



GUÍA DEL CURRÍCULO

LA ESCUELA PRIMARIA

La communication llano de confianza es la fundación del todo crecimiento personal y professional. Nuestra misión es proveer niños de comunidades inmerecidos con lecciones atractivas que refuerzan la oratoria y las habilidades de la communication. Mediante enseñando a los niños a encontrar sus voces y organizar sus pensamientos, esperamos que les preparemos para el éxito más tarde en la vida later en cualquier actividad que persigan.

~Teach4Speech

El Índice de contenidos

El Resumé de la Programa
Planificaciones: Sesiones 1-10.....
Actividades incluidas:
Filler Word Game.....
Filler Word Game Inverted.....
Spontaneous Argumentation (SPAR).....
Categories.....
Categories Flipped.....
Jigsaw.....
Taboo.....
Encuesta al Estudiantes.....

Contáctanos

Sitio Web
www.Teach4Speech.com
Correo Electrónico
teach4speech.outreach@gmail.com
Instagram
[@Teach4Speech_](https://www.instagram.com/@Teach4Speech_)

EL RESUME DE LA PROGRAMA

- La programa del Teach4Speech está diseñada a tener lugar durante el curso de 10 semanas con una sesión cada semana; esta programa está diseñada para los hablantes nativos de español quienes están en clases con una mayoría de hablantes nativos de inglés
- Cada sesión es ~30 minutos de duración y refuerza una habilidad diferente
- Habrá actividades varias por todo el curso para captar a los estudiantes y measure su progreso
- La meta de la programa es que los estudiantes se pondrán más seguro de sí mismos y oradores concisos mientras desarrollando sus habilidades de inglés después de las 10 sesiones; esperamos que al final de la programa, estos estudiantes pudieran participar en los juegos en inglés con todo la clase

Temas de las sesiones

Sesión 1	Introducción & Filler Word Game
Sesión 2	SPAR & Filler Word Game
Sesión 3	Categories & SPAR
Sesión 4	Speech Circle & SPAR
Sesión 5	Categories & Categories Flipped
Sesión 6	Categories Flipped & Jigsaw
Sesión 7	Jigsaw & Filler Word Game Inverted
Sesión 8	Filler Word Game Inverted & Taboo
Sesión 9	Taboo & SPAR 2.0
Sesión 10	Final Filler Word Game & Opción del estudiante

SESIÓN 1

Objetivos de la lectura

- Introduce la programa y cómo la funciona
- Colecciona los datos del ingreso vía las encuestas al estudiantes
- Ayuda a los estudiantes a entender cómo jugar Filler Word Game

Planificación

Introducción de la Programa (5 min)

- Explique que jugaran juegos divertidos involucrando hablar a la clase y debatir con sus pares.
- **Presente las sesiones como juegos y no como lecturas parlantes.**

Encuesta de Admisión (5 min)

- Cada estudiante debe llenar una copia de la encuesta encontrada en el apéndice.
- Los estudiantes llenarán la encuesta al principio y al fin de la program para medir su mejora en la confianza de hablar.
- Lea cada pregunta de la encuesta en voz alta mientras que los estudiantes llenan sus respuestas. Asegure que los estudiantes entienden el sistema de clasificación. (1 es no cuadrar y 5 es cuadrar)

Filler Word Game (20 min)

- El objetivo del juego es mirar cuánto tiempo el orador puede hablar sobre un tema sin parar o decir una muletilla como “uhhh” o “comooo”
 - Utilize un reloj automático para grabar el tiempo del orador y para el reloj cuando tartamuedea, para o dice una muletilla. Es un reto para los estudiantes las primeras veces jugando el juego, así que sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades mientras les aliente.
- Lo presente como un juego y cree un marcador donde graba el tiempo de hablar de cada estudiante y llamar el orador más alto como el “ganador” Frame this as a game, and create a scoreboard where you record each student’s speaking time and name the highest speaker as the “winner”
 - Si no todos los estudiantes juegan, estaría otra oportunidad para los datos de hablar de admisión durante sesión 2.
- Esté sanguino que tomo una foto o graba internamente el tiempo de hablar de admissionde cada estudiante (típicamente 10 segundos) así que puede compararlo a las hablas más tarde.
- Al fin, se devane con los estudiantes para identificar que estrategias gente utilizó para hablar por más tiempo (i.e. hablar lentamente, pensar en puntos de discusión antes de hablar, relacionar con sus vidas, etc.)
- Les anime a tartar estas estrategias la proxima vez que juegan el juego

ENCUESTA ESTUDIANTIL

Edad:

Nombre:

Fecha:

¿Con cuál de las siguientes opciones te identificas?

Niño

Niña

Which of these options best describes you?

Blanco o Caucásico

Hispano o Latino

Asiático

Negro o Afroamericano

Otro: _____

Evaluá estas situaciones:

1

2

3

4

5

No
(en desacuerdo)

Sí
(de acuerdo)

Me resulta fácil hablar en grupos.

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Es facil para mi hablar con mis amigos

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Es facil para mi hablar con los maestros

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Me resulta fácil dar un discurso ante toda la clase

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

No estoy nervioso cuando hablo con gente nueva o al hacer un nuevo amigo

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Me gusta la escuela y aprender

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Me cuesta pensar cuando hablo frente a un grupo

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

A menudo olvido lo que iba a decir durante un discurso.

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Mi corazón late más rápido cuando doy un discurso.

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Me pongo nervioso cuando mi profesora dice que vamos a dar discursos

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Tengo miedo de hablar en las conversaciones

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Tengo confianza para mi hablar en inglés

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

¿Qué quieres ser cuando crezcas?

Cómo Jugar: Filler Word Game

Objetivo del juego: mirar cuánto tiempo el orador puede hablar **en español** sobre el tema sin decir una muletilla

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego.
2. Con los estudiantes sentados en sus escritorios, elige un estudiante ir al frente de la clase y estar el orador.
3. Los otros estudiantes deben dar ideas de temas diferentes (“gatos”, “videojuegos”, “pizza”) y el orador debe elegir que tema quiere discutir.
 - a. Si los estudiantes tienen dificultad a pensar de temas, puede da sugerencias de la colección de temas debajo de aquí.
4. Pida al orador a tratar de hablar tanto tiempo como sea posible de su tema sin decir una muletilla.
 - a. Ejemplos de muletillas incluye “uhhh”, “comooo”, “así que”, “sabes”, o alguna palabra permite al estudiante continuar a hablar pero no añadir sentido.
5. Empiece el reloj automático cuando el orador comienza hablar y dejarlo cuando el estudiante dice una muletilla o parar.
 - a. Tiene paciencia y sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades los primeros veces.
6. Grabe el tiempo del orador en la pizarra y elige un orador nuevo.

Sugerencias

- Es posible que sería útil para el maestro hacer una demostración para los estudiantes. Pide a los estudiantes a impedirte hablar cuando utiliza una muletilla. Habla por 10 segundos sobre un tema antes de dice una palabra en muletilla.
- Formule el juego como una competición para captar a los estudiantes.
- Los estudiantes pueden hablar de cualquier cosa relacionado al tema (i.e. por qué le gusta o no le gusta, que sabe del tema, como relaciona al su vida) siempre que están hablando continuamente.

Colección de temas

- Los temas siguientes puede usarlos para los estudiantes a hablar de.
- Los temas solo son sugerencias y puede usarlos si la clase se queda sin ideas y necesita más inspiración.

