

Mastering Directions and Instructions: Using Imperatives and Sequence Connectors in Real Life

Lengua Extranjera | Inglés | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de media (15-17 años) desarrollen competencias comunicativas en inglés para dar indicaciones claras y secuenciales utilizando imperativos y conectores temporales. A través de actividades creativas, prácticas y centradas en el estudiante, los alumnos aprenderán a construir y comprender instrucciones simples como recetas, indicaciones digitales y tareas cotidianas.

El aprendizaje de estas habilidades es fundamental para su vida real, ya que les permite comunicarse eficazmente en contextos académicos, sociales y laborales, facilitando la interacción con personas anglófonas y el uso responsable de tecnologías digitales. Además, se potencia el pensamiento crítico y la colaboración mediante la metodología Design Thinking, que promueve la empatía, la ideación y la evaluación constante.

Este plan se estructura en tres sesiones de tres horas cada una, que guían a los estudiantes desde la activación de conocimientos previos hasta la aplicación práctica y reflexión sobre el aprendizaje, asegurando un proceso significativo y duradero.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar y aplicar imperativos para dar indicaciones claras en contextos cotidianos.
- Utilizar conectores secuenciales (first, then, after that, finally) para organizar instrucciones y procesos simples.
- Diseñar instrucciones escritas y orales empleando imperativos y conectores secuenciales de forma coherente.
- Evaluar y mejorar la claridad y efectividad de instrucciones mediante retroalimentación colaborativa.
- Integrar habilidades comunicativas y digitales para resolver tareas prácticas relacionadas con recetas, instrucciones digitales y tareas cotidianas.

Recursos Necesarios

- Pizarras blancas y marcadores de colores.
- Hojas impresas con ejemplos de indicaciones, recetas y procesos simples (30 copias).
- Computadoras o tabletas con acceso a internet (1 por cada 2 estudiantes).
- Proyector y computadora para presentaciones audiovisuales.
- Videos cortos en inglés con instrucciones y procesos cotidianos (duración 3-5 minutos cada uno, 2 videos).
- Materiales para prototipar: cartulinas, tijeras, pegamento, marcadores, post-its.
- Aplicaciones digitales para crear instrucciones (por ejemplo, Google Docs o Canva).

- Lista de cotejo para evaluación formativa y sumativa.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de verbos en presente simple y su forma imperativa.
- Familiaridad con vocabulario cotidiano relacionado con lugares, objetos y acciones.
- Experiencia previa en estructurar oraciones simples en inglés.
- Habilidades básicas en el uso de conectores temporales en inglés.
- Competencias básicas de trabajo en equipo y manejo de dispositivos digitales.

Actividades

Sesión 1: Introducción y Primeros Pasos con Imperativos y Conectores Secuenciales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzaremos a trabajar en cómo dar y entender instrucciones claras usando imperativos y conectores secuenciales, habilidades importantes para comunicarse mejor en inglés y organizar ideas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “Can you give me an example of an instruction in English you know?” Luego escribe en la pizarra ejemplos aportados por los estudiantes, por ejemplo: “Open the door”, “Turn on the light”.

Estudiantes: Responden oralmente con ejemplos o intentan formular una instrucción en inglés.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto donde alguien da instrucciones para encontrar un lugar famoso usando imperativos y conectores (3 minutos). Luego pregunta: “Why do you think giving clear directions is important in real life?”

Estudiantes: Reflexionan y responden, conectando la importancia del tema con experiencias personales.

Contextualización:

Docente: Explica que dar indicaciones claras es útil para viajar, usar apps, cocinar y realizar tareas escolares, actividades que ellos realizan a diario.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el uso del imperativo para dar órdenes y consejos, mostrando ejemplos escritos en la pizarra: “Walk straight until you see the park”, “Don’t forget to bring your ID”, “Speak clearly”. Luego presenta los conectores secuenciales: first, then, after that, finally, con ejemplos sencillos.

Actividad 1: Identificando imperativos y conectores en textos

- **Objetivo:** Analizar y reconocer imperativos y conectores secuenciales en textos auténticos.
- **Instrucciones:**
 - Docente entrega una hoja con una receta sencilla y un conjunto de instrucciones para una tarea digital.
 - En parejas, los estudiantes leen los textos subrayando los imperativos y resaltando los conectores secuenciales.
 - Luego, discuten con la pareja cuáles son los pasos que describen.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Textos marcados y lista de pasos identificados
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Circular entre parejas, hacer preguntas guía como “What is the first step?”, “Which words show commands?”

Actividad 2: Creando instrucciones con imperativos y conectores

- **Objetivo:** Diseñar instrucciones utilizando imperativos y conectores secuenciales correctamente.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, los estudiantes eligen una tarea cotidiana (hacer un sándwich, armar una presentación, etc.).
 - Escriben la secuencia de pasos usando imperativos y conectores secuenciales en una hoja grande o digitalmente.
 - Preparan una breve explicación oral para compartir con la clase.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Instrucciones escritas y presentación oral
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Facilitar vocabulario, corregir errores, motivar participación, hacer preguntas para clarificar ideas.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Crear un conjunto adicional de instrucciones digitales usando una aplicación (Google Docs o Canva) para hacerlas más visuales.

