

# Creando una app que habla en inglés

**Escuela:** N° 12 DE1

**Autoras:** Eraña Bonacchi, Noelia Daniela

**Sala/grado/año:** 1° 7ª

---

## Breve descripción

### Fundamentación

La función de la escuela, y en el caso específico de la clase de Lenguas Adicionales, es proveer contextos comunicativos variados para que los alumnos utilicen la lengua con diversos propósitos. Crear un ambiente controlado y creativo en el cual cada estudiante pueda poner en práctica lo aprendido tiene múltiples beneficios a la hora de intentar desarrollar sus competencias comunicativa y lingüística, ya que la primera se desarrolla usando el lenguaje y la segunda lo hace a través del desarrollo de las prácticas del lenguaje que involucran en forma conjunta e interrelacionada las cuatro habilidades lingüísticas básicas: escuchar, leer, hablar y escribir.

Primeramente, los estudiantes se verán expuestos a la lengua extranjera a la hora de escuchar y leer diálogos/textos cortos (que usarán como base para incorporar el vocabulario específico necesario y para ver ejemplos de las estructuras pertinentes). Además, se realizará otro acercamiento a la lengua en instancias de reflexión donde se pondrá en manifiesto la naturaleza sintáctica de esta, y sus similitudes y diferencias con el español. En segundo lugar, los estudiantes aplicarán lo aprendido al crear un guión didáctico detallado (escribir) de la aplicación (app) a realizar. Finalmente, el uso de la lengua se completará cuando cada estudiante grabe distintos audios (hablar) para incorporar en la app que crearon.

La intención de este proyecto es motivar a los/as estudiantes a participar oralmente al darles un propósito claro (utilización significativa de la lengua). A su vez, se espera motivar la participación activa al permitirles

practicar antes de compartir sus audios (evitando así posibles errores imprevistos por los cuales los/las estudiantes podrían cohibirse).

Finalmente, los estudiantes tendrán una instancia de evaluación de lo realizado al compartir sus creaciones con sus compañeros/as.

### Propósitos

- Brindar propuestas pedagógicas que posibiliten al estudiante perder el miedo a expresarse oralmente en inglés.
- Generar un acercamiento a la metodología de creación de una app y al lenguaje de programación como facilitador de esto.
- Repasar estructuras simples para hablar de información personal.
- Utilizar la lengua para comunicarse.

### Actividades

1. Leer y completar un diagrama de Venn.
2. Escuchar y completar un cuadro.
3. Analizar teoría sobre estructuras gramaticales y completar el casillero con la respuesta correcta.
4. Escuchar y adivinar el personaje.
5. Corregir oraciones incorrectas gramaticalmente.
6. Completar oraciones con la palabra faltante.
7. Completar oraciones con datos personales.
8. Crear un diagrama de Venn sobre ellos/as y un/a compañero/a.
9. Escribir oraciones sobre un/a compañero/a.
10. Describir oralmente a un/a compañero/a.
11. Escuchar y reconocer al estudiante que se está describiendo.
12. Crear una app con appInventor (esta actividad está compuesta por varias sub-actividades de preparación).

Se agregan o adaptan actividades intermedias de ser necesario.

### Recursos

1. Netbooks Sarmiento;
2. Videos seleccionados por la docente;
3. Fotocopias con actividades creadas por la docente;
4. Software para grabar audios (Audacity o similar).

