

Exploring "excii": Innovate Your English Skills with Design Thinking

Lengua Extranjera | Inglés | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media (15-17 años) exploren y dominen el tema "excii" mediante la metodología Design Thinking, aplicada en la asignatura de Inglés. A través de seis sesiones, los alumnos desarrollarán habilidades comunicativas en inglés, pensamiento crítico y creativo, y competencias colaborativas, diseñando soluciones innovadoras relacionadas con "excii". El plan conecta el aprendizaje de la lengua extranjera con problemáticas reales y su entorno, haciendo que los estudiantes practiquen el idioma en contextos significativos y relevantes para su vida cotidiana y futura.

Los estudiantes aprenderán a empatizar con usuarios, definir problemas, idear, prototipar y evaluar soluciones en inglés, fortaleciendo no solo su dominio lingüístico sino también su capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas. Este enfoque activo y centrado en el estudiante facilita un aprendizaje profundo, motivador y transferible a situaciones reales, preparándolos para afrontar desafíos internacionales y tecnológicos en sus vidas académicas y personales.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar el concepto y aplicaciones de "excii" en contextos reales usando el idioma inglés.
- Crear propuestas innovadoras en inglés mediante la metodología Design Thinking.
- Colaborar efectivamente en equipos para idear y prototipar soluciones en inglés.
- Evaluar críticamente prototipos y dar retroalimentación constructiva en inglés.
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y uso del inglés aplicado al tema "excii".

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet.
- Videos cortos explicativos sobre Design Thinking y "excii" (4 videos, 5 minutos cada uno).
- Hojas impresas con vocabulario clave y guías de trabajo (6 copias por sesión).
- Cartulinas, marcadores, post-its de colores, tijeras y pegamento para prototipado.
- Aplicaciones digitales: Padlet o Jamboard para lluvia de ideas colaborativas.
- Cuadernos o libretas para anotaciones individuales.
- Rúbricas impresas para evaluación formativa y sumativa.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario y expresiones en inglés relacionadas con tecnología y creatividad.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicarse en inglés oral y escrito.
- Experiencia previa con actividades de trabajo colaborativo y proyectos escolares.
- Familiaridad previa con conceptos generales de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Actividades

Sesión 1: Introducción a "excii" y empatía en inglés

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el tema "excii" y presentar el primer paso de Design Thinking: empatizar, usando inglés para activar habilidades comunicativas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora en inglés: "What do you think 'excii' could mean? Have you heard this word before?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente en parejas con hipótesis o ideas breves en inglés.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 min) con ejemplos visuales y reales relacionados con "excii".
- **Estudiantes:** Observan y anotan palabras clave en inglés.

Contextualización:

Docente: Explica en inglés cómo "excii" se relaciona con situaciones cotidianas y retos actuales, invitando a los estudiantes a imaginar su importancia en su vida y futuro.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la metodología Design Thinking y sus fases brevemente en inglés, relacionándola con el tema "excii". Se enfatiza la primera fase: empatizar.

Actividad 1: Interview and Empathize

- **Objetivo:** Analizar el concepto de "excii" y practicar inglés oral.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4, cada estudiante debe entrevistar a otro sobre cómo perciben "excii" y qué problemas podría solucionar.
 - Da preguntas guía escritas en inglés para facilitar la entrevista (e.g., "How would you explain excii?", "What problems can excii help solve?").
 - Estudiantes rotan entrevistándose entre ellos y anotan respuestas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro escrito en inglés de respuestas y opiniones.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Observa, apoya con vocabulario y formula preguntas para profundizar el diálogo en inglés.

Actividad 2: Empathy Map Creation

- **Objetivo:** Crear un mapa de empatía en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica cómo hacer un mapa de empatía y distribuye plantillas impresas.
 - Grupos sintetizan la información de las entrevistas para completar el mapa (qué piensan, sienten, ven y escuchan usuarios hipotéticos relacionados con "excii").
 - Discuten en inglés y preparan una breve presentación.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mapa de empatía completado y presentación oral breve en inglés.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita vocabulario, corrige y motiva uso del inglés.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Investigar y compartir palabras relacionadas con "excii" en inglés usando diccionarios en línea.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Utilizar guías con frases modelo y trabajar en parejas con apoyo del docente para facilitar la comunicación oral.

