresar ideas simples y coherentes en inglés.
- Demostrar pensamiento crítico al identificar problemas y soluciones en el uso de la tecnología.

Esta actividad permite a los estudiantes sintetizar los aprendizajes del proyecto y practicar oralmente en un ambiente seguro y motivador.

### **Cierre - Reflexionar**

#### **Preguntas para la Reflexión Metacognitiva al Cierre**

- ¿Qué fue lo más interesante que aprendiste hoy sobre usar inglés y tecnología juntos?
- ¿Cómo usaste el inglés para pensar en soluciones o ideas durante nuestro proyecto?
- ¿Qué parte del proyecto te hizo pensar con más cuidado o diferente?
- ¿Puedes contarme una palabra o frase en inglés que aprendiste y que te ayudó a explicar una idea?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez que uses inglés y tecnología para resolver un problema?
- ¿Cómo te sientes cuando usas inglés para hablar sobre tecnología y tus ideas?
- ¿Por qué es importante pensar con cuidado cuando usamos tecnología y hablamos en inglés?

#### **Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre**

- **Diario de Aprendizaje:** Cada estudiante dibuja y escribe (con apoyo si es necesario) una cosa que aprendió sobre inglés y tecnología y una cosa que le gustaría mejorar. Luego, comparten su dibujo y pensamiento en parejas o en pequeño grupo.
- **Charla en Círculo:** Sentados en círculo, los estudiantes responden a una pregunta de reflexión (por ejemplo, "¿Cómo te ayudó el inglés a entender la tecnología?"). Esto refuerza la comprensión oral y el pensamiento crítico en inglés.
- **Cartel de Logros:** En un cartel grande, los niños escriben (o dictan) palabras o frases en inglés que usaron para pensar críticamente durante el proyecto. El cartel se coloca en el aula para recordar lo aprendido.

- **Juego de Preguntas y Respuestas:** En equipos, los estudiantes crean preguntas en inglés sobre lo que aprendieron y las hacen a sus compañeros para responder usando frases simples.
- **Autoevaluación Visual:** Usando caritas felices, neutras o tristes, cada niño indica cómo se sintió usando inglés y tecnología hoy y explica por qué, fomentando la conciencia de su propio aprendizaje y emociones.

## Cierre - Retroalimentar

### Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el cierre del plan de clase *Tech English Adventure: Using English and Technology with Critical Thinking*, las estrategias de retroalimentación deben ser constructivas, claras y motivadoras, adecuadas para niños de 8-9 años en nivel A1 de inglés, y enfocadas en los objetivos de desarrollo del pensamiento crítico y la práctica del idioma en el contexto tecnológico.

#### • Rueda de Opiniones Guiadas

- Los estudiantes forman un círculo y, en turnos, expresan en inglés una cosa que aprendieron y una pregunta que tienen sobre el uso de la tecnología y el inglés.
- El docente escucha y reformula las respuestas para corregir suavemente errores y reforzar vocabulario clave.
- Ejemplo de frase guía: "Today I learned how to use... and I want to know more about..."
- Esta estrategia promueve reflexión, autoexpresión y práctica oral, además de permitir al docente identificar dudas para próximas sesiones.

#### • Tarjetas de Retroalimentación Positiva y de Mejora

- Al final de la sesión, el docente entrega a cada niño dos tarjetas: una con un comentario positivo específico sobre su desempeño (por ejemplo, "Great job using new English words about technology!"), y otra con una sugerencia amable para mejorar (por ejemplo, "Try to speak more slowly to be understood better").
- Las tarjetas son simples, con palabras e imágenes para facilitar la comprensión.
- Esto ayuda a que los niños reconozcan sus fortalezas y áreas de crecimiento de forma concreta y motivadora.

#### • “Three Stars and a Wish” (Tres estrellas y un deseo)

- Cada estudiante comparte tres cosas que hizo bien durante la sesión (las “estrellas”) y un aspecto que quiere mejorar (el “deseo”).
- El docente puede guiar con preguntas sencillas y ejemplos para facilitar la expresión en inglés.
- Se fomenta la autoevaluación y el pensamiento crítico sobre su propio aprendizaje.