- Para quienes requieren más apoyo: Trabajar con el docente o asistente para revisar vocabulario y construir frases con apoyo visual.

Transición

Docente: Explica que en la próxima sesión aplicarán estas habilidades para diseñar y probar sus propias instrucciones, mejorándolas con retroalimentación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta tres cosas que aprendió hoy sobre imperativos y conectores secuenciales.

Reflexión metacognitiva:

- What are imperatives and why are they useful?
- How do sequence connectors help in giving instructions?
- What was challenging about writing instructions today?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas tarjetas en voz alta, felicita los aciertos y sugiere mejoras para la próxima sesión.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente clase usarán lo aprendido para diseñar instrucciones para su comunidad educativa o familiar.

Sesión 2: Diseño y Prototipado de Instrucciones Creativas

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recordar brevemente la sesión anterior y presentar el objetivo de crear instrucciones propias para resolver problemas reales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “Can you remember the sequence connectors we studied? Can you say an example?”

Estudiantes: Responden oralmente o en voz alta.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra imágenes de instrucciones mal diseñadas y bien diseñadas. Pregunta: “Which ones are easier to follow? Why?”

Contextualización:

Docente: Explica que diseñar instrucciones claras puede ayudar a otros en la escuela, familia o comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente el proceso Design Thinking y cómo se usará para diseñar instrucciones claras y útiles.

Actividad 1: Empatizar y definir el problema

- **Objetivo:** Identificar una necesidad real a resolver con instrucciones claras.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, los estudiantes discuten situaciones de su entorno donde las instrucciones no son claras (ej. en la escuela, en casa, en apps).
 - Eligen un problema específico para resolver con instrucciones.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Declaración del problema escrita
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Guiar preguntas para focalizar el problema y asegurar que es viable para la tarea.

Actividad 2: Idear y prototipar instrucciones

- **Objetivo:** Crear un borrador de instrucciones con imperativos y conectores secuenciales para solucionar el problema definido.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos diseñan su conjunto de instrucciones en formato escrito y visual (cartel, presentación digital o video corto).
 - Se enfatiza el uso correcto de imperativos y conectores.
- **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Prototipo de instrucciones
- **Tiempo:** 80 minutos
- **Rol docente:** Supervisar uso correcto del lenguaje, ofrecer vocabulario, sugerir mejoras.

Actividad 3: Presentación y retroalimentación entre pares

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar las instrucciones con base en comentarios de compañeros.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su prototipo en 5 minutos.
 - Los demás grupos usan una lista de cotejo para dar retroalimentación constructiva.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Lista de retroalimentación y notas para mejorar
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilitar la retroalimentación, moderar las presentaciones y asegurar ambiente respetuoso.

Diferenciación

- Estudiantes avanzados pueden incluir instrucciones multimedia usando videos o animaciones simples.
- Estudiantes con dificultades pueden recibir apoyo para estructurar frases y vocabulario durante la ideación.

Transición

Docente: Indica que en la próxima sesión se perfeccionarán las instrucciones y se evaluará su efectividad con usuarios reales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en el cuaderno una frase usando un imperativo y un conector secuencial para describir una acción diaria.

Reflexión metacognitiva:

- What challenges did you face when designing instructions?
- How did feedback help improve your work?
- Which imperative command do you find most useful?

Retroalimentación:

Docente: Comenta grupalmente las frases escritas y destaca buenas prácticas.

Transferencia:

Docente: Motiva a pensar en situaciones fuera del aula donde pueden aplicar estas habilidades.

Sesión 3: Evaluación, Reflexión y Aplicación Práctica de Indicaciones

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recapitula los aprendizajes previos y plantea que hoy se pondrán a prueba las instrucciones diseñadas y se reflexionará sobre el aprendizaje.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “Can you quickly tell me one example of a sequence connector and an imperative you used?”

Estudiantes: Responden oralmente mostrando confianza.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: “Who can follow the instructions of a peer to complete a task without help?”

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de que las instrucciones sean claras y entendibles para que otros las sigan correctamente, en la escuela y fuera de ella.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente la importancia de la evaluación práctica y la mejora continua de las instrucciones.

Actividad 1: Prueba de instrucciones con usuarios reales

- **Objetivo:** Evaluar la efectividad de las instrucciones creadas mediante pruebas prácticas.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo intercambia sus instrucciones con otro grupo.
 - Los estudiantes del segundo grupo siguen las instrucciones para realizar la tarea o proceso descrito.
 - Registran dificultades o confusiones encontradas.

- **Organización:** Grupos de 4 (dos grupos por pareja para intercambio)
- **Producto:** Registro de observaciones y sugerencias
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Observar interacciones, tomar nota de problemas comunes, guiar si es necesario.

Actividad 2: Evaluación y mejora colaborativa

- **Objetivo:** Mejorar las instrucciones con base en la experiencia y observaciones de la prueba.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos analizan el feedback recibido y hacen ajustes en sus instrucciones.
 - Preparan una versión final mejorada.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Instrucciones corregidas y mejoradas
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilitar, preguntar “How did you solve the problems found?”, “Did you use all the connectors?”

