

Discover and Play: Exploring Family, Animals, and Locations in English

Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de secundaria (12-15 años) que aprenderán a describir personas, ubicaciones de objetos y expresar gustos utilizando adjetivos, preposiciones y vocabulario relacionado con la familia y animales. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes trabajarán colaborativamente para crear un juego en línea (usando plataformas como Gimkit o Kahoot) que integre los contenidos aprendidos, fomentando un aprendizaje activo, significativo y contextualizado.

El proyecto conecta con su vida cotidiana al permitirles hablar de su familia, mascotas y espacios que conocen, además de fortalecer habilidades comunicativas en inglés que pueden usar en situaciones reales. Al finalizar, tendrán un producto tangible que pueden compartir con sus compañeros, reforzando la motivación y el trabajo en equipo.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear un juego en línea para describir personas y ubicaciones usando vocabulario específico.
- Describir personas, animales y objetos utilizando adjetivos y preposiciones de lugar con precisión.
- Expresar gustos personales y de otros mediante oraciones sencillas.
- Colaborar en equipo para diseñar y presentar un producto digital que refleje el aprendizaje.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tabletas con acceso a internet (1 por estudiante o por pareja).
- Cuenta en plataformas educativas: Gimkit o Kahoot (docente y estudiantes).
- Presentaciones visuales con vocabulario y estructuras gramaticales (digital o impresas).
- Fichas o tarjetas con imágenes de animales, miembros de la familia y objetos comunes.
- Cuaderno o hoja para notas y bosquejos.
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos y resultados.
- Material audiovisual breve (videos cortos sobre familia, animales o ubicaciones).
- Diccionarios bilingües o aplicaciones de traducción (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario relacionado con la familia y animales.

- Familiaridad con estructuras simples para describir personas y objetos (ej. "He is...", "The lion is...").
- Uso básico de adjetivos y preposiciones de lugar (ej. in, on, under, next to).
- Habilidades básicas para utilizar herramientas digitales y navegar en internet.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y participación en actividades orales.

Actividades

Sesión 1: Introduction to Family and Animals Vocabulary + Location Phrases

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Presentar vocabulario básico de familia, animales y preposiciones de lugar; activar conocimientos previos para iniciar el proyecto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: "Can you name some family members or animals you know in English? Where is your pet or favorite animal usually located at home?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente o escriben en sus cuadernos.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto (2-3 minutos) donde una familia y animales aparecen en diferentes lugares de una casa y pregunta: "Where's the lion? Where's the mother? Who likes cats?"

Estudiantes: Observan y responden preguntas simples, generando interés.

Contextualización:

Docente: Explica que van a aprender a describir personas, animales y objetos en inglés, y que al final crearán un juego para practicar con sus compañeros.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para las actividades de la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce vocabulario clave con imágenes y ejemplos escritos en la pizarra o presentación digital: family members (father, mother, sister, brother, grandfather, grandmother), animals (lion, cat, dog, bird), y preposiciones de lugar (in, on, under, next to, behind).

Estudiantes: Repiten y escriben palabras claves.

Actividad 1: Matching Game (Vocabulary Review)

- **Objetivo:** Reforzar vocabulario de familia, animales y preposiciones.
- **Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con imágenes y palabras a pequeños grupos (3-4 estudiantes). Los estudiantes deben emparejar la palabra con la imagen correcta y explicar en inglés dónde está ubicado el objeto o persona (ej. "The lion is under the tree").
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Parejas de tarjetas emparejadas y oraciones orales o escritas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, escucha y hace preguntas guía: "Where is the cat? Can you say a sentence with 'next to'?"

Actividad 2: Describe Your Family and Pet

- **Objetivo:** Practicar descripciones usando adjetivos y vocabulario de familia y animales.
- **Instrucciones:** Los estudiantes escriben una breve descripción de su familia o mascota, usando adjetivos simples (tall, small, nice) y frases de ubicación (ej. "My dog is next to the sofa"). Luego, comparten con un compañero y reciben comentarios.
- **Organización:** Individual y luego en parejas.
- **Producto:** Texto breve y presentación oral.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Brinda apoyo lingüístico, corrige errores y motiva la participación.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: crear oraciones adicionales con vocabulario más complejo o inventar una pequeña historia.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: uso de frases modelo y trabajo con imágenes para facilitar la descripción.

Transición

Docente: Resume lo aprendido y anuncia que en la próxima sesión comenzarán a diseñar preguntas para su juego.