Colección de Temas para Filler Word Game

Fútbol	Navidad	Familia	Panqueques	Parque	Computadores	Arcoíris
Beisbol	Halloween	Naturaleza	Baile	Ajedrez	Payasos	Playa
Básquetbol	Cumpleaños	Coches	Tarea	Juegos de Mesa	Tortugas	Pícnic
Minecraft	Libros	Doctores	Escuelas	Fuegos Artificiales	Mágico	Excursionismo
Roblox	Países	Pesca	Maestros	Superpoderes	Globos	Acampada
Superhéroes	Océano	Surf	Dibujo	Robots	Paraguas	Trenes
Perros	Zoo	Cocina	Show de TV	Extraterrestres	Tornados	Cómicos
Gatos	Tiempo	Videojuegos	Dinosaurios	Papas Fritas	Sombreros	Instagram
Caballos	Caricaturas	Gafas	Espacio Exterior	Hamburguesa	Café	Snapchat
Pájaros	Amigos	Ropa	Piscina	Fruta	Hermanos	TikTok
Harry Potter	Mates	Chocolate	Circos	Aviones	Mascotas	Quehaceres
Taylor Swift	Ciencia	Historia	Helado	Teléfonos	Primavera	Pokémon
Music		Pizza	Sushi	Equipos Deportivos	Nieve	Verano

RASTREADOR DE SESIÓN 1

- Por favor accede al rastreador en esta enlace para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

FILLER WORD						
Instructions:	Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.					
Student Name	Topic	Speaking Time	Quality of Speech	Confidence	Vocabulary/Fluency	Content
			/10	/10	/10	/10
Daily Summary						
# of Boys Speaking						
# of Girls Speaking						
# of New Speakers						
% Of Class Volunteering						
Rate speeches overall	/10					
Teacher Comments:						

SESIÓN 2

Objetivos de la lectura

- Introduce los discursos argumentativos a los estudiantes
- Asegure que todos o la mayoría de estudiantes han jugado Filler Word Game

Planificación

SPAR (Spontaneous Argumentation) (20 min)

- En esta actividad los estudiantes tienen un debate pequeño sobre un tema dado.
- Trabajan en grupos para idear un caso por qué su tema asignado es mayor que la opción contrarrestada.
- Elegirán tres oradores del grupo para presentar su caso y sus refutaciones.
- OPCIONAL: El tema por este debate primero es “panqueques vs. waffles” (vea la colección de temas para opciones otras).
- Cuando elegir un ganador del debate, discuta el uso de muletillas en los discursos de los estudiantes y cómo menos muletillas pueda crear un discurso más persuasivo. Discute el contenido de los discursos que hicieron que algunos fueran más fuertes que otros.

Filler Word Game (10 min)

- Asegúrese que cada estudiante de la clase ha jugado por lo menos un tiempo y tiene un tiempo grabado.
- Después de que cada estudiante ha jugado, discuta con la clases de qué más podría haber hablado para alargar sus discursos (i.e. historia del tema, cuentos del tema, etc.)

Cómo Jugar: Spontaneous Argumentation (SPAR)

Objetivo del juego: la clase debate un tema **en español** y practica dando los discursos persuasivos

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes y presente el tema la clase va a “debatir” (i.e. perros vs. gatos).
2. Divida la clase en dos grupos iguales y asigne cada grupo un tema para argumentar. Por ejemplo, la mitad de la clase sería el equipo de perros y la otra mitad sería el equipo de gatos.
3. Pida a cada grupo que se reúna en diferentes lados de la sala. Darles varios minutos para discutir conjuntamente y preparar 3 argumentos por qué su tema es mejor y 3 argumentos por qué el tema del otro grupo es peor.
4. Pida a cada grupo que elija a 2 portavoces- uno presentaría los 3 argumentos primeros e al otro presentaría los 3 argumentos segundos.
5. Cuando los grupos están terminados de prepararse (alrededor de 5 minutos), pida a los portavoces de cada grupo que ir al frente de la clase y presentar sus argumentos.
6. Después de que ambos grupos hayan presentado, permita los grupos a volver juntos y idear 2-3 refutaciones en contra de los argumentos del otro grupo.
7. Cada grupo debe elegir un portavoz nuevo para presentar estas refutaciones a la clase.
8. Después de esto, el debate está terminado y puede elegir un “ganador” y discutir lo que hice bien.

Sugerencias

- Ayuda a los estudiantes si necesitan dando ejemplos de argumentos buenos.
- Anote cuando los estudiantes presentan de que hicieron bien y que pueden mejorar para que pueda dar el feedback después del debate.
- Enfatice que para ganar el debate, los estudiantes necesitan convencer a used que su tema es mejor- este les provoca a idear argumentos sólidos.

Colección de temas

- gatos vs. perros
 panqueques vs. waffles
 verano vs. invierno
 playa vs. montañas
 ciudades vs. campo
 leer libros vs. ver películas
 soda vs. jugo
 padres vs. hermanos
 océano vs. tierra
 hablar en línea vs. hablar en la vida real
 computadores vs. teléfonos
 mates vs. inglés
 dibujos animados vs. acción en vivo
 dulce vs. picante
 extraterrestres vs. robots
 video juegos vs. juegos de mesa
 snowboard vs. esquí
 aviones vs. trenes
 tarta vs. pizza
 selva vs. desierto

Cómo Jugar: Filler Word Game

Objetivo del juego: mirar cuánto tiempo el orador puede hablar **en español** sobre el tema en español sin decir una muletilla

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego.
2. Con los estudiantes sentados en sus escritorios, elige un estudiante ir al frente de la clase y estar el orador.
3. Los otros estudiantes deben dar ideas de temas diferentes (“gatos”, “videojuegos”, “pizza”) y el orador debe elegir que tema quiere discutir.
 - a. Si los estudiantes tienen dificultad a pensar de temas, puede da sugerencias de la colección de temas debajo de aquí.
4. Pida al orador a tratar de hablar tanto tiempo como sea posible de su tema sin decir una muletilla.
 - a. Ejemplos de muletillas incluye “uhhh”, “comooo”, “así que”, “sabes”, o alguna palabra permite al estudiante continuar a hablar pero no añadir sentido.
5. Empiece el reloj automático cuando el orador comienza hablar y dejarlo cuando el estudiante dice una muletilla o parar.
 - a. Tiene paciencia y sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades los primeros veces.
6. Grabe el tiempo del orador en la pizarra y elige un orador nuevo.

Sugerencias

- Es posible que sería útil para el maestro hacer una demostración para los estudiantes. Pide a los estudiantes a impedirte hablar cuando utiliza una muletilla. Habla por 10 segundos sobre un tema antes de dice una palabra en muletilla.
- Formule el juego como una competición para captar a los estudiantes.
- Los estudiantes pueden hablar de cualquier cosa relacionado al tema (i.e. por qué le gusta o no le gusta, que sabe del tema, como relaciona al su vida) siempre que están hablando continuamente.

Colección de Temas

- Los teams siguientes puede usarlos para los estudiantes a hablar de.
- Los temas solo son sugerencias y puede usarlos si la clase se queda sin ideas y necesita más inspiración.