Transición:

Docente: Resume con preguntas en inglés: "What did we learn about 'excii' from the users? How can this help us define the problem?" Introduce que en la próxima sesión definirán el problema a trabajar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo escribir 3 ideas clave en inglés sobre lo aprendido sobre "excii" y compartirlas con la clase.

Reflexión metacognitiva:

- "What new English words or phrases did I learn today about 'excii'?"
- "How did working in a group help me understand 'excii' better?"
- "What part of the activity was most challenging to express in English?"

Retroalimentación:

Docente: Proporciona retroalimentación oral inmediata, destacando el uso correcto del inglés y la colaboración.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión usarán lo aprendido para definir un problema concreto relacionado con "excii" en inglés.

Tarea o reto:

Docente: Pide que cada estudiante traiga un ejemplo real o noticia en inglés que mencione "excii" o temas relacionados.

Sesión 2: Defining the Problem in English

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y presentar la fase de definición en Design Thinking, aplicándola al tema "excii".

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta en inglés: "What problems related to 'excii' did we identify yesterday?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos breves en video de problemas reales relacionados con "excii".
- **Estudiantes:** Escuchan y anotan en inglés.

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de definir problemas claros para idear soluciones efectivas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Problem Statement Workshop

- **Objetivo:** Formular una declaración clara del problema en inglés.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, analizan la información del mapa de empatía y noticias traídas.
 - Usan una plantilla en inglés para redactar una declaración del problema (What is the problem? Who is affected? Why is it important?).
 - Preparan presentación para compartir.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Declaración del problema escrita y presentación oral en inglés.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Guía, corrige lenguaje y fomenta participación.

Actividad 2: Peer Feedback

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar declaraciones de problema.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su declaración.
 - Los demás grupos dan retroalimentación constructiva en inglés usando preguntas guía (e.g., "Is the problem clear? Who benefits?").
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Mejoras en la declaración del problema.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilita discusión y promueve uso correcto del idioma.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados: Proponer problemas relacionados con subtemas de "excii".
- Estudiantes con dificultades: Plantillas con frases incompletas para completar.

Transición:

Docente: Resume y conecta con la siguiente fase: idear soluciones.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Los estudiantes escriben en inglés una frase que resuma la importancia de definir problemas claros.

Reflexión metacognitiva:

- "How did defining the problem help me understand 'excii' better?"
- "What English expressions helped me explain the problem clearly?"

Retroalimentación:

Comentario oral y escrito breve sobre las declaraciones y participación en inglés.

Transferencia:

Preparar ideas para la próxima sesión de ideación.

Tarea:

Buscar palabras o expresiones nuevas en inglés relacionadas con creatividad y solución de problemas.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, inicio para conocer conocimientos previos sobre "excii" y vocabulario en inglés.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, con énfasis en actividades de desarrollo (entrevistas, mapas de empatía, declaraciones de problema, ideación, prototipado y evaluación).
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación final del prototipo y presentación oral en inglés, además de reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y expresar ideas sobre "excii" en inglés (Objetivo 1).
- Creatividad y claridad al crear propuestas innovadoras en inglés (Objetivo 2).
- Trabajo colaborativo efectivo y comunicación en inglés (Objetivo 3).
- Habilidad para evaluar y retroalimentar constructivamente en inglés (Objetivo 4).
- Reflexión crítica y metacognitiva sobre el aprendizaje (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbricas para evaluar presentaciones orales y escritas.
- Listas de cotejo para participación y uso del idioma inglés.
- Portafolio con productos de cada fase (mapas, declaraciones, prototipos).
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre el proceso.
- Observación directa durante actividades grupales.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas de empatía escritos en inglés.
- Declaraciones claras del problema en inglés.
- Propuestas creativas y prototipos presentados en inglés.
- Participación activa y reflexiones escritas en inglés.