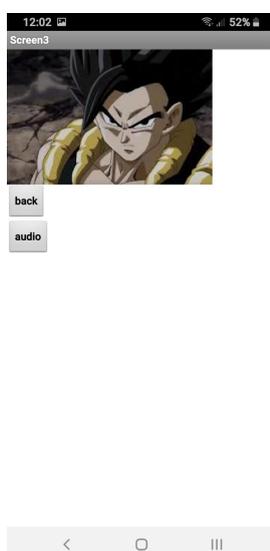
### Cronograma tentativo

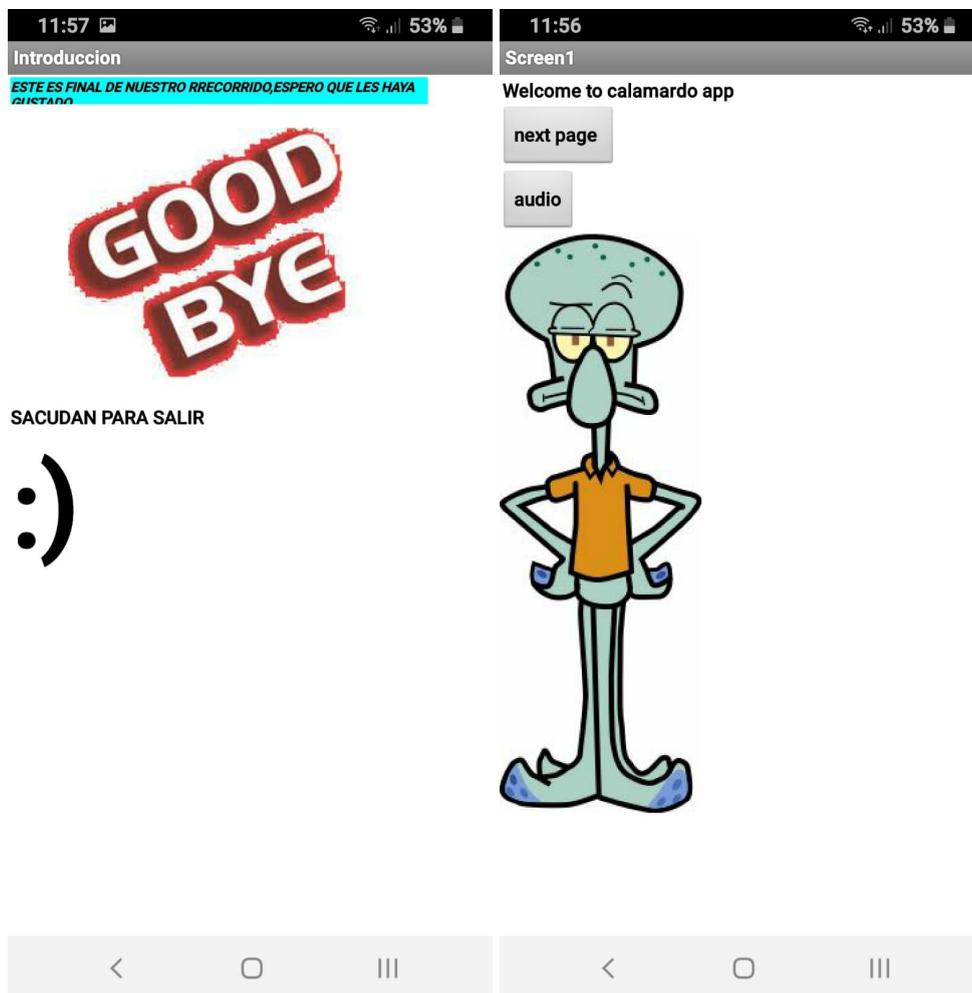
Se espera que el proyecto se realice en doce encuentros. La actividad se insertará en una cursada de un encuentro semanal de tres horas cátedra + una hora de taller.

Introducción a la temática	3 o 4 encuentros
Creación de guión multimedia	2 encuentros
Introducción al uso de appInventor	1 encuentro
Creación de la app	3 encuentros
Demostración de la app a sus compañeros/as y evaluación de la experiencia	1 o 2 encuentros

### Apps realizadas por estudiantes

A continuación incorporamos una selección de diferentes pantallas creadas por estudiantes de 1er año:





### Situación inicial

Luego de tener clases a distancia debido a la pandemia, los/as estudiantes no se sentían cómodos/as participando oralmente en la clase de Inglés. Esto sucedía incluso al incorporar juegos y otras actividades que suelen propiciar la participación.

### Objetivos

Que los/as estudiantes sean capaces de:

- Escuchar y leer consignas, y responder de manera verbal o no verbal.
- Manifestar, de manera oral, las siguientes funciones comunicativas:
  - Nivel A4: saludar / despedirse, presentarse, dar información personal (nombre, edad, nacionalidad, profesión, lugar de residencia).

o Nivel B: saludar / despedirse, presentarse, pedir y dar información personal (nombre, edad, nacionalidad, profesión, lugar de residencia, etc.), expresar opiniones y sentimientos, identificar y emplear recursos lingüísticos y pragmático-discursivos de la/s lengua/s adicional/es (ver detalle en Contenidos), identificar/examinar con ayuda del/la docente, las convenciones sociales de las culturas propias, las situaciones en que es posible observar una diferencia marcada entre la cultura de la lengua adicional y la propia, por ejemplo: formas de tratamiento, marcas de cortesía, modos de saludar, agradecer, disculparse, pedir ayuda, entre otras.