Colección de Temas para Filler Word Game

Fútbol	Navidad	Familia	Panqueques	Parque	Computadores	Arcoíris
Beisbol	Halloween	Naturaleza	Baile	Ajedrez	Payasos	Playa
Básquetbol	Cumpleaños	Coches	Tarea	Juegos de Mesa	Tortugas	Pícnic
Minecraft	Libros	Doctores	Escuelas	Fuegos Artificiales	Mágico	Excursionismo
Roblox	Países	Pesca	Maestros	Superpoderes	Globos	Acampada
Superhéroes	Océano	Surf	Dibujo	Robots	Paraguas	Trenes
Perros	Zoo	Cocina	Show de TV	Extraterrestres	Tornados	Cómicos
Gatos	Tiempo	Videojuegos	Dinosaurios	Papas Fritas	Sombreros	Instagram
Caballos	Caricaturas	Gafas	Espacio Exterior	Hamburguesa	Café	Snapchat
Pájaros	Amigos	Ropa	Piscina	Fruta	Hermanos	TikTok
Harry Potter	Mates	Chocolate	Circos	Aviones	Mascotas	Quehaceres
Taylor Swift	Ciencia	Historia	Helado	Teléfonos	Primavera	Pokémon
Music		Pizza	Sushi	Equipos Deportivos	Nieve	Verano

RASTREADOR DE SESIÓN 2

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

FILLER WORD						
Instructions:		Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.				
Student Name	Topic	Speaking Time	Quality of Speech	Confidence	Vocabulary/Fluency	Content
			/10	/10	/10	/10
Daily Summary						
# of Boys Speaking						
# of Girls Speaking						
# of New Speakers						
% Of Class Volunteering						
Rate speeches overall	/10					
Teacher Comments:						

SESIÓN 3

Objetivos de la lectura

- Evalúe las habilidades de improvisación de los estudiantes con el juego de Categories
- Se solidifique el entendimiento de los estudiantes con los debates de SPAR

Planificación

Categories (10 min)

- En esta actividad, un estudiante tiene 30 segundos para nombrar tantas palabras relacionadas con un tema dado como sea posible.
- Después de que cada estudiante va, pregunte a la clase qué otras palabras podría haber dichas.
- Al fin de la actividad, pregunte a los estudiantes si era más fácil a idear palabras cuando eran el orador o cuando eran parte del público.
- Tenga una discusión con la clase sobre porque podría ser más difícil a idear palabras cuando eran el orador (por ejemplo: la presión de tiempo y los públicos grandes que les ponen en un aprieto o crean el estrés o la ansiedad los que lo hace más difícil a pensar rápido).

SPAR (Spontaneous Argumentation) (20 min)

- Esta vez al jugar SPAR, desafíe a los presentadores a utilizar la menor medida posible de muletillas.
- OPCIONAL: El tema por este debate es “gatos vs. perros”.
- Después del debate, discuta lo que cada equipo hizo bien y cómo podría mejorar.
- Por ejemplo, mirando hacia arriba cuando hablando, hablando en voz alta y con claridad, utilizando los aparatos persuasivos como las anécdotas o la imaginería, utilizando ejemplos concerniente a sus posiciones, etc.

Cómo Jugar: Categories

Objetivo del juego: desafíe a cada estudiante a nombrar **en español** tantas palabras relacionadas con un tema dado en 30 segundos como sea posible

Instrucciones

- Explique a los estudiantes que asignará cada persona quién se ofrece un tema y tender 30 segundos a nombrar tantas palabras relacionadas con el tema dado como sea posible.
- Elija un persona para estar el primer orador.
- Tenga el primer orador se pone de pie y le dé un tema de la colección de temas.
- Ponga un temporizador por 30 segundos y le diga cuando empezar.
- Cuento cuantas palabras puede nombrar y grabe su numero en la pizarra.
- Después de que se sienta, pregunte a la class a vociferar otras palabras que podría haber nombradas. Elija el orador próximo.

Sugerencias

- Este juego parece simple cuando explicado pero se vuelve más difícil a idear palabras cuando está hablando delante de un grupo y bajo la presión de tiempo.
- Guarde un registro del puntaje alto para que los estudiantes pueden tratar de vencerlo la próxima vez que juegan el juego.

Colección de Temas

- Asigne a los estudiantes un tema de la colección siguiendo o idee su propio.

Colección de Temas para Categories

Deportes	Libros	Espacio	Playa	Parque
Superhéroes	Países	Circo	Películas	Postres
Géneros musicales	Tiempo	Fruta	Tecnología	Zapatos
Cosas calientes	Naturaleza	Verduras	Bebidas	Ropa
Cosas frías	Formas	Colores	Cosas rojas	Cosas altas
Instrumentos	Meriendas	Apartos	Muebles	Animales marinos
	Mascotas	Vehiculos	Camping	Comidas saladas

Cómo Jugar: Spontaneous Argumentation (SPAR)

Objetivo del juego: la clase debate un tema **en español** y practica dando los discursos persuasivos

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes y presente el tema la clase va a “debatir” (i.e. perros vs. gatos).
2. Divida la clase en dos grupos iguales y asigne cada grupo un tema para argumentar. Por ejemplo, la mitad de la clase sería el equipo de perros y la otra mitad sería el equipo de gatos.
3. Pida a cada grupo que se reúna en diferentes lados de la sala. Darles varios minutos para discutir conjuntamente y preparar 3 argumentos por qué su tema es mejor y 3 argumentos por qué el tema del otro grupo es peor.
4. Pida a cada grupo que elija a 2 portavoces- uno presentaría los 3 argumentos primeros e al otro presentaría los 3 argumentos segundos.
5. Cuando los grupos están terminados de prepararse (alrededor de 5 minutos), pida a los portavoces de cada grupo que ir al frente de la clase y presentar sus argumentos.
6. Despues de que ambos grupos hayan presentado, permita los grupos a volver juntos y idear 2-3 refutaciones en contra de los argumentos del otro grupo.
7. Cada grupo debe elegir un portavoz nuevo para presentar estas refutaciones a la clase.
8. Despues de esto, el debate está terminado y puede elegir un “ganador” y discutir lo que hice bien.

Sugerencias

- Ayuda a los estudiantes si necesitan dando ejemplos de argumentos buenos.
- Anote cuando los estudiantes presentan de que hicieron bien y que pueden mejorar para que pueda dar el feedback después del debate.
- Enfatice que para ganar el debate, los estudiantes necesitan convencer a used que su tema es mejor- este les provoca a idear argumentos sólidos.

Colección de temas

- gatos vs. perros
 panqueques vs. waffles
 verano vs. invierno
 playa vs. montañas
 ciudades vs. campo
 leer libros vs. ver películas
 soda vs. jugo
 padres vs. hermanos
 océano vs. tierra
 hablar en línea vs. hablar en la vida real
 computadores vs. teléfonos
 mates vs. inglés
 dibujos animados vs. acción en vivo
 dulce vs. picante
 extraterrestres vs. robots
 video juegos vs. juegos de mesa
 snowboard vs. esquí
 aviones vs. trenes
 tarta vs. pizza
 selva vs. desierto

RASTREADOR DE SESIÓN 3

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

Categories					
Instructions:	Record the number of words related to the category the student is able to think of in 30 seconds.				
Student Name	Category	# of words			
SPAR					
Instructions:	Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.				
Student Name	Debate Topic	Quality of Speech /10	Confidence /10	Vocabulary/Fluency /10	Quality of Argument /10
Daily Summary					
# of Boys Speaking					
# of Girls Speaking					
# of New Speakers					
% Of Class Volunteering					
Rate speeches overall	/10				
Teacher Comments:					

SESIÓN 4

Objetivos de la lectura

- Practique las habilidades de improvisación con el juego de Speech Circle
- Continúe a desarrollar las habilidades de expresión oral argumentativa con SPAR
- Este es la sesión final que está compuesta de actividades completamente en español- la sesión próxima, inglés se introducirá

Planificación

Speech Circle (10 min)

- La meta de este juego es que los estudiantes practican llegar a cosas para decir sobre un tema dado en el acto.
- Los estudiantes organizarán en grupos junto con un objeto elegido. Una persona empezará un argumento y dará el objeto a otra persona en el círculo al azar donde la persona nueva continuará el argumento donde lo dejó la persona previa.

SPAR (Spontaneous Argumentation) (20 min)

- Utilice los mismos grupos que estaban usado por la actividad previa.
- OPCIONAL: El tema para este debate es “libros vs. películas”.
- ¡Si hay otros temas divisivos donde es posible que la clase esté más interesado en, se siente libre a utilizar uno de estos!