#### • Mini Presentación de Aprendizaje

- Al final de cada sesión, los niños preparan y presentan en inglés un breve resumen de lo que aprendieron sobre tecnología y pensamiento crítico, usando palabras y frases clave.
- El docente ofrece retroalimentación inmediata, destacando logros y señalando mejoras con lenguaje positivo y sencillo.

- Esta actividad refuerza la práctica oral, la comprensión y la confianza, además de permitir evaluar el progreso individual.

#### • Retroalimentación Visual con Rúbricas Simplificadas

- Se utiliza una rúbrica visual con iconos (caritas felices, neutras y tristes) para que los niños comprendan fácilmente su desempeño en aspectos como uso de vocabulario, comprensión de instrucciones, y aplicación del pensamiento crítico.
- El docente discute la rúbrica con cada niño, explicando con ejemplos qué hicieron bien y cómo pueden mejorar.
- Esta herramienta hace tangible el progreso y los objetivos, promoviendo la autoevaluación en lenguaje sencillo.

Estas estrategias, combinadas en cada sesión o adaptadas según el momento, permiten un cierre efectivo que fortalece el aprendizaje del inglés y el pensamiento crítico aplicado a la tecnología, adecuado para el nivel y edad de los estudiantes.

### Cierre - Rubrica

#### Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: Tech English Adventure

| Criterios                                                                                                                 | Excelente (4)                                                                                                         | Bueno (3)                                                                                                           | Aceptable (2)                                                                                                   | Necesita Mejorar (1)                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Uso del Inglés (Nivel A1)</b><br>Vocabulario, estructuras simples y pronunciación para expresar ideas sobre tecnología | Usa vocabulario y frases en inglés con claridad y precisión; pronunciación comprensible; se comunica con confianza.   | Usa vocabulario básico y frases simples correctamente; pronunciación generalmente clara; se comunica adecuadamente. | Usa vocabulario limitado; comete errores frecuentes pero se entiende el mensaje; pronunciación a veces confusa. | Usa poco vocabulario o frases incompletas; la comunicación es difícil de entender; pronunciación poco clara. |
| <b>Aplicación del Pensamiento Crítico</b><br>Capacidad para analizar y reflexionar sobre el uso de la tecnología          | Identifica y explica claramente ventajas y riesgos de la tecnología; propone ideas propias con razonamiento sencillo. | Reconoce algunas ventajas y riesgos de la tecnología; expresa ideas con apoyo del docente o compañeros.             | Muestra dificultad para identificar ventajas o riesgos; ideas poco claras o sin razonamiento.                   | No logra identificar ni reflexionar sobre el uso de la tecnología; no participa en la discusión.             |
| <b>Colaboración y Trabajo en Equipo</b><br>Participación activa y respeto en actividades grupales                         | Participa activamente, escucha a los demás y ayuda a su equipo; muestra respeto y actitud positiva.                   | Participa y coopera con el equipo; generalmente escucha y respeta a sus compañeros.                                 | Participa de forma limitada; a veces interrumpe o no coopera plenamente.                                        | No participa o muestra actitud negativa; dificulta el trabajo en equipo.                                     |

| Criterios                                                                                                                                 | Excelente (4)                                                                                                | Bueno (3)                                                                             | Aceptable (2)                                                            | Necesita Mejorar (1)                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Creatividad en el Proyecto Final</b><br>Originalidad y esfuerzo en el producto o presentación usando inglés y tecnología               | Demuestra mucha creatividad y esfuerzo; usa recursos tecnológicos y el inglés de forma efectiva y atractiva. | Muestra creatividad en la mayoría del trabajo; usa tecnología e inglés adecuadamente. | Creatividad limitada; uso básico o poco claro de la tecnología e inglés. | No muestra creatividad ni esfuerzo; uso mínimo o inapropiado de tecnología e inglés. |
| <b>Comprensión y Aplicación de Contenidos</b><br>Entender y aplicar conceptos relacionados con tecnología y pensamiento crítico en inglés | Demuestra comprensión completa y aplica correctamente conceptos aprendidos en inglés.                        | Comprende y aplica la mayoría de los conceptos con alguna ayuda.                      | Comprende conceptos básicos pero tiene dificultades para aplicarlos.     | No comprende ni aplica los conceptos presentados.                                    |

