

Smart Creations. Bringing Magical Furniture to Life with AI

Escuela: N°11 DE 15 "Fray Luis Beltrán"

Autora: Melina Sol Castillo

Sala/grado/año: Cuarto grado

Breve descripción

Este proyecto tiene como objetivo que los estudiantes identifiquen, describan y utilicen vocabulario en inglés relacionado con las habitaciones y los muebles del hogar. Para ello, explorarán una presentación multimedia interactiva en Genially, creada por la docente. Además, en conjunto con la profesora, utilizarán herramientas de inteligencia artificial (IA), que si bien no están diseñadas específicamente para el ámbito escolar, serán adaptadas para fines educativos. De esta manera, los estudiantes crearán y darán vida a "magical furniture" con rasgos humanos.

Las actividades están organizadas para que los estudiantes puedan seguirlas de forma autónoma a través de un Google Site diseñado por la docente, lo que garantiza un aprendizaje intuitivo y guiado. El objetivo final es fomentar la creatividad y el uso del idioma inglés mediante la creación de un video con IA, que será compartido con las familias a través de Google Classroom y Padlet, y con los compañeros de la escuela mediante carteles exhibidos en el patio.

Situación inicial

El proyecto surge de la necesidad de mejorar la habilidad de los estudiantes para describir objetos y lugares comunes en inglés. Se pretende crear una experiencia de aprendizaje activa e involucrar a los estudiantes con la tecnología, aprovechando su interés por los medios digitales. Previo a este proyecto, los alumnos han trabajado el vocabulario básico de la casa y el mobiliario en clases anteriores, por lo que este proyecto expande y aplica esos conocimientos de manera más creativa y colaborativa.

Objetivos

Fomentar el aprendizaje significativo del inglés mediante actividades colaborativas y creativas que promuevan el uso funcional del idioma y el desarrollo de competencias digitales. El proyecto busca conectar la experiencia escolar con el entorno familiar y comunitario, estimulando la reflexión crítica y el uso ético de herramientas digitales, fortaleciendo así las habilidades lingüísticas y tecnológicas en contextos significativos.

Este proyecto busca que los estudiantes adquieran vocabulario sobre habitaciones y muebles del hogar en inglés y sean capaces de usarlo en contextos significativos. A través de actividades dinámicas, se espera que produzcan descripciones orales y escritas utilizando estructuras gramaticales básicas con precisión, mientras desarrollan habilidades tecnológicas mediante el uso creativo de herramientas digitales y de inteligencia artificial. Además, se busca fomentar la participación activa en dinámicas grupales que valoren el respeto y el intercambio de ideas, promoviendo así un entorno colaborativo. Por último, se pretende que reflexionen sobre su aprendizaje, identificando logros y desafíos, para mejorar tanto sus competencias lingüísticas como tecnológicas.

Contenidos

LENGUAS EXTRANJERAS (INGLÉS):

* VOCABULARIO TEMÁTICO. Identificación y uso de palabras relacionadas con las habitaciones y muebles del hogar (bedroom, kitchen, sofa, table). Este contenido responde al objetivo de ampliar el repertorio léxico en situaciones comunicativas cotidianas.

* PRODUCCIÓN ORAL Y ESCRITA. Desarrollo de descripciones simples en inglés utilizando estructuras básicas como "It is..." y "He/She has got...". Estas actividades fomentan la comprensión y producción en el idioma extranjero mediante tareas significativas y contextualizadas.

* INTERACCIÓN EN INGLÉS. Participación en actividades grupales y colaborativas que promuevan el uso funcional del idioma en contextos reales y lúdicos. Esto sigue el enfoque comunicativo propuesto en el diseño curricular.

EDUCACIÓN DIGITAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA:

* HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS. Uso de plataformas como

Genially y Padlet para reforzar el aprendizaje lingüístico, integrando las TIC en actividades pedagógicas. Este contenido está alineado con el enfoque transversal de la Educación Digital, que promueve la utilización significativa de tecnologías en el aula.

* APLICACIONES DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Introducción a herramientas como Leonardo.ai para la creación de contenidos audiovisuales. Esto fomenta el pensamiento computacional y la creatividad en actividades de aprendizaje colaborativo, como sugiere el diseño curricular.

* TRABAJO COLABORATIVO EN ENTORNOS DIGITALES. Participación en proyectos grupales utilizando plataformas tecnológicas, promoviendo habilidades de cooperación y comunicación digital.