Cómo Jugar: Speech Circle

Objective del juego: pida a los estudiantes a practicar llegar a cosas para decir **en español** sobre un tema dado en el acto

Instrucciones

1. Divide a la clase en dos grupos y dé a cada grupo una “oración inicial” por un argumento junto con un objeto portátil como un marcador o un gorro.
 - Una oración inicial sería, “Había una vez...” o “Un día, Martha vio un zorro...”
2. El objeto se pasará a otra persona en el círculo al alzar y este estudiante tendrá que continuar el cuento.
3. Quienquiera sostiene el objeto primero debe comenzar el discurso. Una vez que dijo por lo menos dos oraciones debe dar el objeto a una otro estudiante en el círculo.
4. Pida a los estudiantes a continuar pasar el objeto hasta el discurso/cuento está terminado. Después, asigne un tema nuevo a los grupos si hay tiempo.

Sugerencias

Como el instructor, As the instructor, camine por la sala y asegure que los argumentos no terminan. Si un cuento ha terminado de forma natural, puede dar una oración nueva al grupo para empezar un cuento nuevo.

Argumentos Iniciales Posibles

- “Los pasos crujían mientras el chico caminaba por las escaleras...”
- “Las luces parpadearon intermitentemente...”
- “El coche chirrió a un alto...”
- “Había una vez una tortuga llamada Sally quien vivía en un estanque...”
- “El castillo en la clima de la colina era gris y espeluznante...”

Cómo Jugar: Spontaneous Argumentation (SPAR)

Objetivo del juego: la clase debate un tema **en español** y practica dando los discursos persuasivos

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes y presente el tema la clase va a “debatir” (i.e. perros vs. gatos).
2. Divida la clase en dos grupos iguales y asigne cada grupo un tema para argumentar. Por ejemplo, la mitad de la clase sería el equipo de perros y la otra mitad sería el equipo de gatos.
3. Pida a cada grupo que se reúna en diferentes lados de la sala. Darles varios minutos para discutir conjuntamente y preparar 3 argumentos por qué su tema es mejor y 3 argumentos por qué el tema del otro grupo es peor.
4. Pida a cada grupo que elija a 2 portavoces- uno presentaría los 3 argumentos primeros e al otro presentaría los 3 argumentos segundos.
5. Cuando los grupos están terminados de prepararse (alrededor de 5 minutos), pida a los portavoces de cada grupo que ir al frente de la clase y presentar sus argumentos.
6. Despues de que ambos grupos hayan presentado, permita los grupos a volver juntos y idear 2-3 refutaciones en contra de los argumentos del otro grupo.
7. Cada grupo debe elegir un portavoz nuevo para presentar estas refutaciones a la clase.
8. Despues de esto, el debate está terminado y puede elegir un “ganador” y discutir lo que hice bien.

Sugerencias

- Ayuda a los estudiantes si necesitan dando ejemplos de argumentos buenos.
- Anote cuando los estudiantes presentan de que hicieron bien y que pueden mejorar para que pueda dar el feedback después del debate.
- Enfatice que para ganar el debate, los estudiantes necesitan convencer a used que su tema es mejor- este les provoca a idear argumentos sólidos.

Colección de temas

- gatos vs. perros
 panqueques vs. waffles
 verano vs. invierno
 playa vs. montañas
 ciudades vs. campo
 leer libros vs. ver películas
 soda vs. jugo
 padres vs. hermanos
 océano vs. tierra
 hablar en línea vs. hablar en la vida real
 computadores vs. teléfonos
 mates vs. inglés
 dibujos animados vs. acción en vivo
 dulce vs. picante
 extraterrestres vs. robots
 video juegos vs. juegos de mesa
 snowboard vs. esquí
 aviones vs. trenes
 tarta vs. pizza
 selva vs. desierto

RASTREADOR DE SESIÓN 4

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
- Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
- Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

Speech Circle					
Instructions: No tracker necessary. Instructors can leave qualitative assessment below in the comments box.					
SPAR					
Instructions: Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.					
Student Name	Debate Topic	Quality of Speech /10	Confidence /10	Vocabulary/Fluency /10	Quality of Argument /10
Daily Summary					
# of Boys Speaking					
# of Girls Speaking					
# of New Speakers					
% Of Class Volunteering					
Rate speeches overall	/10				
Teacher Comments:					

SESIÓN 5

Objetivos de la lectura

Los estudiantes hacen la transición a jugar una nueva versión de Categories que incorpora el inglés

Planificación

Categories (10 min)

- En esta actividad, un estudiante tiene 30 segundos para nombrar tantas palabras relacionadas con un tema dado como sea posible.
- Después de que cada estudiante va, pregunte a la clase qué otras palabras podría haber dichas.

Categories Flipped (20 min)

- Presenta el juego como una actualización de Categories que es 'el siguiente nivel'.
- Utilice las mismas reglas de Categories- lo solo que cambia es que los estudiantes deben decir las palabras en inglés en vez de español.
- Es probable que esté un desafío para los estudiantes los primeros tiempos. Por eso, tenga paciencia e, si es necesario, hacer una demostración para los estudiantes.
- Después de cada ronda crear una lista con la clase de palabras en inglés que relacionan con el tema dado. Debe incluir palabras que han dicho y las que no se mencionaron.
- El objetivo del juego es introducir inglés a los estudiantes y empezar a mejorar el conocimiento de los estudiantes de palabras en inglés.

Cómo Jugar: Categories

Objetivo del juego: desafíe a cada estudiante a nombrar **en español** tantas palabras relacionadas con un tema dado en 30 segundos como sea posible

Instrucciones

- Explique a los estudiantes que asignará cada persona quién se ofrece un tema y tender 30 segundos a nombrar tantas palabras relacionadas con el tema dado como sea posible.
- Elija una persona para estar el primer orador.
- Tenga el primer orador se pone de pie y le dé un tema de la colección de temas.
- Ponga un temporizador por 30 segundos y le diga cuando empezar.
- Cuento cuantas palabras puede nombrar y grabe su numero en la pizarra.
- Después de que se sienta, pregunte a la clase a vociferar otras palabras que podría haber nombradas. Elija el orador próximo.

Sugerencias

- Este juego parece simple cuando explicado pero se vuelve más difícil a idear palabras cuando está hablando delante de un grupo y bajo la presión de tiempo.
- Guarde un registro del puntaje alto para que los estudiantes pueden tratar de vencerlo la próxima vez que juegan el juego.

Colección de Temas

- Asigne a los estudiantes un tema de la colección siguiendo o idee su propio.

Colección de Temas para Categories

Deportes	Libros	Espacio	Playa	Parque
Superhéroes	Países	Circo	Películas	Postres
Géneros musicales	Tiempo	Fruta	Tecnología	Zapatos
Cosas calientes	Naturaleza	Verduras	Bebidas	Ropa
Cosas frías	Formas	Colores	Cosas rojas	Cosas altas
Instrumentos	Meriendas	Apartos	Muebles	Animales marinos
	Mascotas	Vehículos	Camping	Comidas saladas

Cómo Jugar: Categories Flipped

Objetivo del juego: desafíe a cada estudiante a nombrar tantas palabras **en inglés** relacionadas con un tema dado en 30 segundos como sea posible

Instrucciones

- Explique a los estudiantes que asignará cada persona quién se ofrece un tema y tender 30 segundos a nombrar tantas palabras en inglés relacionadas con el tema dado como sea posible.
- Elija un persona para estar el primer orador.
- Tenga el primer orador se pone de pie y le dé un tema de la colección de temas.
- Ponga un temporizador por 30 segundos y le diga cuando empezar.
- Cuento cuantas palabras puede nombrar y grabe su numero en la pizarra.
- Después de que se sienta, pregunte a la class a vociferar otras palabras que podría haber nombradas. Elija el orador próximo.

Sugerencias

- Este tiempo, los estudiantes deben decir palabras en el inglés. Estará difícil para los estudiantes. Por eso, toma tiempo después de cada ronda para crear un listo con sus estudiantes de “palabras de vocabulario” en inglés que pertenecen al tema.
- Este juego parece simple pero se vuelve más difícil a idear palabras cuando está hablando delante de un grupo y bajo la presión de tiempo.
- Guarde un registro del puntaje alto.

