

Game of Possession: Mastering Ownership in English

Lengua Extranjera | Inglés | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media (15-17 años) aprendan a expresar pertenencia de forma clara y respetuosa en inglés, usando correctamente los pronombres posesivos (mine, yours, his, hers), el genitivo sajón ('s) con nombres propios en singular, y formulando preguntas con "whose". A través de una metodología basada en la gamificación, los estudiantes se involucrarán en actividades dinámicas y motivadoras que les permitirán practicar la expresión de pertenencia en contextos reales vinculados a objetos personales y escolares, colores y materiales. El aprendizaje de estas estructuras gramaticales no solo facilita la comunicación efectiva, sino que también promueve el respeto y la claridad en las interacciones diarias. Al dominar estas habilidades, los estudiantes podrán identificarse y relacionarse mejor con su entorno, favoreciendo su desarrollo comunicativo y cultural en un idioma extranjero.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y usar correctamente los pronombres posesivos (mine, yours, his, hers) en oraciones simples para expresar pertenencia.
- Formar y responder preguntas usando el genitivo sajón ('s) con nombres propios en singular para indicar posesión.
- Construir y responder preguntas con "whose" para preguntar por la pertenencia de objetos.
- Describir objetos personales y escolares, incluyendo sus colores y materiales, aplicando estructuras de pertenencia.
- Expresar pertenencia usando frases simples de forma clara y respetuosa en contextos cotidianos.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes de objetos personales y escolares (lápices, cuadernos, mochilas, etc.), colores y materiales (10 juegos de tarjetas por grupo).
- Carteles con ejemplos de pronombres posesivos, genitivo sajón y preguntas con "whose".
- Proyector o pizarra digital para mostrar videos cortos y presentaciones.
- Hojas de trabajo impresas con ejercicios y retos de gamificación.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.
- Insignias o stickers para recompensar puntos y logros.
- Aplicación digital de cuestionarios tipo quiz (Kahoot o Quizizz) para repaso.
- Cuadernos y bolígrafos para anotaciones.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario relacionado con objetos personales y escolares.
- Familiaridad previa con estructuras simples en presente simple en inglés.
- Habilidad para formar oraciones afirmativas y preguntas básicas en inglés.
- Experiencia previa con pronombres personales (I, you, he, she, etc.).
- Actitud colaborativa y disposición para participar en actividades grupales y juegos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la Pertenencia en Inglés

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con conocimientos previos y presentar el objetivo de aprender a expresar pertenencia usando pronombres posesivos y el genitivo sajón.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda a los estudiantes, muestra imágenes de objetos personales (p. ej., un lápiz, una mochila) y pregunta: “Whose pencil is this?” Invitando a responder en inglés con lo que saben.
- **Estudiantes:** Responden con frases simples como “It’s Maria’s” o “It’s mine” de forma espontánea o con ayuda.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que hoy comenzarán un reto gamificado llamado “Game of Possession”, donde ganarán puntos y insignias por demostrar que saben decir a quién pertenece cada objeto.
- **Estudiantes:** Se muestran emocionados y atentos al desafío.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema explicando que expresar correctamente la pertenencia es importante para evitar confusiones y ser respetuosos con las cosas de los demás en su vida diaria y en el colegio.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el pronombre posesivo y el genitivo sajón mediante una presentación visual con ejemplos claros y sencillos, explicando la diferencia y el uso de cada uno en frases.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Matching Ownership" (Parejas de tarjetas)

- **Objetivo:** Identificar y usar pronombres posesivos y genitivo sajón con objetos personales y nombres.
- **Instrucciones:**
 - El docente reparte tarjetas con imágenes y otras con frases (ej. "It's Ana's", "It's mine").
 - Los estudiantes en parejas deben unir tarjetas que correspondan correctamente.
 - Luego, leen en voz alta las frases formadas.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Conjunto de pares de tarjetas correctamente emparejadas y lectura oral.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa, corrige pronunciación y formula preguntas para reforzar comprensión (ej. "Whose backpack is this?")

Actividad 2: "Whose is it?" (Juego de preguntas)

- **Objetivo:** Formular y responder preguntas con "whose" usando objetos y colores.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de cuatro, un estudiante sostiene una tarjeta con un objeto y dice "Whose [object] is this?"
 - Los demás responden usando "It's [Nombre]'s" o "It's mine/yours".
 - Se rotan los roles para que todos participen.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Preguntas y respuestas orales correctas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Escucha, ofrece retroalimentación inmediata y anota puntos para el equipo que responde correctamente.