### Capacidades/destrezas

- Comprender textos descriptivos;
- Usar la lengua adicional para la comunicación oral contextualizada con creciente autonomía;
- Expresarse de manera oral en contextos comunicativos relacionados con sus intereses y su universo más próximo (ámbitos de intercambio social);
- Reflexionar sobre aspectos que tienen que ver con el funcionamiento del lenguaje en las particularidades del idioma inglés, a saber: aspectos lingüísticos, pragmáticos y discursivos;
- Reflexionar sobre la gramática, el léxico, la fonología y la ortografía, así como aspectos pragmáticos y discursivos de la lengua adicional;
- Reconocer similitudes y diferencias en relación con el castellano (por ejemplo: el uso de los signos de puntuación, el uso de los tiempos verbales y su morfología, los cognados y falsos cognados, etc.);
- Tomar conciencia de la existencia del otro y aprender a convivir con la diferencia.

## **Contenidos**

EJE: Oralidad

Sub-eje: Escucha

- Escucha de textos orales descriptivos cortos con apoyo visual.
- Identificación del contexto de enunciación: tipo de texto y su propósito.

- Identificación y realización del tipo de escucha requerida—global o focalizada según la tarea comunicativa y el tipo de texto y tema.
- Participación en intercambios orales breves a partir de disparadores visuales: describir personas y dar información personal.

Sub-eje: Producción

- Producción de textos orales descriptivos en monólogos.
- Participación en intercambios orales breves a partir de disparadores visuales o no verbales: describir personas y dar información.

EJE: Lectura

- Identificación del contexto de enunciación: ejes espacio-temporales, tipo de texto y su propósito.
- Identificación del tipo de respuesta a dar.

EJE: Escritura

- Producción escrita de textos descriptivos cortos de tipo dialogado.
- Identificación de los puntos a desarrollar teniendo en cuenta el tipo de texto a escribir, el propósito y el contexto de enunciación.
- Producción de un plan, de borradores y de la versión final en respuesta a la devolución de docente o pares.
- Consulta de recursos como el diccionario monolingüe y bilingüe, y reflexión con el/la docente y/o pares para la corrección de borradores.
- Uso de recursos lingüísticos discursivos para expresión de conceptos (cantidad, posesión, negación/afirmación, sustitución, etc.) y concretización de funciones comunicativas (describir personas utilizando formas conocidas y frases hechas).

EJE: Aspectos lingüísticos

Sub-eje: Fonológicos y sonidos de la lengua adicional

- Patrones de entonación, acentuación en afirmaciones y preguntas.

Sub-eje: Gramaticales

- Expresiones en la lengua adicional para la comprensión y producción de los siguientes conceptos: cantidad, posesión, negación/afirmación y sustitución.
- Expresiones en la lengua adicional para concretar de las siguientes funciones comunicativas: saludar, describir personas, actividades y dar información utilizando formas conocidas y frases hechas.

- Concordancia sujeto-verbo en construcciones con verbo To be.

Sub-eje: Lexicales

- Expresiones en la lengua adicional para el tratamiento de los siguientes temas:
- En el ámbito de intercambio social: vocabulario relacionado con la vida personal y social de los estudiantes y el mundo que rodea a los estudiantes. En específico, tipos de trabajo, países, nacionalidades, el abecedario, deportes, números y adjetivos para describir apariencia.

### **Destinatarios**

Estudiantes de primer año de una escuela secundaria técnica pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Escuela Técnica 12 DE 1).

### **Secuencia didáctica**

Introducción de la temática:

1. Leer y completar un diagrama de Venn.
2. Escuchar y completar un cuadro.
3. Leer la teoría sobre estructuras gramaticales y completar el casillero con la respuesta correcta.
4. Escuchar y adivinar el personaje.
5. Corregir oraciones incorrectas gramaticalmente.
6. Completar oraciones con la palabra faltante.
7. Completar oraciones con sus datos personales.
8. Completar un diagrama de Venn sobre cada estudiante y un/a compañero/a.
9. Escribir oraciones sobre un/a compañero/a.
10. Describir oralmente a un/a compañero/a.
11. Escuchar y reconocer al estudiante que se está describiendo.

