

My City

Escuela: N° 4 DE 16 "Coronel Mayor Ignacio Álvarez Thomas"

Autora: Silvina Analía Blanco

Sala/grado/año: Quinto grado

Breve descripción

Este proyecto tiene como objetivo que los estudiantes identifiquen, describan y utilicen vocabulario en inglés, relacionado con los lugares de la ciudad, preposiciones de lugar, cuantificadores y las estructuras "there is / there are" para expresar existencia. Para ello, exploraron de manera creativa la organización de una ciudad imaginaria a través de una producción multimedia interactiva elaborada con Google Slides.

Las actividades fueron diseñadas para promover el uso significativo del idioma y la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula.

A través del proyecto "My City" los estudiantes pudieron compartir sus presentaciones de forma oral con el grupo, favoreciendo la interacción, la comprensión auditiva y la expresión oral en contextos auténticos.

Situación inicial

El proyecto surge de la necesidad de fomentar el interés de los estudiantes para expresarse de forma escrita y oral. Al mismo tiempo, los alumnos presentaban dificultades para usar estructuras gramaticales y vocabulario de manera contextualizada. Podían reconocer palabras aisladas y frases simples, aunque les costaba aplicarlas para describir lugares.

La implementación del proyecto se fundamentó en la necesidad de ofrecer experiencias de aprendizaje significativas aprovechando el interés de alumnas y alumnos por las herramientas digitales. Esta práctica favoreció el vínculo entre el aprendizaje lingüístico y el desarrollo de competencias digitales y socioemocionales en un entorno inclusivo y participativo.

Objetivos

El propósito de la experiencia fue generar un espacio de aprendizaje significativo que permitiera a los estudiantes desarrollar sus competencias comunicativas en inglés. A partir del diseño y la presentación de una ciudad imaginaria, se buscó promover la construcción colectiva del conocimiento, la integración de recursos digitales y el fortalecimiento de la autonomía en el uso del idioma.

La propuesta también tuvo como finalidad favorecer el interés y la confianza de los alumnos al expresarse en inglés.

Asimismo, se procuró generar condiciones que promovieran la participación de todos los estudiantes, atendiendo a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. La integración de herramientas digitales, como Google Slides, permitió potenciar la interacción, ofreciendo múltiples modos de expresión y representación.

Los objetivos del proyecto fueron:

- * Favorecer el uso comunicativo del idioma inglés mediante la descripción escrita y oral de lugares de la ciudad, aplicando estructuras gramaticales simples.
- * Ampliar el vocabulario relacionado con los espacios urbanos y promover su uso en contextos significativos y auténticos.
- * Fomentar la producción colaborativa a través del diseño de una ciudad imaginaria, integrando recursos digitales que potencien la creatividad, la participación y la autonomía.
- * Desarrollar la comprensión oral y lectora mediante la exposición y el intercambio de ideas entre pares.
- * Integrar el uso de herramientas tecnológicas (Google Slides, proyector) como medio para expresar ideas, crear contenidos y fortalecer la competencia digital de los estudiantes.
- * Promover actitudes de respeto, escucha y cooperación durante el trabajo grupal, valorando la diversidad de aportes y los diferentes estilos de aprendizaje.

Contenidos

La propuesta se enmarca con el eje "Uso y reflexión acerca de la lengua y los aspectos interculturales en el contexto personal y de la ciudadanía global" del Diseño Curricular de Lenguas Adicionales - Inglés.

Los contenidos son:

- * Expresión oral y escrita, guiada mediante el uso de plantillas y guiones, para

participar en intercambios sociales y presentar producciones propias.

- * Comprensión y producción de textos descriptivos sencillos relacionados con lugares y entornos urbanos.
- * Empleo del vocabulario de las áreas temáticas trabajadas: lugares y negocios de la ciudad.
- * Uso de las estructuras gramaticales para expresar existencia, cuantificación y lugar.
- * Producción de descripciones orales y escritas que indiquen ubicación y cantidad.
- * Intercambio de información personal y grupal a partir de la exposición del trabajo final.
- * Reconocimiento de patrones de entonación y pronunciación propios del idioma adicional.