Actividad 3: "Color and Material Detective" (Búsqueda y descripción)

- **Objetivo:** Describir objetos usando colores y materiales, aplicando frases de pertenencia.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye imágenes de objetos con diferentes colores y materiales.
 - Cada estudiante debe describir el objeto y decir a quién pertenece usando frases como "It's John's blue pencil" o "It's hers, the red notebook."
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Descripciones orales y escritas simples.

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Anima a usar vocabulario completo, corrige errores y otorga insignias por creatividad y precisión.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Retos extra con frases más complejas o formar oraciones negativas con pronombres posesivos.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo con tarjetas visuales y oraciones modelo para repetir y practicar.

Transición:

El docente conecta la última actividad con la siguiente sesión anunciando que continuarán el juego para ganar más puntos y enfrentar nuevos retos con preguntas y respuestas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los estudiantes completan un “ticket de salida” escribiendo 3 frases usando pronombres posesivos, genitivo sajón y preguntas con “whose” aprendidas hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó el juego a entender mejor cómo expresar pertenencia?
- ¿Cuál pronombre posesivo te resulta más fácil usar y por qué?
- ¿Puedes formar una pregunta con “whose” para preguntar sobre algo que ves a tu alrededor?

Retroalimentación:

El docente comenta en voz alta ejemplos destacados del ticket de salida y felicita el esfuerzo, aclarando dudas finales.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión usarán estas estructuras para resolver un “misterio” en el aula, aumentando la motivación y el uso práctico.

Tarea:

Escribir en su cuaderno 5 frases con objetos personales de su casa, usando pronombres posesivos y genitivo sajón, para compartir en la próxima clase.

Sesión 2: Retos y Misterios de la Pertenencia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar y reforzar lo aprendido sobre pertenencia, preparando a los estudiantes para un reto tipo “misterio” que requiere usar las estructuras vistas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra un breve video animado donde personajes preguntan “Whose is this?” y responden con pronombres posesivos y genitivo sajón.
- **Estudiantes:** Responden oralmente a preguntas rápidas sobre el video para activar vocabulario y estructuras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anuncia el inicio del “Misterio de la Mochila Perdida” donde deberán usar su inglés para descubrir a quién pertenece cada objeto encontrado.
- **Estudiantes:** Se organizan en equipos emocionados para el juego.

Contextualización:

Se explica la importancia de preguntar y responder claramente para evitar conflictos, siendo respetuosos y precisos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se refuerzan con ejemplos el uso de preguntas con “whose”, pronombres posesivos y genitivo sajón a través de una dinámica interactiva.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Misterio de la Mochila Perdida” (Juego de rol y pistas)

- **Objetivo:** Practicar preguntas y respuestas con “whose”, pronombres posesivos y genitivo sajón en contexto real y colaborativo.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye objetos ficticios (tarjetas con imágenes) “perdidos” en el aula.
 - Cada equipo recibe una lista de pistas con preguntas para identificar a quién pertenece cada objeto.
 - Usan frases como “Whose red notebook is this?” y responden “It’s Anna’s” o “It’s mine”.
 - Ganan puntos por respuestas correctas y rapidez.
- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Lista completa de objetos correctamente asignados con frases escritas y orales.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Monitorea, ofrece pistas adicionales si es necesario, y da retroalimentación inmediata.

Actividad 2: “Quiz Rápido – ¡A Ganar Insignias!” (Competencia digital)

- **Objetivo:** Consolidar vocabulario y estructuras de pertenencia mediante preguntas rápidas y divertidas.
- **Instrucciones:**
 - Usan Kahoot o Quizizz para responder preguntas sobre pronombres posesivos, genitivo sajón y “whose”.
 - Se premia con insignias virtuales a los ganadores.
- **Organización:** Individual (en grupo, pero cada uno responde desde su dispositivo)
- **Producto:** Resultados digitales y discusión grupal de preguntas difíciles.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita el juego, ayuda con dudas y guía la revisión de respuestas.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados: Formular frases con dos objetos y usar colores y materiales en las respuestas.
- Estudiantes con dificultades: Uso de ejemplos escritos y apoyo visual durante el juego, además de frases modelo para repetir.

Transición:

El docente conecta la competencia con la siguiente sesión donde crearán un juego propio para demostrar lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

En plenaria, cada equipo comparte una frase favorita aprendida o creada durante el juego.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de preguntar “whose” y responder correctamente?
- ¿Cómo te ayudó el juego a recordar los pronombres posesivos y el genitivo sajón?
- ¿Cómo aplicarás estas frases fuera del aula?

Retroalimentación:

El docente felicita a todos, señala logros visibles y aclara dudas finales.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión crearán sus propios juegos para enseñar a otros estudiantes.