## Recomendaciones - Tecnología

### Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Storyboard That](#) (Nivel: Sustitución)

Implementación: El docente prepara una secuencia simple de imágenes con dispositivos tecnológicos y vocabulario básico en inglés que se presenta en una historia visual. Los estudiantes observan y responden preguntas orales sencillas sobre las imágenes, practicando vocabulario.

Contribución: Facilita la activación de conocimientos previos mediante imágenes digitales que sustituyen láminas físicas, favoreciendo la asociación audiovisual y la repetición oral en inglés.

- **Herramienta:** [Kahoot!](#) (Nivel: Aumento)

Implementación: Se utiliza un quiz interactivo con preguntas básicas en inglés sobre vocabulario tecnológico al inicio de la sesión para motivar y enganchar a los estudiantes, con preguntas tipo "What is this?" mostrando imágenes de dispositivos.

Contribución: Mejora la participación y motivación, permite feedback inmediato y mantiene el interés, reforzando vocabulario de forma lúdica y en inglés.

### Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** [Quizlet](#) (Nivel: Modificación)

Implementación: Los estudiantes usan Quizlet para emparejar palabras con imágenes en inglés, jugar con tarjetas digitales y practicar pronunciación con audio incorporado. El docente puede crear listas personalizadas con vocabulario tecnológico.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional de tarjetas físicas a un entorno digital interactivo que permite práctica autónoma, repetición y refuerzo auditivo, fomentando comprensión y pronunciación correctas.

- **Herramienta:** [Edpuzzle](#) (Nivel: Modificación)

Implementación: El docente selecciona un video corto en inglés sobre tecnología, lo edita para incluir preguntas interactivas durante la reproducción que los estudiantes responden en inglés, fomentando comprensión auditiva y pensamiento crítico.

Contribución: Transforma la visualización pasiva en una actividad interactiva que promueve la escucha activa, la reflexión y el uso del inglés para responder preguntas simples.

## Fase de Cierre

- **Herramienta:** [ChatGPT \(modo infantil supervisado\)](#) (Nivel: Redefinición)

Implementación: Guiados por el docente, los estudiantes formulan preguntas sencillas en inglés a un asistente de IA sobre tecnología y reciben respuestas adaptadas a su nivel A1. Se les incentiva a evaluar las respuestas críticamente y compartir en inglés lo que aprendieron.

Contribución: Permite crear una experiencia de conversación auténtica en inglés con una IA, desarrollando habilidades comunicativas y pensamiento crítico para analizar la información recibida.

- **Herramienta:** [Padlet](#) (Nivel: Redefinición)

Implementación: En parejas o grupos, los estudiantes crean un mural digital donde escriben frases en inglés usando nuevo vocabulario tecnológico y reflexiones cortas sobre la importancia del pensamiento crítico en el uso de tecnología.

Contribución: Facilita la creación colaborativa de contenido en inglés que integra habilidades de escritura, pensamiento crítico y uso tecnológico, generando un producto compartido y visible para toda la clase.

## Recomendaciones - Competencias

### 1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 8-9 años en nivel A1 de inglés, dentro del tema de tecnología y pensamiento crítico, las siguientes competencias cognitivas pueden potenciarse de forma natural:

- **Pensamiento Crítico:** Analizar y cuestionar funciones y usos de dispositivos tecnológicos simples.
- **Creatividad:** Crear oraciones o pequeñas historias usando vocabulario tecnológico.
- **Habilidades Digitales:** Familiarización con vocabulario y funcionalidades básicas mediante videos y actividades interactivas.