Diferenciación

- Quienes terminan antes pueden crear un tutorial digital (video o presentación) con sus instrucciones.
- Quienes necesitan apoyo pueden recibir ayuda para aclarar frases y vocabulario en la revisión.

Transición

Docente: Presenta la importancia de compartir lo aprendido para ayudar a otros y recomienda seguir practicando fuera del aula.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con los elementos clave: imperativos, conectores secuenciales, claridad, y colaboración.

Reflexión metacognitiva:

- How confident do you feel giving instructions in English now?
- What would you improve next time you write instructions?
- How can these skills help you outside school?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a los estudiantes por su esfuerzo y progreso, entrega listas de cotejo con evaluación sumativa y comentarios individualizados.

Transferencia:

Docente: Anima a usar estas habilidades en redes sociales, apps, trabajos prácticos y actividades diarias.

Tarea o reto:

Docente: Proponer redactar instrucciones para un proceso personal (ej. rutina matutina) usando imperativos y conectores, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la activación inicial de la sesión 1; Formativa durante todas las actividades de desarrollo en las tres sesiones; Sumativa en la sesión 3 con la presentación final y evaluación de instrucciones mejoradas.

Criterios de evaluación:

- Uso correcto de imperativos para dar indicaciones claras (objetivo 1).
- Aplicación adecuada de conectores secuenciales para organizar ideas (objetivo 2).
- Capacidad para diseñar instrucciones coherentes y comprensibles (objetivo 3).
- Participación activa en retroalimentación y mejora de instrucciones (objetivo 4).
- Integración de habilidades comunicativas y digitales para tareas prácticas (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para evaluación de instrucciones escritas y orales, observación directa durante actividades, portafolio digital con prototipos y autoevaluación escrita al final de la sesión 3.

Evidencias de aprendizaje: Textos marcados con imperativos y conectores, instrucciones diseñadas en grupo, presentaciones orales, registros de pruebas prácticas, versiones finales mejoradas y reflexiones escritas de los estudiantes.

Enriquecimientos

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, se diseñan actividades centradas en la aplicación práctica de imperativos, conectores secuenciales e indicaciones simples, siguiendo la metodología Design Thinking para fomentar la creatividad, colaboración y resolución de problemas.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
-------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------

Tarea 1: Creación de un Mapa de Indicaciones	• En grupos de 3-4 estudiantes, elijan un lugar conocido dentro de la escuela o barrio. • Diseñen un mapa simple y escriban indicaciones con imperativos para llegar a un punto específico. • Usen conectores secuenciales (first, then, after that, finally) para ordenar las instrucciones. • Presenten el mapa y lean las indicaciones en voz alta al grupo.	45 minutos	Mapa ilustrado con indicaciones escritas y presentación oral	Aplicar imperativos y conectores secuenciales para dar indicaciones claras
Tarea 2: Video Tutorial de un Procedimiento Simple	• Individualmente o en parejas, elijan un proceso cotidiano (receta sencilla, uso de una app, armado de un objeto). • Escriban el guion usando imperativos y conectores secuenciales para explicar el proceso. • Graben un video tutorial de máximo 3 minutos explicando el procedimiento. • Compartan el video con el grupo para recibir feedback y sugerencias.	90 minutos	Video tutorial con instrucciones claras y ordenadas	Practicar la comunicación oral y escrita usando imperativos y conectores secuenciales en contextos reales

Tarea 3: Juego de Roles - Dar y Seguir Indicaciones	• Formar parejas donde un estudiante es el "guía" y otro el "explorador". • El guía debe dar indicaciones usando imperativos y conectores para que el explorador complete una tarea (ejemplo: armar un rompecabezas o encontrar objetos en el aula). • Luego cambian roles. • Al final, reflexionen en grupo sobre qué indicaciones funcionaron mejor y por qué.	45 minutos	Realización exitosa de la tarea siguiendo indicaciones orales y reflexión grupal	Desarrollar habilidades para dar y seguir instrucciones claras usando lenguaje imperativo y conectores
Tarea 4: Diseño de un Manual Digital Interactivo	• En grupos, seleccionen un aparato tecnológico o aplicación popular entre jóvenes. • Investigen y redacten un manual digital con pasos para usarlo, empleando imperativos y conectores secuenciales. • Incorporen imágenes o capturas de pantalla para facilitar la comprensión. • Presenten el manual en clase y expliquen su estructura.	60 minutos	Manual digital con instrucciones claras, ordenadas y visuales	Integrar habilidades de escritura y diseño para crear instrucciones prácticas y contemporáneas

Estas tareas están diseñadas para promover la colaboración, creatividad y aplicación práctica de los contenidos, respetando tiempos y nivel de estudiantes de media. Cada actividad conecta directamente con los objetivos de aprendizaje y la metodología Design Thinking, enfatizando la empatía (al pensar en el usuario de las instrucciones), definición del problema, ideación, prototipado (mapas, videos, manuales) y testeo (presentaciones y feedback).