Creación de la app:

12. Interactuar con una app modelo creada por el docente realizando actividades de comprensión auditiva.

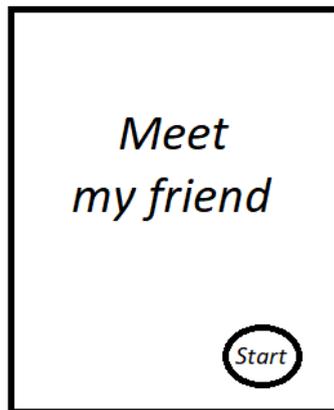
Creación de un guión multimedia:

13. Crear un diagrama de la serie de pantallas a realizar detallando títulos, botones, imágenes, etc.. (IMAGEN 1)

Se sugiere que las pantallas tengan características especificadas por la docente. Por ejemplo, 1 audio por pantalla. (IMAGEN 2).

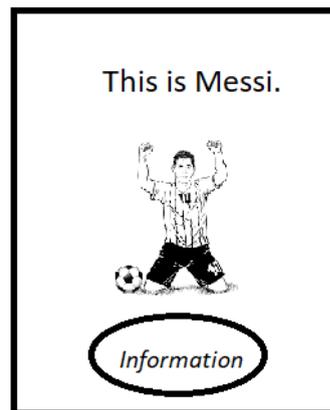
IMAGEN 1: ejemplo de diagrama.

### Screen 1



Button 1 goes to screen 2.

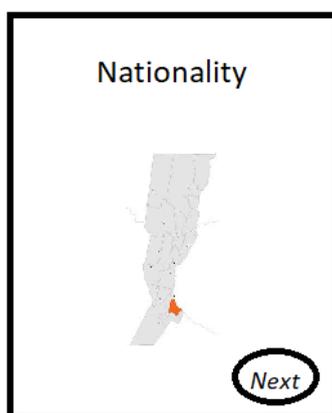
### Screen 2



Button 2 plays Audio 1 and show text: "Shake to continue".

When you shake your phone, you go to screen 3.

### Screen 3



If you click the image, it plays Audio 2.

Button 3 goes to screen 4.

### Screen 4



Button 4 closes the Appl

IMAGEN 2: consigna utilizada.

**Aim: To create an app talking about a character (personal information, likes, dislikes and routines).**

Obligatory items

- A- Three screens with:
  - a title
  - an image or photo
  - a button (or more).
- B- Two audios (or more).
- C- A reaction when you shake your mobile phone.