Colección de Temas

- Asigne a los estudiantes un tema de la colección siguiendo o idee su propio.

Colección de Temas para Categories

Deportes	Libros	Espacio	Playa	Parque
Superhéroes	Países	Circo	Películas	Postres
Géneros musicales	Tiempo	Fruta	Tecnología	Zapatos
Cosas calientes	Naturaleza	Verduras	Bebidas	Ropa
Cosas frías	Formas	Colores	Cosas rojas	Cosas altas
Instrumentos	Meriendas	Apartos	Muebles	Animales marinos
	Mascotas	Vehiculos	Camping	Comidas saladas

RASTREADOR DE SESIÓN 5

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

SESIÓN 6

Objetivos de la lectura

- Introduzca Jigsaw
- Practique utilizar el inglés descriptivo y creativamente

Planificación

Categories Flipped (10 min)

- El objetivo del juego es introducir inglés a los estudiantes y empezar a mejorar el conocimiento de los estudiantes de palabras en inglés.
- Después de cada ronda crear una lista con la clase de palabras en inglés que relacionan con el tema dado.

Jigsaw (20 min)

- El objetivo del juego es utilizar el aprendizaje cooperativo para mejorar el conocimiento del inglés.
- Es probable que esté un desafío para los estudiantes los primeros tiempos. Por eso, tenga paciencia e, si es necesario, hacer una demostración para los estudiantes.
- Si es necesario, pueda jugar una ronda en español y otra en inglés. Además, es posible que sea necesario a utilizar diccionarios español-inglés o el internet a buscar las traducciones.

Cómo Jugar: Categories Flipped

Objetivo del juego: desafíe a cada estudiante a nombrar tantas palabras **en inglés** relacionadas con un tema dado en 30 segundos como sea posible

Instrucciones

- Explique a los estudiantes que asignará cada persona quién se ofrece un tema y tender 30 segundos a nombrar tantas palabras en inglés relacionadas con el tema dado como sea posible.
- Elija un persona para estar el primer orador.
- Tenga el primer orador se pone de pie y le dé un tema de la colección de temas.
- Ponga un temporizador por 30 segundos y le diga cuando empezar.
- Cuento cuantas palabras puede nombrar y grabe su numero en la pizarra.
- Después de que se sienta, pregunte a la class a vociferar otras palabras que podría haber nombradas. Elija el orador próximo.

Sugerencias

- Este tiempo, los estudiantes deben decir palabras en el inglés. Estará difícil para los estudiantes. Por eso, toma tiempo después de cada ronda para crear un listo con sus estudiantes de “palabras de vocabulario” en inglés que pertenecen al tema.
- Este juego parece simple pero se vuelve más difícil a idear palabras cuando está hablando delante de un grupo y bajo la presión de tiempo.
- Guarde un registro del puntaje alto.

Colección de Temas

- Asigne a los estudiantes un tema de la colección siguiendo o idee su propio.

Colección de Temas para Categories

Deportes	Libros	Espacio	Playa	Parque
Superhéroes	Países	Circo	Películas	Postres
Géneros musicales	Tiempo	Fruta	Tecnología	Zapatos
Cosas calientes	Naturaleza	Verduras	Bebidas	Ropa
Cosas frías	Formas	Colores	Cosas rojas	Cosas altas
Instrumentos	Meriendas	Apartos	Muebles	Animales marinos
	Mascotas	Vehiculos	Camping	Comidas saladas

Cómo Jugar: Jigsaw

Objetivo del juego: los estudiantes necesitan hablar **en inglés** con un grupo sobre una palabra antes de explicarlo al otro grupo como un “experto”

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes.
2. Divida la clase en grupos de 4 or 5 estudiantes y asigna cada grupo una palabra diferente del mismo tema.
 - a. Por ejemplo: el tema es “animals” y las palabras son “tiger”, “penguin”, “giraffe”, y “cat”.
3. Los estudiantes deben hablar en grupo sobre la palabra elegido incluyendo las características y vocabulario asociado.
 - a. Por ejemplo, si la palabra es “tiger” el grupo podría hablar de sus rayas, su color, donde vive, y demás.
 - b. Por ejemplo si la palabra es “winter” podría hablar de actividades del invierno, la nieve, ropa que llevan, y demás.
4. Cree grupos nuevos donde cada grupo tiene por lo menos un estudiante de los grupos originales.
5. Cada estudiante es un “experto” de su palabra y debe explicar a su grupo nuevo lo que discutió antes.

Sugerencias

- Jigsaw enfatiza el aprendizaje cooperativo e el uso del lenguaje para enseñar a los compañeros.
- Si los estudiantes no tienen mucha experiencia con hablar en inglés, puede utilizar diccionarios español-inglés o el internet a buscar las traducciones.
 - Este ayudará a los estudiantes construir una colección más grande de vocabulario en inglés.
 - Si los estudiantes no tienen experiencia con inglés, pueden jugar Jigsaw en español.
- Anime a los estudiantes a escribir las palabras de vocabulario importantes para recordarlas cuando hablar con sus grupos nuevos.
- Es posible que los estudiantes tengan dificultad a enseñar su grupo de su palabra al principio.
- Los temas y las palabras solo son sugerencias y para inspiración. Si la clase quiere hablar de temas diferentes está bien.

Colección de Temas y Palabras

Animals	Seasons	Weather	Food	Emotions
Tiger	Spring	Rain	Soup	Happy
Penguin	Summer	Snow	Cereal	Nervous
Giraffe	Fall	Wind	Pasta	Sad
Cat	Winter	Cloudy	Salad	Tired
Monkey		Sunny	Sandwich	Angry

RASTREADOR DE SESIÓN 6

- Por favor accede al rastreador en esta enlace para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

Taboo			
Instructions:	Rank the quality of student's clues about their word from 1 (low) to 10 (high). Record with a stopwatch the amount of time it takes for the class to guess the word.		
Student Name	Word	Time for Class to Guess	Quality of Clues /10
Daily Summary			
# of Boys Speaking			
# of Girls Speaking			
# of New Speakers			
% Of Class Volunteering			
Rate speeches overall	/10		
Teacher Comments:			

SESIÓN 7

Objetivos de la lectura

- Continúe jugar Jigsaw
- Aumente el desafío de Filler Word Game

Planificación

Jigsaw (15 min)

- El objetivo del juego es utilizar el aprendizaje cooperativo para mejorar el conocimiento del inglés.
- Si es necesario, pueda jugar una ronda en español y otra en inglés. Además, es posible que sea necesario a utilizar diccionarios español-inglés o el internet a buscar las traducciones.

Filler Word Game Inverted (15 min)

- Las reglas son las mismas para Filler Word Game pero en vez de hablar sin para o decir una muletilla, la meta es hablar en inglés sin parar o dicer una palabra en español.
- El objetivo del juego es mirar cuánto tiempo el orador puede hablar en inglés sobre un tema sin parar o decir una palabra en español.

Cómo Jugar: Jigsaw

Objetivo del juego: los estudiantes necesitan hablar **en inglés** con un grupo sobre una palabra antes de explicarlo al otro grupo como un “experto”

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes.
2. Divida la clase en grupos de 4 or 5 estudiantes y asigna cada grupo una palabra diferente del mismo tema.
 - a. Por ejemplo: el tema es “animals” y las palabras son “tiger”, “penguin”, “giraffe”, y “cat”.
3. Los estudiantes deben hablar en grupo sobre la palabra elegido incluyendo las características y vocabulario asociado.
 - a. Por ejemplo, si la palabra es “tiger” el grupo podría hablar de sus rayas, su color, donde vive, y demás.
 - b. Por ejemplo si la palabra es “winter” podría hablar de actividades del invierno, la nieve, ropa que llevan, y demás.
4. Cree grupos nuevos donde cada grupo tiene por lo menos un estudiante de los grupos originales.
5. Cada estudiante es un “experto” de su palabra y debe explicar a su grupo nuevo lo que discutió antes.