METACOGNICIÓN Y REFLEXIÓN:

* AUTOEVALUACIÓN. Implementación de herramientas y dinámicas que permitan a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. Este contenido fomenta la metacognición, un aspecto promovido tanto en el diseño de Lenguas Adicionales como en el de Educación Digital.

Destinatarios

Estudiantes de cuarto grado de nivel primario, de entre 9 y 10 años.

Secuencia didáctica

1. ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS:

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se presentan imágenes y flashcards sobre habitaciones y muebles del hogar. La docente guía una actividad grupal para que los estudiantes relacionen estas imágenes con palabras en inglés previamente conocidas.

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES. Organizan palabras en un mural colaborativo, etiquetando los objetos y espacios en inglés.

* PROPÓSITO: activar conocimientos previos sobre el vocabulario y prepararlos para usarlo en contextos significativos.

2. EXPLORACIÓN INTERACTIVA:

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se introduce una presentación en Genially con ejercicios interactivos que refuercen vocabulario y estructuras simples ("It is...,

He/She has got”). Los estudiantes participan en juegos y actividades de asociación y pronunciación.

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES. Resuelven actividades en la presentación y comparten oralmente las respuestas con sus compañeros.

* PROPÓSITO: practicar el idioma en un entorno lúdico, promoviendo el uso oral y escrito del inglés.

3. CREACIÓN COLABORATIVA CON IA:

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se presenta la herramienta Leonardo.ai y se explica cómo crear un “mueble animado” con características humanas. La docente modela una descripción en inglés como ejemplo.

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES: trabajan en grupos para diseñar su mueble, redactar su descripción en inglés y grabar una breve presentación oral del personaje.

* PROPÓSITO: integrar habilidades lingüísticas y digitales, fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo.

4. PUBLICACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se coordina la publicación de las producciones en Padlet, modelando ejemplos de retroalimentación en inglés con comentarios constructivos.

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES: suben sus descripciones y videos, comentan las producciones de sus compañeros usando frases en inglés como “I like your idea because...” o “Your work is interesting because...”.

* PROPÓSITO: fomentar el intercambio y la valoración entre pares, promoviendo el uso funcional del idioma en un entorno colaborativo.

5. REFLEXIÓN Y AUTOEVALUACIÓN:

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se facilita un formulario de autoevaluación con preguntas guiadas para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. Preguntas como “What did I learn?”, “What was easy for me?”, “What can I improve?”

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES: responden el formulario y participan en una discusión grupal sobre lo que aprendieron y cómo pueden mejorar.

* PROPÓSITO: promover la reflexión sobre el aprendizaje a través de actividades metacognitivas, ayudando a los estudiantes a identificar logros y áreas de mejora.

6. EXPOSICIÓN FINAL:

* INTERVENCIÓN DOCENTE. Se organiza una muestra en el patio de la escuela donde se exponen los videos mediante carteles con códigos QR.

* TAREAS DE LOS ESTUDIANTES: presentan sus producciones a compañeros y familias, explicando el proceso creativo en inglés.

* PROPÓSITO: celebrar los logros y conectar la experiencia escolar con la comunidad.

Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

* USO DEL VOCABULARIO Y GRAMÁTICA. Evaluar el empleo adecuado del léxico sobre habitaciones y muebles y las estructuras simples ("It is, He/She has got").

* CREATIVIDAD Y PRODUCCIÓN COLABORATIVA. Valorar la originalidad de los muebles animados y la cooperación entre los grupos.

* COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS. Observar el manejo de herramientas como GENIALLY, LEONARDO.AI y PADLET.

* PARTICIPACIÓN ACTIVA. Medir el grado de involucramiento en actividades individuales y grupales.

* AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN. Promover la metacognición mediante la identificación de logros y desafíos personales.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

* RÚBRICA. Se usará para evaluar creatividad, uso del idioma, colaboración y competencias digitales.

* OBSERVACIÓN DIRECTA. El docente registrará participación e interacción en clase.

* AUTOEVALUACIÓN. Los estudiantes completarán formularios reflexivos sobre su desempeño.

* RETROALIMENTACIÓN EN PADLET. Se fomentará el aprendizaje entre pares mediante comentarios.

Estas instancias permiten realizar una evaluación formativa continua, haciendo un seguimiento integral del proceso.

LINKS:

Rúbrica: <https://drive.google.com/file/d/14VVNiurxe93qvqVouKs5zyAZ2kUOWW9n/view?usp=sharing>

Formulario: <https://drive.google.com/file/d/1HPywA4twCaS35g5l1IDdmrhB-XhJb5fg/view?usp=sharing>