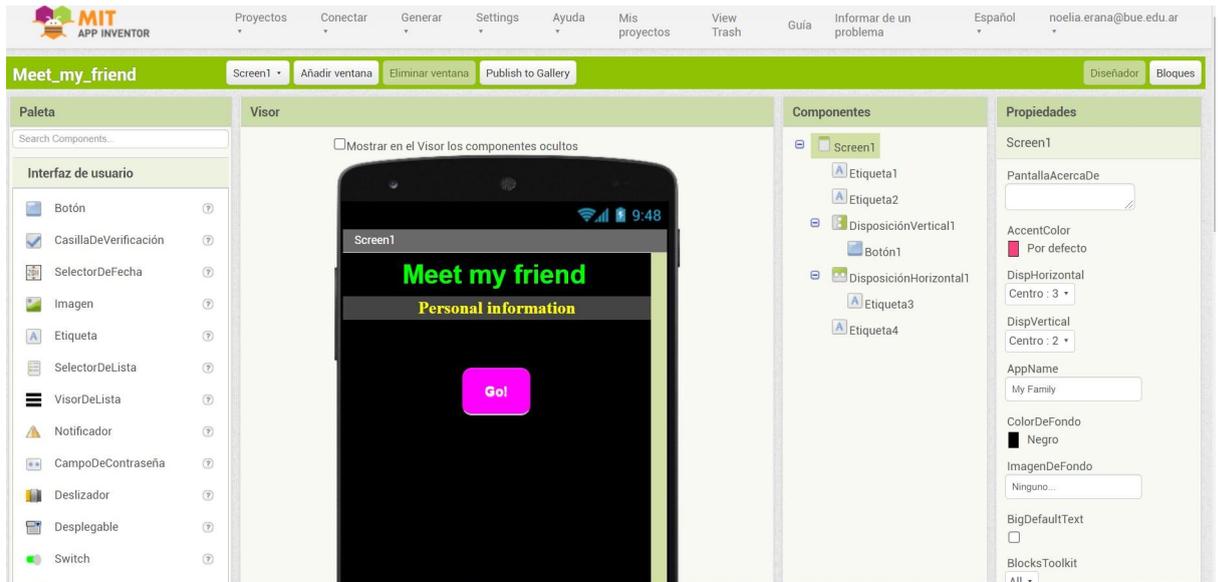
Optional items

- A- A launch screen with:
  - a. A title and a subtitle
- B- A written description or sentences.
- C- Extra buttons
- D- Extra audios
- E- Extra images
- F- Extra reactions
- G- Extra screens



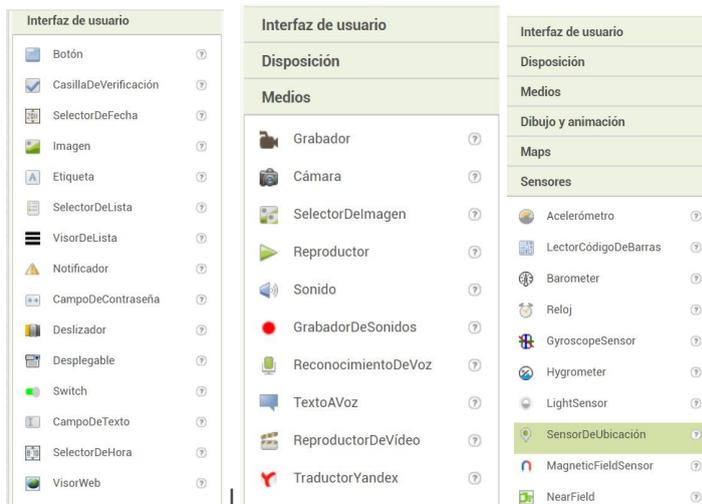
Introducción al uso de app inventor:

13. Reconocer las características de la interfaz de app inventor (imagen 5).



14. Seleccionar las características de la paleta que serán necesarias para trabajar y agruparlas según su funcionalidad.

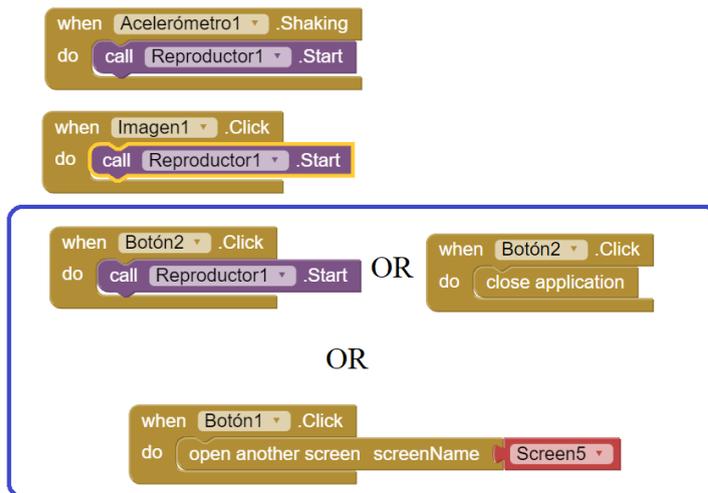
IMAGEN 6: paleta de app Inventor



Creación de la app:

15. Interacción guiada con app Inventor para la creación de la app.  
Se sugiere compartir modelos de creación de “bloques”.

IMAGEN 7: modelos de creación de bloques.



16. Demostración de la app a sus compañeros/as y evaluación de la experiencia. Se agregan o adaptan actividades de ser necesario.

**Otros actores**

Recibimos colaboración de los facilitadores digitales Federico García Barbaz y Maximiliano Bautista.

**Evaluación**

- Instancias de evaluación en proceso con *feedback* inmediato de la docente tanto en los momentos de producción oral como en las distintas entregas de las actividades de preparación (construcción del guión multimedia).
- Instancia de evaluación final por parte de la docente al realizar la entrega de la app.
- Instancia de evaluación de pares al compartir la app con sus compañeros/as.