Sugerencias

- Jigsaw enfatiza el aprendizaje cooperativo e el uso del lenguaje para enseñar a los compañeros.
- Si los estudiantes no tienen mucha experiencia con hablar en inglés, puede utilizar diccionarios español-inglés o el internet a buscar las traducciones.
 - Este ayudará a los estudiantes construir una colección más grande de vocabulario en inglés.
 - Si los estudiantes no tienen experiencia con inglés, pueden jugar Jigsaw en español.
- Anime a los estudiantes a escribir las palabras de vocabulario importantes para recordarlas cuando hablar con sus grupos nuevos.
- Es posible que los estudiantes tengan dificultad a enseñar su grupo de su palabra al principio.
- Los temas y las palabras solo son sugerencias y para inspiración. Si la clase quiere hablar de temas diferentes está bien.

Colección de Temas y Palabras

Animals	Seasons	Weather	Food	Emotions
Tiger	Spring	Rain	Soup	Happy
Penguin	Summer	Snow	Cereal	Nervous
Giraffe	Fall	Wind	Pasta	Sad
Cat	Winter	Cloudy	Salad	Tired
Monkey		Sunny	Sandwich	Angry

Cómo Jugar: Word Filler Game Inverted

Objetivo del juego: mirar cuánto tiempo el orador puede hablar sobre el tema **en inglés** sin hablar en español

Instructiocciones

1. Explique las reglas del juego.
2. Con los estudiantes sentados en sus escritorios, elige un estudiante ir al frente del clase y estar el orador.
3. Los otros estudiantes deben dar ideas de temas diferentes (“cats”, “video games”, “pizza”) y el orador debe elegir que tema quiere discutir.
 - a. Si los estudiantes tienen dificultad a pensar de temas, puede da sugerencias de la colección de temas debajo de aquí.
4. Pida al orador a tratar de hablar tanto tiempo como sea posible de su tema sin hablar en español.
5. Empiece el reloj automático cuando el orador comienza hablar y dejarlo cuando el estudiante dice una palabra en español.
 - a. Tiene paciencia y sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades las primeras veces.
6. Grabe el tiempo del orador en la pizarra y elige un orador nuevo.

Sugerencias

- Este juego está diseñado para estudiantes quien tienen un nivel substantial de inglés y pueden hablar en inglés por algunas oraciones.
 - Si los estudiantes no tienen mucho experiencia con el inglés, debe esperar para jugar este juego y jugar más Jigsaw.
- Es posible que sería útil para el maestro hacer una demostración para los estudiantes. Pide a los estudiantes a impedirte hablar cuando utiliza una palabra en español. Habla por 10 segundos sobre un tema antes de dice una palabra en español.
- Formule el juego como una competición para captar a los estudiantes.
- Los estudiantes pueden hablar de cualquier cosa relacionado al tema siempre que están hablando continuamente.
- Los temas solo son sugerencias y para inspiración. Si la clase quiere hablar de temas diferentes está bien.

Colección de Temas para Filler Word Game Inverted

Soccer	Christmas	Family	Pancakes	Parks	Computers	Pets	Sports Teams
Football	Halloween	Nature	Dance	Chess	Clowns	Rainbows	Chores
Basketball	Birthdays	Cars	Homework	Board Games	Turtles	The Beach	Summer
Minecraft	Books	Doctors	School	Fireworks	Magic	Picnics	Winter
Roblox	Countries	Fishing	Teachers	Superpowers	Balloons	Hiking	Spring
Superheroes	The Ocean	Surfing	Drawing	Robots	Umbrellas	Camping	Fall
Dogs	The Zoo	Cooking	TV Shows	Aliens	Tornadoes	Trains	Pokemon
Cats	Weather	Video Games	Dinosaurs	French Fries	Hats	Comic Books	Music
Horses	Cartoons	Glasses	Outer Space	Hamburgers	Coffee	Instagram	Sushi
Birds	Friends	Clothing	Swimming	Fruit	Siblings	Snapchat	Pizza
Harry Potter	Math	Chocolate	Circuses	Airplanes	Pets	TikTok	
Taylor Swift	Science	History	Ice cream	iPhones			

RASTREADOR DE SESIÓN 7

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

SESIÓN 8

Objetivos de la lectura

- Continúe jugar Filler Word Game Inverted
- Introduzca Taboo

Planificación

Filler Word Game Inverted (15 min)

- El objetivo del juego es mirar cuánto tiempo el orador puede hablar en inglés sobre un tema sin parar o decir una palabra en español.

Taboo (20 min)

- El objetivo del Taboo es inspirar creatividad en los estudiantes para idear ideas nuevas para hablar de su tema sin decir el nombre del tema.
- Estudiantes deben hablar de un tema en inglés sin decir la palabra y sus compañeros de clase necesitan adivinar la palabra.
- Puede jugar el juego en español una vez para introducirlo y después empezar a jugarlo en inglés.

Cómo Jugar: Word Filler Game Inverted

Objetivo del juego: mirar cuánto tiempo el orador puede hablar sobre el tema **en inglés** sin hablar en español

Instructiocciones

1. Explique las reglas del juego.
2. Con los estudiantes sentados en sus escritorios, elige un estudiante ir al frente del clase y estar el orador.
3. Los otros estudiantes deben dar ideas de temas diferentes (“cats”, “video games”, “pizza”) y el orador debe elegir que tema quiere discutir.
 - a. Si los estudiantes tienen dificultad a pensar de temas, puede da sugerencias de la colección de temas debajo de aquí.
4. Pida al orador a tratar de hablar tanto tiempo como sea posible de su tema sin hablar en español.
5. Empiece el reloj automático cuando el orador comienza hablar y dejarlo cuando el estudiante dice una palabra en español.
 - a. Tiene paciencia y sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades las primeras veces.
6. Grabe el tiempo del orador en la pizarra y elige un orador nuevo.

Sugerencias

- Este juego está diseñado para estudiantes quien tienen un nivel substantial de inglés y pueden hablar en inglés por algunas oraciones.
 - Si los estudiantes no tienen mucho experiencia con el inglés, debe esperar para jugar este juego y jugar más Jigsaw.
- Es posible que sería útil para el maestro hacer una demostración para los estudiantes. Pide a los estudiantes a impedirte hablar cuando utiliza una palabra en español. Habla por 10 segundos sobre un tema antes de dice una palabra en español.
- Formule el juego como una competición para captar a los estudiantes.
- Los estudiantes pueden hablar de cualquier cosa relacionado al tema siempre que están hablando continuamente.
- Los temas solo son sugerencias y para inspiración. Si la clase quiere hablar de temas diferentes está bien.

Colección de Temas para Filler Word Game Inverted

Soccer	Christmas	Family	Pancakes	Parks	Computers	Pets	Sports Teams
Football	Halloween	Nature	Dance	Chess	Clowns	Rainbows	Chores
Basketball	Birthdays	Cars	Homework	Board Games	Turtles	The Beach	Summer
Minecraft	Books	Doctors	School	Fireworks	Magic	Picnics	Winter
Roblox	Countries	Fishing	Teachers	Superpowers	Balloons	Hiking	Spring
Superheroes	The Ocean	Surfing	Drawing	Robots	Umbrellas	Camping	Fall
Dogs	The Zoo	Cooking	TV Shows	Aliens	Tornadoes	Trains	Pokemon
Cats	Weather	Video Games	Dinosaurs	French Fries	Hats	Comic Books	Music
Horses	Cartoons	Glasses	Outer Space	Hamburgers	Coffee	Instagram	Sushi
Birds	Friends	Clothing	Swimming	Fruit	Siblings	Snapchat	Pizza
Harry Potter	Math	Chocolate	Circuses	Airplanes	Pets	TikTok	
Taylor Swift	Science	History	Ice cream	iPhones			

Cómo Jugar: Taboo

Objetivo del juego: los estudiantes necesitan hablar de un tema **en inglés** sin decir la palabra y sus compañeros de clase necesitan adivinar la palabra

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes.
2. Puede hacer el juego en grupos de 5 estudiantes (preferido) o como clase.
3. Un estudiante ven al frente del grupo (o la clase) para hablar.
4. Elija una palabra de la colección de temas, escribirlo y mostrarlo al orador (sin decirlo en voz alta).
5. El orador necesita dar un discurso en el inglés para describir el tema sin decirlo.
 - Por ejemplo, si la palabra es “cat” el estudiante puede decir “this is an animal with fur and a tail”.
 - Si la palabra es “butterfly” no puede decir “butter” o “fly”.
 - No puede actuar.
6. Cuando habla, el grupo puede llamar conjeturas del tema.
7. El orador necesita continuar a hablar hasta el grupo adivina la palabra.
8. Si el orador decir la palabra por accidente, elija una palabra nueva y tenga el estudiante empieza nueva.