Estudiantes: Escuchan y preparan dudas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante comparte una oración que describe a un miembro de su familia o un animal, usando vocabulario y preposiciones vistas.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas para responder en voz alta o en el cuaderno:
 - ¿Qué nueva palabra aprendí hoy?
 - ¿Cómo puedo usar preposiciones para describir dónde están las cosas?
- **Retroalimentación:** El docente comenta positivamente el esfuerzo y corrige con tacto errores comunes.
- **Transferencia:** Explica que en la siguiente sesión crearán preguntas para un juego que ayude a practicar estas frases.
- **Tarea:** Pensar en 3 preguntas que podrían incluir en el juego con sus familias o animales.

Sesión 2: Designing Game Questions Using Family, Animals, and Location Vocabulary

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Activar conocimientos previos y presentar el objetivo de crear preguntas para el juego en línea.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "Can you remember some sentences about family or animals with location words? Can you share your homework questions?"
- **Estudiantes:** Comparten oralmente o escriben en el cuaderno.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos de preguntas tipo Kahoot o Gimkit que usan vocabulario similar, generando expectativa.

Contextualización:

Docente: Explica que trabajarán en grupos para diseñar preguntas para su juego, usando el vocabulario y estructuras aprendidas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Revisa estructuras para formular preguntas y respuestas cortas en inglés, por ejemplo: "Where is the lion?", "Who is in the kitchen?", "Do you like cats?"

Actividad 1: Brainstorming and Question Writing

- **Objetivo:** Crear preguntas para el juego que describan personas, animales o lugares y expresen gustos.
- **Instrucciones:** En grupos de 3-4 estudiantes, hacen una lluvia de ideas de preguntas para su juego, escriben al menos 5 preguntas con respuestas posibles y verifican que usen vocabulario y estructuras correctas.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Lista escrita de preguntas y respuestas para el juego.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Ronda entre grupos para asesorar, corregir y sugerir mejoras.

Actividad 2: Peer Review

- **Objetivo:** Revisar y mejorar las preguntas creadas.
- **Instrucciones:** Cada grupo intercambia su lista con otro grupo para revisar ortografía, gramática y claridad. Luego discuten sugerencias y ajustan sus preguntas.
- **Organización:** Grupos en parejas.
- **Producto:** Lista corregida de preguntas para el juego.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la revisión y da retroalimentación final.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: crear preguntas con opciones de respuesta múltiple complejas.
- Para estudiantes que requieren apoyo: usar frases modelo y ayuda visual para formular preguntas.

Transición

Docente: Explica que en la próxima sesión usarán estas preguntas para crear el juego en la plataforma digital.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo lee una pregunta de su lista y explica por qué la eligieron.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué fue fácil o difícil al crear preguntas en inglés?
 - ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para mejorar tus preguntas?
- **Retroalimentación:** Comentarios positivos y sugerencias para la formulación clara de preguntas.
- **Transferencia:** Se anticipa la creación del juego digital en la próxima sesión.
- **Tarea:** Practicar las preguntas en casa con un familiar o amigo.

Sesión 3: Creating the Online Game (Part 1)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la plataforma digital (Kahoot o Gimkit) y planear la estructura del juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "Who has used Kahoot or Gimkit before? What kind of questions can we add?"
- **Estudiantes:** Comparten experiencias y expectativas.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un juego de ejemplo y explica cómo se verá el resultado final.

Contextualización: Se conecta el proyecto con el uso de tecnología y habilidades digitales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica paso a paso cómo ingresar a la plataforma, crear un juego nuevo y añadir preguntas con imágenes y respuestas.

Actividad 1: Register and Setup

- **Objetivo:** Familiarizarse con la plataforma y crear la base del juego.
- **Instrucciones:** Cada grupo crea su cuenta (si no tienen) y comienza un proyecto nuevo para su juego.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Proyecto de juego creado con título y descripción.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Asiste con problemas técnicos y asegura que todos tengan acceso.

Actividad 2: Input Questions

- **Objetivo:** Insertar preguntas y respuestas creadas en la sesión anterior.
- **Instrucciones:** Los grupos cargan sus preguntas y opciones en la plataforma, añadiendo imágenes cuando sea posible.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Primeras 5 preguntas ingresadas en el juego.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Monitorea, corrige y apoya en el uso de la plataforma.

Diferenciación

- Para estudiantes con mayor habilidad digital: agregar efectos o música al juego.
- Para estudiantes con dificultades: trabajar con apoyo directo y simplificar preguntas si es necesario.