Tarea:

Preparar una lista de 5 preguntas con “whose” y respuestas usando pronombres posesivos para presentar en la próxima clase.

Sesión 3: Creando y Compartiendo Juegos de Pertenencia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y preparar a los estudiantes para diseñar juegos que refuercen la expresión de pertenencia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta a los estudiantes: “Can you say a sentence with a pronoun possessive or ‘s genitive?” y “Can you ask a question with whose?”
- **Estudiantes:** Responden oralmente y con ejemplos escritos en la pizarra.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que hoy serán diseñadores de juegos y maestros, compartiendo su conocimiento con otros.
- **Estudiantes:** Se muestran motivados y colaborativos.

Contextualización:

Se enfatiza que enseñar a otros fortalece su propio aprendizaje y les ayuda a comunicarse con respeto y claridad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Breve recordatorio con ejemplos de estructuras para incluir en los juegos: pronombres posesivos, genitivo sajón y preguntas con “whose”.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Design Your Own Game” (Creación colaborativa)

- **Objetivo:** Crear un juego que permita practicar la expresión de pertenencia con los contenidos aprendidos.
- **Instrucciones:**

- En grupos de 4, los estudiantes diseñan un juego de mesa o dinámico (tipo tablero, cartas, preguntas y respuestas) para practicar pronombres posesivos, genitivo sajón y “whose”.
- Incluyen elementos como tarjetas, preguntas, puntos e instrucciones claras.
- Preparan una breve explicación para presentar su juego.

- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Prototipo de juego con reglas escritas y materiales visuales.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Asesora, sugiere mejoras, estimula la creatividad y apoya en la escritura de instrucciones.

Actividad 2: “Game Presentation and Play” (Presentación y juego entre grupos)

- **Objetivo:** Practicar oralmente y aplicar estructuras de pertenencia en un contexto lúdico y social.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su juego al resto de la clase.
 - Los grupos rotan para jugar a los juegos creados por sus compañeros.
 - Durante el juego, deben usar las frases y preguntas aprendidas para avanzar y ganar puntos.
- **Organización:** Plenaria con rotación en grupos
- **Producto:** Participación activa y uso oral de estructuras.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa, evalúa participación y corrige errores de forma amable.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor dominio: Lideran la explicación y ayudan a compañeros en la elaboración del juego.
- Estudiantes con dificultades: Reciben modelos escritos y apoyo para la formulación de preguntas y respuestas.

Transición:

Se prepara la sesión de cierre con una reflexión sobre el aprendizaje y una evaluación formativa final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Mapa mental colectivo en la pizarra con las principales estructuras y frases para expresar pertenencia aprendidas durante las sesiones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué nuevas formas de expresar pertenencia aprendiste?

- ¿Cómo usarás lo aprendido para comunicarte mejor con tus compañeros?
- ¿Qué actividad te ayudó más a entender y practicar las estructuras?

Retroalimentación:

El docente entrega retroalimentación verbal general, destacando progreso y motivando a seguir practicando fuera del aula.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a aplicar lo aprendido en situaciones reales: en casa, con amigos o en redes sociales, para mejorar su comunicación en inglés.

Tarea:

Grabar un video corto donde pregunten y respondan sobre pertenencia usando “whose” y pronombres posesivos, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la primera sesión, durante la activación de conocimientos previos con preguntas orales sobre pertenencia.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en las tres sesiones, mediante observación directa, retroalimentación y juegos.
- **Sumativa:** En la tercera sesión, con la presentación y desempeño en el juego creado, y la entrega del video como tarea final.

Criterios de evaluación:

- Usar correctamente pronombres posesivos en oraciones simples para expresar pertenencia.
- Formar y responder preguntas con “whose” adecuadamente en contexto.
- Aplicar el genitivo sajón (’s) con nombres propios en singular para indicar posesión.
- Describir objetos personales y escolares usando colores y materiales correctamente.
- Expresar pertenencia de manera clara y respetuosa en interacciones orales y escritas.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo durante las actividades orales y juegos para verificar uso correcto de estructuras.
- Rúbrica para evaluar la presentación y calidad del juego creado en la sesión 3.
- Observación directa durante las interacciones en clase.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas de reflexión al final de cada sesión.
- Revisión del video de tarea para valorar pronunciación y uso gramatical.

Evidencias de aprendizaje:

- Frases y preguntas orales correctas durante actividades y juegos.
- Emparejamientos y descripciones escritas en las hojas de trabajo.
- Prototipo del juego diseñado y presentado por los estudiantes.
- Participación activa y fluida en actividades de gamificación.
- Videos individuales grabados que demuestran uso adecuado de estructuras.