### Modificaciones específicas a actividades:

- *Actividad "Tech Vocabulary Match"*: Incorporar una mini-tarea donde los estudiantes expliquen en inglés simple para qué sirve cada dispositivo o palabra, fomentando el pensamiento crítico (ej. "A computer is for...").
- *Video and Questions*: Agregar preguntas abiertas sencillas que inviten a reflexionar, por ejemplo: "Why do you think we need a password?" o "What can happen if we don't turn off the computer?"
- *Nueva actividad sugerida*: Juego de roles donde los estudiantes simulan ser "expertos en tecnología" que explican a compañeros o "padres" en inglés el uso correcto de un dispositivo, promoviendo creatividad y comunicación.

#### **Técnicas de facilitación para el docente:**

- Uso de preguntas guía simples y abiertas para estimular reflexión ("What do you think?" "Why?").
- Feedback positivo y refuerzo inmediato para fortalecer confianza en el uso del inglés.
- Incorporar elementos visuales y manipulativos para facilitar comprensión y mantener atención.

## **2. Competencias Interpersonales**

Para estudiantes de primaria, el trabajo colaborativo debe ser guiado y estructurado para favorecer la socialización y habilidades comunicativas:

#### **• Estrategias de trabajo colaborativo:**

- Formar parejas o pequeños grupos heterogéneos para actividades como "Tech Vocabulary Match" y juegos de rol.
- Asignar roles sencillos dentro del grupo (por ejemplo, "lector", "explicador", "escritor") para que cada niño tenga una responsabilidad y fomente la colaboración.
- Implementar "turnos para hablar" y uso de frases en inglés para pedir la palabra o expresar opiniones ("Can I speak?" "I think that...").

#### **• Puntos de reflexión adaptados al nivel:**

- Al final de cada sesión, preguntar: "How did you help your partner today?" o "What did you like about working together?" para desarrollar conciencia socioemocional.
- Incluir preguntas para identificar emociones, como "How do you feel when you learn new words?" o "What can we do if someone is shy to speak English?"

## **3. Actitudes y Valores**

El plan puede integrar momentos específicos para cultivar actitudes esenciales para el aprendizaje y la convivencia:

- **Adaptabilidad:** Durante actividades en pareja o grupo, incentivar a los niños a aceptar ideas diferentes y ser flexibles ("Let's try your idea!").
- **Responsabilidad:** En asignación de roles, reforzar que cada miembro debe cumplir su tarea para el éxito del grupo.
- **Curiosidad:** Promover preguntas abiertas y espacios para que los niños expresen dudas o nuevas ideas sobre tecnología y el idioma.

- **Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento:** Reforzar mensajes positivos ante errores (“Mistakes help us learn!”) y celebrar intentos y progresos.
- **Ciudadanía Global:** Introducir breves reflexiones sobre cómo la tecnología conecta a personas alrededor del mundo y la importancia de usarla responsablemente.

#### **Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- “What new word did you learn today? How will you use it?”
- “What can you do if you don’t understand a word?”
- “Why is it important to share and listen to others?”
- “How can technology help people in different countries?”
- Actividad breve: “Draw or say one thing you liked about today’s class and one thing you want to learn next time.”

Estos momentos pueden integrarse al inicio o cierre de cada sesión, dedicando 5-10 minutos para reflexión grupal o individual guiada.

### **Recomendaciones - Dei**

#### **Diversidad**

Para reconocer y valorar las diferencias individuales y grupales en las sesiones de "Tech English Adventure", se pueden implementar las siguientes adaptaciones:

- **Materiales multilingües:** Proveer vocabularios y tarjetas con imágenes que incluyan traducciones o explicaciones en la lengua materna de los estudiantes más comunes en el grupo, para facilitar la comprensión y validar sus idiomas de origen. Por ejemplo, incluir etiquetas bilingües (inglés-español) en las tarjetas de vocabulario. Esto apoya a estudiantes con diferentes antecedentes lingüísticos y hace que el aprendizaje sea más accesible y respetuoso.
- **Imágenes culturalmente diversas:** Asegurar que las imágenes usadas en las tarjetas y videos reflejen diversidad cultural, mostrando niños y tecnología en diferentes contextos. Por ejemplo, imágenes de niños usando tecnología en distintas partes del mundo o con diferentes tipos de dispositivos. Esto ayuda a que todos los estudiantes se sientan representados y valorados.
- **Reconocimiento de diferentes capacidades:** Incorporar actividades que permitan distintas formas de expresión, como dibujos o modelado con plastilina para representar dispositivos tecnológicos, en lugar de solo actividades orales o escritas. Esto incluye a estudiantes con discapacidades motrices o dificultades de lenguaje. Así, se promueve la participación activa de todos.