Transición

Docente: Explica que en la próxima sesión terminarán de crear el juego y comenzarán a practicar con él.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Reflexión rápida: ¿Qué aprendimos hoy sobre crear preguntas y usar la plataforma?
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué parte del uso de la plataforma te pareció más fácil?
 - ¿Qué te gustaría mejorar en tu juego?
- **Retroalimentación:** Comentarios del docente sobre avances técnicos y lingüísticos.
- **Transferencia:** Preparación para la finalización del juego y práctica en la siguiente sesión.

Sesión 4: Creating the Online Game (Part 2) and Practice

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar el progreso y planear la finalización del juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "What questions do we still need to add to finish our game?"
- **Estudiantes:** Revisan y comentan el estado del juego.

Motivación y enganche:

Docente: Anima a completar el juego para poder jugarlo pronto y compartirlo.

Contextualización: Se enfatiza el valor de la colaboración y el producto final.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Finalize Game Content

- **Objetivo:** Completar el juego con todas las preguntas y respuestas necesarias.
- **Instrucciones:** Los grupos revisan, corrigen y agregan preguntas faltantes, ajustan imágenes y opciones.

- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Juego finalizado y listo para jugar.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, ofrecer retroalimentación lingüística y técnica.

Actividad 2: Practice Session

- **Objetivo:** Practicar con el juego para familiarizarse con preguntas y respuestas.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su juego a otro grupo para jugarlo y dar retroalimentación sobre claridad y dificultad.
- **Organización:** Grupos emparejados.
- **Producto:** Feedback oral y escrito para mejorar el juego.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la experiencia, recoge observaciones y guía la mejora.

Diferenciación

- Estudiantes avanzados pueden proponer preguntas bonus o retos.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo para entender preguntas y respuestas durante la práctica.

Transición

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión harán ajustes finales y prepararán la presentación del juego.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Compartir una mejora que hizo su juego gracias al feedback recibido.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendimos al jugar el juego de otro grupo?
 - ¿Cómo podemos mejorar la comunicación en inglés con estas actividades?
- **Retroalimentación:** Comentarios del docente sobre progreso y colaboración.
- **Transferencia:** Preparación para la presentación final y evaluación.

Sesión 5: Final Adjustments and Presentation Preparation

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar detalles finales y planear presentación del juego a la clase.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "What is missing to make your game the best it can be?"
- **Estudiantes:** Discuten en grupos y hacen un plan para terminar.

Motivación y enganche:

Docente: Motiva la importancia de una buena presentación para que todos aprendan y se diviertan.

Contextualización: Se resalta la relevancia de comunicar ideas en inglés claramente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Final Editing

- **Objetivo:** Pulir el juego, corregir errores y preparar presentación oral.
- **Instrucciones:** Los grupos revisan su juego, corrigen detalles, crean un guion breve para presentar y ensayan.
- **Organización:** Grupos.
- **Producto:** Juego corregido y presentación lista.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en corrección lingüística y asesoría para presentación.

Actividad 2: Peer Practice Presentations

- **Objetivo:** Practicar la presentación y recibir retroalimentación.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta ante otro grupo, practica la explicación y recibe sugerencias.
- **Organización:** En parejas de grupos.
- **Producto:** Retroalimentación escrita y oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, guía y da retroalimentación sobre comunicación y contenido.

Diferenciación

- Para estudiantes tímidos: opción de presentar en formato digital o grabado.
- Para estudiantes con mayor fluidez: incluir preguntas para que la audiencia responda.

Transición

Docente: Indica que en la siguiente sesión harán la presentación final y juego colectivo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Reflexión grupal sobre el proceso de creación y presentación.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí al preparar y presentar mi juego?
 - ¿Cómo me ayudó trabajar en equipo?
- **Retroalimentación:** Comentarios positivos y motivación para la presentación final.
- **Transferencia:** Preparación para el cierre y evaluación.

Sesión 6: Final Presentation and Game Play

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar ambiente y motivar para la presentación final y juego colectivo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "Are you ready to show your games and practice what you learned?"
- **Estudiantes:** Expresan emoción y expectativas.

Motivación y enganche:

Docente: Recuerda la importancia de divertirse y aprender al mismo tiempo.

Contextualización: Se enfatiza la utilidad del inglés para comunicarse y compartir.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Final Presentations

- **Objetivo:** Presentar el juego creado y explicar sus preguntas y contenido.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su juego frente a la clase, explicando las preguntas y vocabulario usados.
- **Organización:** Grupos pequeños frente a la clase.
- **Producto:** Presentación oral y juego activo.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, modera y evalúa la presentación y uso del idioma.