En Educación Digital se trabajaron los siguientes contenidos:

- * Uso de herramientas digitales para diseñar producciones visuales y orales (Google Slides).
- * Comprensión y creación de contenidos digitales que integren texto e imagen.
- * Participación responsable y colaborativa en entornos digitales, promoviendo una ciudadanía digital ética y segura.

Destinatarios

Estudiantes de quinto grado de nivel primario, de entre 10 y 11 años.

Secuencia didáctica

Actividad 1: Presentación de vocabulario

Se presentan imágenes de diferentes lugares de la ciudad mediante la herramienta digital Google Slides.

A través de juegos orales guiados por la docente, los estudiantes relacionan cada imagen con su palabra correspondiente.

Se realiza el juego oral “Intelligent Parrots”, en el cual los alumnos observan una imagen mientras la docente menciona el nombre del lugar. Si la palabra coincide con el dibujo, deben repetirla; en caso contrario, deben permanecer en silencio.

Para afianzar el vocabulario, se desarrollan juegos como “Memo Test” o “Matching Games”.

En una instancia de producción oral, los alumnos escuchan definiciones y deben identificar el lugar al que corresponden.

Actividad 2: Revisión de preposiciones de lugar

Se presentan imágenes que muestran un gato en distintas posiciones para activar los conocimientos previos sobre las preposiciones de lugar.

A través de preguntas orales, los alumnos indican la ubicación del gato utilizando las preposiciones correspondientes.

Actividad 3: Presentación de las nuevas estructuras gramaticales

Se introduce una presentación con Google Slides en la que se contrastan imágenes de diferentes lugares para incorporar las estructuras “There is / There are” en sus formas afirmativa y negativa.

Los alumnos realizan actividades de comprensión de texto (True or False) para afianzar el uso de las estructuras.

Luego, participan en juegos cronometrados para ordenar oraciones o completarlas correctamente.

Actividad 4: Presentación de cuantificadores (some / any / a lot of)

Mediante una nueva presentación en Google Slides, la docente introduce los cuantificadores "some", "any" y "a lot of".

Los estudiantes observan imágenes y piensan en su propio barrio para producir oraciones aplicando los conceptos trabajados en clase.

Actividad 5: Exploración interactiva

A través del blog de la docente, los alumnos utilizan las netbooks para acceder a diferentes ejercicios interactivos que les permiten reforzar los contenidos aprendidos: vocabulario, preposiciones y estructuras gramaticales.

Actividad 6. Creación de ciudades

Con la herramienta Google Slides, la docente presenta una ciudad modelo creada

digitalmente y escribe una breve descripción como ejemplo, proyectándola en el aula.

Luego, los alumnos trabajan de manera individual o en parejas para diseñar y describir sus propias ciudades imaginarias, aplicando el vocabulario y las estructuras vistas.

Actividad 7: Revisión y práctica oral

Se realiza la corrección y revisión colectiva de los textos producidos. Posteriormente, los estudiantes ensayan la presentación oral con acompañamiento docente, practicando pronunciación y fluidez.

Actividad 8: Presentación final

Los alumnos exponen sus proyectos digitales “My City” frente al grupo. La docente realiza una evaluación formativa considerando el desempeño oral, el uso adecuado de las estructuras y el trabajo digital presentado.

Los alumnos exponen sus ciudades frente al grupo. Evaluación formativa del desempeño oral y del trabajo digital.

Evaluación

Se propuso evaluar el uso adecuado del vocabulario relacionado con los lugares de la ciudad, las preposiciones de lugar y las estructuras gramaticales “there is / there are” y “some / any / a lot of”, así como la capacidad de los estudiantes para producir descripciones orales y escritas con coherencia y corrección. También se consideró la participación activa, el trabajo colaborativo y el uso responsable de herramientas digitales.

Instrumentos de evaluación

Se utilizaron observaciones directas durante las actividades orales y los juegos, registros anecdóticos de participación y desempeño, revisión de las producciones digitales en Google Slides y la exposición oral final como instancia integradora. La evaluación fue formativa y continua, centrada en el proceso de aprendizaje y en los avances individuales y grupales.

Bibliografía

Hernández Buere, P., & Williams Salvador, R. (2022) *All Around 1: New Edition*. Buenos Aires: Richmond Publishing.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2023) *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Área de Inglés*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.