

Command Yourself! Mastering Classroom English and Imperatives

Lengua Extranjera | Inglés | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de media (15-17 años) con el propósito de fortalecer su habilidad para usar imperativos en forma afirmativa y negativa, junto con el vocabulario esencial relacionado con instrucciones, materiales comunes del aula y expresiones útiles para la interacción cotidiana en inglés. Los estudiantes aprenderán a dar y comprender órdenes, pedir permiso y aclarar dudas con expresiones prácticas y relevantes para su contexto escolar.

El uso de la metodología Design Thinking garantiza un aprendizaje activo y centrado en el estudiante, fomentando la creatividad, colaboración y reflexión. Este enfoque conecta directamente con situaciones reales, permitiendo a los estudiantes comunicarse con confianza en inglés, tanto dentro como fuera del aula. Además, las actividades están diseñadas para ser divertidas y contemporáneas, integrando tecnología y dinámicas modernas que motivan el aprendizaje y desarrollan competencias comunicativas esenciales para su vida académica y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y usar correctamente los imperativos en forma afirmativa y negativa para dar instrucciones claras.
- Aplicar vocabulario relacionado con materiales comunes del aula y verbos frecuentes (open, close, read, listen) en contextos prácticos.
- Utilizar expresiones útiles para la interacción en clase (ej. How do you say...in English?, May I go to the bathroom?, Can you repeat that, please?) de manera adecuada y respetuosa.
- Diseñar y ejecutar actividades creativas que refuercen el uso del inglés funcional en el aula.
- Reflexionar sobre el uso correcto de las estructuras y expresiones aprendidas para mejorar la comunicación en inglés.

Recursos Necesarios

- Carteles impresos con instrucciones y vocabulario clave (imperativos, verbos y expresiones).
- Tarjetas con verbos y materiales del aula para juego de roles (cantidad: 30 tarjetas).
- Dispositivos con acceso a internet para reproducción de videos cortos (smartphones, tabletas o computadora).
- Proyector o pantalla para mostrar presentaciones y videos.
- Hojas de trabajo impresas para actividades de escritura y reflexión (1 por estudiante).
- Pizarras y marcadores para anotaciones grupales.

- Materiales para prototipar actividades (papel bond, colores, tijeras, pegamento).
- Aplicación o plataforma digital para encuesta rápida (ej. Kahoot o Google Forms).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de verbos comunes en inglés y estructuras gramaticales simples.
- Experiencia previa usando expresiones básicas para pedir permiso o aclarar dudas en inglés.
- Habilidades iniciales para escuchar y reproducir instrucciones sencillas en inglés.
- Participación activa en actividades grupales y disposición para comunicarse en inglés.

Actividades

Sesión 1: Entrando en acción con imperativos y vocabulario esencial

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con conocimientos previos y presentar el objetivo de usar imperativos y expresiones útiles para interactuar en clase en inglés.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Cuándo y cómo das instrucciones a tus compañeros en clase? ¿Recuerdan alguna frase en inglés que usen para pedir permiso o pedir que repitan algo?"

Estudiantes: Discuten brevemente en parejas y comparten con el grupo algunas frases que conocen o usan.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto y dinámico (2 minutos) en inglés con situaciones escolares donde se usan imperativos y expresiones útiles (ejemplo: un profesor dando instrucciones y estudiantes interactuando).

Estudiantes: Observan y comentan qué frases les parecieron más útiles o interesantes.

Contextualización:

Docente: Explica que en esta sesión aprenderán a usar estas frases para comunicarse mejor y con confianza en sus clases de inglés y en cualquier situación escolar.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el concepto de imperativos afirmativos y negativos con ejemplos visuales y auditivos, integrando las expresiones y verbos clave (open, close, read, listen).

Muestra un cartel con la estructura y ejemplos sencillos:

- Afirmativo: "Open the book."
- Negativo: "Don't close the door."
- Expresiones: "How do you say 'lápiz' in English?", "May I go to the bathroom?", "Can you repeat that, please?"

Actividad 1: Mímica imperativa

- **Objetivo:** Practicar la forma afirmativa y negativa de imperativos y verbos clave.
- **Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con comandos en inglés (afirmativos y negativos) y materiales del aula. Un estudiante actúa la orden sin hablar, y los demás deben decir la frase correcta en inglés.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Frases orales correctas usando imperativos.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisa, corrige pronunciación y estructura, formula preguntas guía: "Is this command affirmative or negative?" "Which verb did you use?"

Actividad 2: Role play en clase

- **Objetivo:** Usar expresiones útiles para pedir información y permiso.
- **Instrucciones:** En parejas, un estudiante hace preguntas usando expresiones como "How do you say...?", "May I go to the bathroom?", "Can you repeat that, please?" y el otro responde o reacciona apropiadamente.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Diálogo corto en inglés grabado audio o escrito.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Escucha, ofrece retroalimentación, sugiere mejoras en entonación y cortesía.