Actividad 2: Game Play and Feedback

- **Objetivo:** Jugar y practicar el vocabulario y estructuras aprendidas en un contexto real.
- **Instrucciones:** La clase juega los juegos creados por los grupos, respondiendo y discutiendo respuestas.

- **Organización:** Clase completa.
- **Producto:** Participación activa y evaluación formativa.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, corrige y motiva participación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante escribe en su cuaderno tres cosas que aprendió y una que le gustaría seguir practicando.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo me sentí usando el inglés para describir y jugar?
 - ¿Qué habilidad mejoré más en este proyecto?
 - ¿Qué puedo hacer para seguir mejorando mi inglés?
- **Retroalimentación:** El docente brinda comentarios generales y felicita el esfuerzo y colaboración.
- **Transferencia:** Invita a seguir practicando inglés en casa y con amigos, usando vocabulario aprendido.
- **Tarea o reto:** Invitar a los estudiantes a crear 3 preguntas similares para jugar con su familia o amigos en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión con preguntas activadoras para conocer el vocabulario previo.
- **Formativa:** Durante las sesiones 1 a 5, mediante observación directa, revisión de preguntas y práctica del juego.
- **Sumativa:** En la sesión 6, a través de la presentación final del juego y la participación activa en el juego colectivo.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para usar vocabulario de familia, animales y preposiciones correctamente en descripciones (Objetivo 2).
- Habilidad para crear preguntas claras y coherentes para el juego en línea (Objetivo 1).
- Expresión de gustos y preferencias con oraciones simples en inglés (Objetivo 3).
- Trabajo colaborativo efectivo para diseñar y presentar el juego (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar el uso correcto del vocabulario y estructuras en las preguntas y descripciones.
- Rúbrica para evaluar la presentación oral y el trabajo en equipo.
- Observación directa durante actividades y juegos.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios breves después de presentaciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Preguntas y respuestas escritas para el juego.

- Descripciones orales y escritas de personas, animales y ubicaciones.
- Producto digital: juego en Gimkit o Kahoot creado por los estudiantes.
- Presentación oral del juego y participación en el juego colectivo.

Enriquecimientos

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluación del Proyecto Final: Juego en línea (Gimkit o Kahoot)

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Uso de vocabulario (familia, animales, ubicaciones)	Incluye una variedad amplia y precisa de vocabulario relacionado con familia, animales y ubicaciones en todas las preguntas del juego.	Usa vocabulario adecuado y variado, aunque con pocos errores menores.	Vocabulario limitado o algunos errores que dificultan la comprensión.	Vocabulario insuficiente o incorrecto que impide la comunicación efectiva.
Uso correcto de adjetivos y preposiciones	Las preguntas y respuestas muestran un uso correcto y creativo de adjetivos y preposiciones en todo el juego.	Uso mayormente correcto de adjetivos y preposiciones con pocos errores.	Errores frecuentes en adjetivos o preposiciones que afectan parcialmente la claridad.	Uso incorrecto o ausente de adjetivos y preposiciones que dificulta la comprensión.
Creatividad y diseño del juego	El juego es atractivo, con preguntas originales y bien estructuradas que motivan la participación.	Juego con diseño claro y preguntas interesantes, aunque con poca originalidad.	Diseño básico y preguntas poco motivadoras o repetitivas.	Juego poco organizado, con preguntas confusas o poco atractivas.
Coherencia con los objetivos comunicativos	Las preguntas permiten practicar efectivamente la descripción de personas, ubicación de objetos y expresión de gustos.	Mayormente coherente con los objetivos, aunque alguna pregunta fuera de contexto.	Algunas preguntas no están alineadas con los objetivos de aprendizaje.	Preguntas que no permiten practicar los contenidos planteados ni los objetivos comunicativos.
Claridad y corrección gramatical	Las preguntas están formuladas con claridad y corrección gramatical, facilitando la comprensión.	Preguntas mayormente claras con algunos errores gramaticales que no impiden entender.	Preguntas con errores frecuentes que dificultan la comprensión.	Preguntas confusas o con errores graves que impiden la comprensión.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Trabajo en equipo y entrega a tiempo	Participa activamente, colabora efectivamente y entrega el proyecto dentro del tiempo establecido.	Colabora con el equipo, con mínima participación y entrega puntualmente.	Participación limitada o entrega con retraso justificado.	No colabora con el equipo y entrega fuera de tiempo sin justificación.