#### **Equidad de Género**

Para dismantelar estereotipos y promover equidad desde una edad temprana en el contexto del aprendizaje de inglés y tecnología:

- **Ejemplos y roles no estereotipados:** Al introducir vocabulario o contar historias, usar personajes o ejemplos que rompan roles tradicionales de género. Por ejemplo, mostrar imágenes de niñas y niños usando computadoras, tablets o programando, enfatizando que la tecnología es para todos. Esto contribuye a evitar sesgos y fomenta la igualdad de oportunidades.
- **Lenguaje inclusivo:** Usar un lenguaje que no refuerce estereotipos de género, por ejemplo, emplear términos neutrales y dirigirse a todos los estudiantes por igual usando expresiones como "everyone" o "friends". Esto crea un ambiente de respeto y equidad.
- **Actividades colaborativas mixtas:** Organizar parejas y grupos con equidad de género para las actividades, asegurando que tanto niños como niñas participen activamente en el uso del inglés y la tecnología. Esto favorece la interacción igualitaria y el intercambio de ideas desde diversas perspectivas.

## Inclusión

Para asegurar que estudiantes con necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje puedan participar plenamente:

- **Adaptación del material visual y auditivo:** Usar videos con subtítulos claros y pausados, además de imágenes grandes y contrastantes en las tarjetas para estudiantes con dificultades visuales o auditivas. También proporcionar versiones impresas de los videos o audios para repaso.
- **Apoyo y tiempos flexibles:** Permitir que estudiantes que requieran más tiempo para procesar el vocabulario o las preguntas puedan trabajar con un asistente o en grupos pequeños, y extender el tiempo para responder o practicar. Esto garantiza una participación sin presión y respetando ritmos diversos.
- **Evaluación inclusiva:** Incorporar métodos de evaluación variados como presentaciones orales, dibujos o actividades prácticas en lugar de solo pruebas escritas. Por ejemplo, que los estudiantes muestren con tarjetas o señalen dispositivos en lugar de solo escribir palabras. Esto permite evaluar el aprendizaje según las fortalezas individuales.

## Modificaciones específicas a actividades

- **Tech Vocabulary Match:** Incluir tarjetas con vocabulario básico en inglés y su traducción, y permitir que estudiantes que tengan dificultades usen pistas visuales o trabajen con un compañero tutor. También se pueden crear tarjetas con símbolos o pictogramas para facilitar la comprensión.
- **Video and Questions:** Pausar el video en fragmentos cortos para discutir el contenido y usar preguntas con apoyo visual. Permitir que los estudiantes respondan usando dibujos o gestos si tienen dificultades para expresarse oralmente en inglés.
- **Organización de parejas:** Formar parejas diversas considerando nivel de inglés, género y habilidades para favorecer la colaboración inclusiva y el apoyo mutuo.

## Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- Crear un glosario visual bilingüe (inglés-español) que los estudiantes puedan consultar durante las sesiones.

- Utilizar aplicaciones o juegos digitales con opciones de accesibilidad (lectura en voz alta, tamaño de letra ajustable).
- Implementar rúbricas de evaluación que valoren la participación, esfuerzo y comprensión desde diferentes formas de expresión, no solo la producción oral o escrita.

### **Impacto positivo**

Estas recomendaciones fomentan un ambiente de aprendizaje seguro, respetuoso y equitativo donde cada estudiante se siente valorado y apoyado. Al reconocer la diversidad, promover la equidad de género e incluir a todos los estudiantes con sus particularidades, se enriquecen las experiencias educativas, se mejoran los resultados de aprendizaje y se contribuye a formar ciudadanos críticos y respetuosos desde temprana edad.