Sugerencias

- Taboo constituye un desafío para los estudiantes a utilizar creativamente el idioma y pensar más allá. Da palabras de ánimo a los estudiantes si usan una manera particularmente creativa de describir el tema.
- Si los estudiantes no tienen mucha experiencia con hablar en inglés, refiere al juego Jigsaw y ultiliza los temas en este juego para una base de hablar con estos temas en inglés.
 - Si los estudiantes no tienen experiencia con inglés, pueden jugar Taboo en español.
- Si quiere captar a los estudiantes más, Taboo puede cambiar a una competición similar a la charada.
 - Divida la clase en dos equipos y tiene un estudiante de cada equipo hablar uno a uno. Da los una palabra y empieza un reloj automático. Si el equipo advina la palabra, ganará un punto.
 - El equipo con más puntos al final gana.

Colección de Temas

Hungry	Wind	Telephone	Explosion	Invitation
Snow	Shower	Snowman	Paper	Debate
Piano	Flower	Dinosaur	Dance	Promise
Bicycle	Concert	Makeup	Lemon	Theater
Cafeteria	Study	Crocodile	Hospital	Restaurant
Speech	Cereal	Nervous	Distance	Music
Traffic	Car	Shampoo	Ocean	Photograph
	Penguin	Radio	Famous	Perfume

RASTREADOR DE SESIÓN 8

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

DOUBLE TROUBLE FILLER WORD GAME

Instructions: Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.

Student Name	Topic	Speaking Time	Quality of Speech	Confidence	Vocabulary/Fluency	Content
			/10	/10	/10	/10

Shark Tank

Instructions: No tracker necessary. Instructors can leave qualitative assessment below in the comments box.

Daily Summary	
# of Boys Speaking	
# of Girls Speaking	
# of New Speakers	
% Of Class Volunteering	
Rate speeches overall	/10
Teacher Comments:	

SESIÓN 9

Objetivos de la lectura

- Apoye a los estudiantes a mejorar sus habilidades de habla creativamente
- Expanda las habilidades de la argumentación y la refutación de los estudiantes en inglés y español con SPAR 2.0

Planificación

Taboo (10 min)

- Opcional: las palabras para este sesión son: Snake, Password, Camping, Shopping, Bat, Glasses, PE, Breakfast.

SPAR 2.0 (20 min)

- El objetivo de este actividad es para cada estudiante desarrollar ideas específicas sobre un tema y después presentarlas al clase en un discurso corto.
- Las reglas son las mismas como las utilizadas por SPAR pero los estudiantes deben tratar de hablar en inglés.
 - Si es demasiado difícil, los estudiantes pueden hablar en español y Ud. pueda conducir un discurso después del debate sobre como podrían explicar sus ideas en inglés.

Cómo Jugar: Taboo

Objetivo del juego: los estudiantes necesitan hablar de un tema **en inglés** sin decir la palabra y sus compañeros de clase necesitan adivinar la palabra

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes.
2. Puede hacer el juego en grupos de 5 estudiantes (preferido) o como clase.
3. Un estudiante ven al frente del grupo (o la clase) para hablar.
4. Elija una palabra de la colección de temas, escribirlo y mostrarlo al orador (sin decirlo en voz alta).
5. El orador necesita dar un discurso en el inglés para describir el tema sin decirlo.
 - Por ejemplo, si la palabra es “cat” el estudiante puede decir “this is an animal with fur and a tail”.
 - Si la palabra es “butterfly” no puede decir “butter” o “fly”.
 - No puede actuar.
6. Cuando habla, el grupo puede llamar conjeturas del tema.
7. El orador necesita continuar a hablar hasta el grupo adivina la palabra.
8. Si el orador decir la palabra por accidente, elija una palabra nueva y tenga el estudiante empieza nueva.

Sugerencias

- Taboo constituye un desafío para los estudiantes a utilizar creativamente el idioma y pensar más allá. Da palabras de ánimo a los estudiantes si usan una manera particularmente creativa de describir el tema.
- Si los estudiantes no tienen mucha experiencia con hablar en inglés, refiere al juego Jigsaw y ultiliza los temas en este juego para una base de hablar con estos temas en inglés.
 - Si los estudiantes no tienen experiencia con inglés, pueden jugar Taboo en español.
- Si quiere captar a los estudiantes más, Taboo puede cambiar a una competición similar a la charada.
 - Divida la clase en dos equipos y tiene un estudiante de cada equipo hablar uno a uno. Da los una palabra y empieza un reloj automático. Si el equipo advina la palabra, ganará un punto.
 - El equipo con más puntos al final gana.

Colección de Temas

Hungry	Wind	Telephone	Explosion	Invitation
Snow	Shower	Snowman	Paper	Debate
Piano	Flower	Dinosaur	Dance	Promise
Bicycle	Concert	Makeup	Lemon	Theater
Cafeteria	Study	Crocodile	Hospital	Restaurant
Speech	Cereal	Nervous	Distance	Music
Traffic	Car	Shampoo	Ocean	Photograph
	Penguin	Radio	Famous	Perfume

Cómo Jugar: Spontaneous Argumentation (SPAR) 2.0

Objetivo del juego: la clase debate un tema y practica dando los discursos persuasivos **en inglés**

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego a los estudiantes y presente el tema la clase va a “debatir” (i.e. perros vs. gatos).
2. Divida la clase en dos grupos iguales y asigne cada grupo un tema para argumentar. Por ejemplo, la mitad de la clase sería el equipo de perros y la otra mitad sería el equipo de gatos.
3. Pida a cada grupo que se reúna en diferentes lados de la sala. Darles varios minutos para discutir conjuntamente y preparar 3 argumentos por qué su tema es mejor y 3 argumentos por qué el tema del otro grupo es peor.
4. Pida a cada grupo que elija a 2 portavoces- uno presentaría los 3 argumentos primeros e al otro presentaría los 3 argumentos segundos.
5. Cuando los grupos están terminados de prepararse (alrededor de 5 minutos), pida a los portavoces de cada grupo que ir al frente de la clase y presentar sus argumentos.
6. Después de que ambos grupos hayan presentado, permita los grupos a volver juntos y idear 2-3 refutaciones en contra de los argumentos del otro grupo.
7. Cada grupo debe elegir un portavoz nuevo para presentar estas refutaciones a la clase.
8. Después de esto, el debate está terminado y puede elegir un “ganador” y discutir lo que hice bien.

Sugerencias

- Ayuda a los estudiantes si necesitan dando ejemplos de argumentos buenos.
- Anote cuando los estudiantes presentan de que hicieron bien y que pueden mejorar para que pueda dar el feedback después del debate.
- Enfatice que para ganar el debate, los estudiantes necesitan convencer a used que su tema es mejor- este les provoca a idear argumentos sólidos.
- Si dar un discurso en inglés es demasiado difícil para la clase, los estudiantes pueden hablar en español y Ud. pueda conducir un discurso después del debate sobre como podrían explicar sus ideas en inglés.