Actividad 3: Crear una guía visual

- **Objetivo:** Consolidar el vocabulario y estructuras aprendidas diseñando un cartel instructivo para el aula.
- **Instrucciones:** En grupos de 3-4, diseñan un cartel con instrucciones usando imperativos y expresiones para la interacción en clase, integrando dibujos y palabras clave.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel visual para colocar en el aula.
- **Tiempo:** 50 minutos.

- **Rol del docente:** Facilita materiales, guía la organización, fomenta la creatividad y corrige contenido.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear frases adicionales con imperativos y expresiones para situaciones fuera del aula (ej. en casa, con amigos).
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar con tarjetas visuales que asocien verbo + acción, recibir ayuda individual para construir oraciones simples.

Transición

Docente: "Ahora que conocen cómo usar imperativos y expresiones útiles, en la siguiente sesión vamos a poner en práctica todo esto creando y evaluando nuestras propias actividades y juegos. ¡Prepárense para divertirse y aprender mucho!"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo compartir una frase o idea clave que aprendieron y anota en la pizarra.

Estudiantes: Participan con frases y comentarios.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo usar los imperativos para dar instrucciones claras en inglés?
- ¿Qué expresiones me ayudan a comunicarme mejor en clase?
- ¿En qué situaciones puedo aplicar lo aprendido fuera del aula?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos y sugerencias puntuales a cada grupo sobre el uso correcto del lenguaje y participación.

Transferencia:

Docente: Introduce brevemente que en la siguiente sesión se profundizará en la creación y evaluación de actividades usando todo lo aprendido para que puedan usarlo en su vida escolar y personal.

Tarea o reto:

Docente: Pide a los estudiantes preparar una lista de 5 comandos o expresiones que usarían para dar instrucciones en casa o con amigos, para compartir en la próxima sesión.

Sesión 2: Creando y evaluando nuestra comunicación en inglés

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recapitula brevemente lo aprendido en la sesión anterior con un juego rápido de preguntas (ej. "¿Cómo se dice...?", "¿Es esta frase afirmativa o negativa?").

Estudiantes: Responden en equipo para activar conocimientos.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Quién recuerda alguna de las expresiones que prepararon para la tarea? Compártanla con el grupo."

Estudiantes: Comparten y comentan.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: diseñar un juego o actividad para enseñar a otros estudiantes a usar imperativos y las expresiones útiles aprendidas.

Contextualización:

Docente: Explica que crear estas actividades los ayudará a consolidar el conocimiento y a ser más creativos en el uso del inglés.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente cómo planificar una actividad o juego sencillo que incluya imperativos y expresiones útiles.

Actividad 1: Ideación y diseño de la actividad o juego

- **Objetivo:** Diseñar una actividad divertida y educativa que utilice imperativos y expresiones útiles en inglés.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, idean un juego, role play o dinámica que puedan presentar a sus compañeros. Deben incluir instrucciones claras usando imperativos y expresiones para la interacción.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Plan escrito o visual del juego/actividad.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, hace preguntas para profundizar ideas, asesora sobre claridad y vocabulario.

Actividad 2: Prototipar y practicar la actividad

- **Objetivo:** Probar la actividad diseñada y practicar el uso correcto del inglés.
- **Instrucciones:** Cada grupo ensaya su actividad con los demás grupos, usando el inglés para dar instrucciones y comunicarse.
- **Organización:** Grupos presentan en plenaria mientras los demás participan.
- **Producto:** Ejecución oral y práctica en inglés de la actividad diseñada.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, anota aspectos a mejorar, fomenta la participación y corrige errores de forma constructiva.

Actividad 3: Evaluación entre pares

- **Objetivo:** Evaluar y retroalimentar las actividades usando criterios claros.
- **Instrucciones:** Cada grupo completa una lista de cotejo para evaluar a los otros grupos en aspectos como uso correcto de imperativos, claridad de instrucciones y uso de expresiones útiles.
- **Organización:** Grupos evaluadores y grupos evaluados.
- **Producto:** Lista de cotejo completada con observaciones.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Coordina, recoge listas, da retroalimentación final.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer variaciones más complejas para su juego (ej. incorporar frases negativas o preguntas).
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar en grupos con roles específicos para contribuir según sus fortalezas (diseñador, escritor, presentador).

Transición

Docente: "Terminamos nuestras actividades, ahora vamos a reflexionar sobre lo aprendido y cómo podemos usarlo para mejorar nuestro inglés día a día."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

Docente: Facilita un mapa mental colectivo en la pizarra con los conceptos y expresiones claves que surgieron.

Estudiantes: Participan añadiendo ideas y ejemplos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó diseñar una actividad a entender mejor el uso de imperativos y expresiones?

- ¿Qué dificultad tuve y cómo la superé?
- ¿En qué situaciones puedo usar estas habilidades fuera del aula?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos generales y recomendaciones específicas para continuar mejorando.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a usar los imperativos y expresiones en sus otras clases y en situaciones cotidianas para fortalecer su inglés funcional.

Tarea o reto:

Docente: Invita a crear un breve video o audio en inglés dando instrucciones o usando expresiones útiles para compartir en la próxima clase o en la plataforma escolar.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio de la primera sesión (activación de conocimientos), formativa durante las actividades de desarrollo (observación, retroalimentación, auto y coevaluación) y sumativa al cierre de la segunda sesión (presentación y evaluación entre pares).

Criterios de evaluación:

- Uso correcto de imperativos afirmativos y negativos en la comunicación oral y escrita (vinculado a objetivo 1).
- Aplicación adecuada del vocabulario relacionado con materiales del aula y verbos frecuentes en inglés (objetivo 2).
- Empleo efectivo de expresiones útiles para la interacción en clase con respeto y claridad (objetivo 3).
- Creatividad y claridad en el diseño y ejecución de actividades (objetivo 4).
- Capacidad de reflexionar sobre el aprendizaje y autoevaluarse con criterio (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para evaluar presentaciones, rúbrica para producción oral y escrita, observación directa durante actividades, autoevaluación con preguntas guía y coevaluación entre pares.

Evidencias de aprendizaje:

- Frases orales y escritas con imperativos durante la mímica y role plays.
- Carteles visuales y guías creadas por los estudiantes.
- Grabaciones o escritos de diálogos con expresiones útiles.
- Diseños y presentaciones de actividades y juegos en inglés.
- Respuestas en reflexiones y autoevaluaciones.

Enriquecimientos

Desarrollo - Tareas

Fase de Desarrollo: Tareas Estructuradas para "Command Yourself! Mastering Classroom English and Imperatives"

Estas tareas están diseñadas para dos sesiones de 3 horas cada una, utilizando la metodología Design Thinking para fomentar la creatividad, colaboración y reflexión, asegurando que los estudiantes de media (15-17 años) aprendan y practiquen imperativos, vocabulario de aula y expresiones útiles en inglés.

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje
1. Empatizar: "Role-Play Situacional"	- En parejas, imaginen que son profesor y alumno en el aula. - El "profesor" debe dar órdenes usando imperativos afirmativos y negativos para acciones comunes (e.g., "Open your book", "Don't run in the classroom"). - El "alumno" responderá usando las expresiones útiles para la interacción (e.g., "May I go to the bathroom?", "Can you repeat that, please?"). - Después de 10 minutos, roten los roles.	30 minutos	Grabación en audio o video de 3 minutos por pareja, mostrando el diálogo en inglés.	Practicar imperativos y expresiones útiles para interacción en clase en contexto realista.
2. Definir: "Mapa de Verbos y Materiales"	- En grupos de 4, hagan una lluvia de ideas para listar verbos frecuentes para actividades escolares (open, close, read, listen) y materiales comunes en el aula. - Creen un mapa conceptual o infografía que relacione verbos con materiales y acciones usando imperativos afirmativos y negativos. - Usen dibujos, íconos y frases cortas para hacerlo visual y claro.	40 minutos	Mapa conceptual o infografía física o digital que ilustre verbos y materiales con imperativos.	Consolidar vocabulario y estructura imperativa con soporte visual para facilitar comprensión.

3. Idear: "Crea tu Juego de Comandos"	• En los mismos grupos, diseñen un juego de mesa o dinámico para practicar imperativos y expresiones útiles (puede ser un juego de cartas, tablero o juego de rol). • Definan reglas claras y asegúrense que el juego incluya comandos afirmativos y negativos. • Preparen tarjetas o materiales para jugar.	50 minutos	Prototipo básico del juego con reglas y materiales listos para jugar.	Estimular creatividad y aplicar conocimiento para diseñar actividades que refuercen el uso de imperativos.
4. Prototipar y Testear: "Sesión de Juego y Feedback"	• Los grupos intercambian sus juegos y juegan con otro equipo durante 30 minutos. • Cada grupo da retroalimentación usando expresiones aprendidas y sugiriendo mejoras. • Reflexionan y ajustan su juego según los comentarios recibidos.	60 minutos	Versión mejorada del juego y lista de feedback recibida y aplicada.	Fomentar colaboración, pensamiento crítico y mejora continua mediante iteración.
5. Implementar: "Presentación Creativa de Expresiones Útiles"	• Individualmente o en parejas, preparen una presentación creativa (sketch, video corto, o póster animado) que ilustre cómo usar expresiones útiles en el aula. • Incluyan ejemplos de situaciones reales con las expresiones: "How do you say...in English?", "May I go to the bathroom?", "Can you repeat that, please?". • Presentan frente a la clase, fomentando la participación y preguntas.	40 minutos	Presentación creativa en inglés que demuestre comprensión y uso adecuado de expresiones.	Practicar fluidez y comprensión de expresiones útiles para interacción diaria en clase.

Estas tareas se articulan con la metodología Design Thinking: empatizar (rol-playing), definir (mapa conceptual), idear (diseño de juego), prototipar y testear (juego y feedback), e implementar (presentación), promoviendo un aprendizaje activo, significativo y colaborativo.