Colección de temas

- Cats vs. Dogs
- Pancakes vs. Waffles
- Summer vs. Winter
- Beach vs. Mountains
- Cities vs. Countryside
- Reading Books vs. Watching Movies
- Soda vs. Juice
- Parents vs. Siblings
- Ocean vs. Land
- Talking Online vs. Talking in Real Life
- Computers vs. Phones
- Math vs. English
- Cartoon vs. Live Action
- Sweet vs. Spicy
- Aliens vs. Robots

RASTREADOR DE SESIÓN 9

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
- Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
- Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

SPAR					
Instructions: Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.					
Student Name	Debate Topic	Quality of Speech /10	Confidence /10	Vocabulary/Fluency /10	Quality of Argument /10
Taboo					
Instructions: Rank the quality of student's clues about their word from 1 (low) to 10 (high). Record with a stopwatch the amount of time it takes for the class to guess the word.					
Student Name	Word	Time for Class to Guess	Quality of Clues /10		
Daily Summary					
# of Boys Speaking					
# of Girls Speaking					
# of New Speakers					
% Of Class Volunteering					
Rate speeches overall	/10				
Teacher Comments:					

SESIÓN 10

Objetivos de la lectura

- Coleccione los datos finales con las encuestas de salir
- Atriaga con estudiantes en el desarrollo adicional de sus habilidades de hablar

Planificación

Filler Word Game (20 min)

- Los estudiantes pueden participar en Filler Word Game con sus compañeros quien han participado en el versión inglés del currículo.
- Tenga cada estudiante juega el juego una vez más y grabar sus tiempos finales como datos finales.

¡Opción del estudiante! (10 min)

- Permita a la class a elegir uno de sus juegos favoritos (aparte de Filler Word Game) para jugar por los 10 minutos próximos.
- Depende del juego, los estudiantes tienen la opción a jugar con sus compañeros quien han participado en el versión inglés del currículo o jugar solo como grupo.

Encuesta de salir (5 min)

- Tenga los estudiantes llenar copias del formulario en la página siguiente para medir su nivel del confort con hablar ahora que el currículo está completo.



Cómo Jugar: Filler Word Game

Objetivo del juego: mirar cuánto tiempo el orador puede hablar sobre el tema en inglés sin parar o decir una muletilla

Instrucciones

1. Explique las reglas del juego.
2. Con los estudiantes sentados en sus escritorios, elige un estudiante ir al frente de la clase y estar el orador.
3. Los otros estudiantes deben dar ideas de temas diferentes (“gatos”, “videojuegos”, “pizza”) y el orador debe elegir que tema quiere discutir.
 - a. Si los estudiantes tienen dificultad a pensar de temas, puede da sugerencias de la colección de temas debajo de aquí.
4. Pida al orador a tratar de hablar tanto tiempo como sea posible de su tema sin decir una muletilla.
 - a. Ejemplos de muletillas incluye “uhhh”, “comooo”, “así que”, “sabes”, o alguna palabra permite al estudiante continuar a hablar pero no añadir sentido.
5. Empiece el reloj automático cuando el orador comienza hablar y dejarlo cuando el estudiante dice una muletilla o parar.
 - a. Tiene paciencia y sea indulgente y ofrezca algunas oportunidades los primeros veces.
6. Grabe el tiempo del orador en la pizarra y elige un orador nuevo.

Sugerencias

- Es posible que sería útil para el maestro hacer una demostración para los estudiantes. Pide a los estudiantes a impedirte hablar cuando utiliza una muletilla. Habla por 10 segundos sobre un tema antes de dice una palabra en muletilla.
- Formule el juego como una competición para captar a los estudiantes.
- Los estudiantes pueden hablar de cualquier cosa relacionado al tema (i.e. por qué le gusta o no le gusta, que sabe del tema, como relaciona al su vida) siempre que están hablando continuamente.

Colección de temas

- Los temas siguientes puede usarlos para los estudiantes a hablar de.
- Los temas solo son sugerencias y puede usarlos si la clase se queda sin ideas y necesita más inspiración.

Colección de Temas para Filler Word Game

Fútbol	Navidad	Familia	Panqueques	Parque	Computadores	Arcoíris
Beisbol	Halloween	Naturaleza	Baile	Ajedrez	Payasos	Playa
Básquetbol	Cumpleaños	Coches	Tarea	Juegos de Mesa	Tortugas	Pícnic
Minecraft	Libros	Doctores	Escuelas	Fuegos Artificiales	Mágico	Excursionismo
Roblox	Países	Pesca	Maestros	Superpoderes	Globos	Acampada
Superhéroes	Océano	Surf	Dibujo	Robots	Paraguas	Trenes
Perros	Zoo	Cocina	Show de TV	Extraterrestres	Tornados	Cómicos
Gatos	Tiempo	Videojuegos	Dinosaurios	Papas Fritas	Sombreros	Instagram
Caballos	Caricaturas	Gafas	Espacio Exterior	Hamburguesa	Café	Snapchat
Pájaros	Amigos	Ropa	Piscina	Fruta	Hermanos	TikTok
Harry Potter	Mates	Chocolate	Circos	Aviones	Mascotas	Quehaceres
Taylor Swift	Ciencia	Historia	Helado	Teléfonos	Primavera	Pokémon
Music		Pizza	Sushi	Equipos Deportivos	Nieve	Verano

RASTREADOR DE SESIÓN 10

- Por favor accede al rastreador en esta [enlace](#) para grabar los discursos del estudiantes.
 - Puede crear su propia copia editable del rastreador (File --> Make a copy)
 - Por favor regresa el rastreador completado a teach4speech.outreach@gmail.com

FILLER WORD																						
Instructions:	Rank the student's speech for each variable on a scale from 1 (low) to 10 (high). Speaking time should be recorded by stopwatch.																					
Student Name	Topic	Speaking Time	Quality of Speech	Confidence	Vocabulary/Fluency	Content																
			/10	/10	/10	/10																
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Daily Summary</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td># of Boys Speaking</td> <td></td> </tr> <tr> <td># of Girls Speaking</td> <td></td> </tr> <tr> <td># of New Speakers</td> <td></td> </tr> <tr> <td>% Of Class Volunteering</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Rate speeches overall</td> <td>/10</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Teacher Comments:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table>							Daily Summary		# of Boys Speaking		# of Girls Speaking		# of New Speakers		% Of Class Volunteering		Rate speeches overall	/10	Teacher Comments:			
Daily Summary																						
# of Boys Speaking																						
# of Girls Speaking																						
# of New Speakers																						
% Of Class Volunteering																						
Rate speeches overall	/10																					
Teacher Comments:																						

ENCUESTA ESTUDIANTIL

Edad:

Nombre:

Fecha:

¿Con cuál de las siguientes opciones te identificas?

Niño

Niña

Which of these options best describes you?

Blanco o Caucásico

Hispano o Latino

Asiático

Negro o Afroamericano

Otro: _____

Evaluá estas situaciones:

1

2

3

4

5

No
(en desacuerdo)

Sí
(de acuerdo)

Me resulta fácil hablar en grupos.



Es facil para mi hablar con mis amigos



Es facil para mi hablar con los maestros



Me resulta fácil dar un discurso ante toda la clase



No estoy nervioso cuando hablo con gente nueva o al hacer un nuevo amigo



Me gusta la escuela y aprender



Me cuesta pensar cuando hablo frente a un grupo



A menudo olvido lo que iba a decir durante un discurso.



Mi corazón late más rápido cuando doy un discurso.



Me pongo nervioso cuando mi profesora dice que vamos a dar discursos



Tengo miedo de hablar en las conversaciones



Tengo confianza para mi hablar en inglés



¿Quéquieres ser cuando crezcas?