

# Tabla de contenido

Introducción	1.1
--------------	-----

## Principios AICLE

BLOQUE I: AICLE	2.1
¿Por qué AICLE?	2.1.1
¿Qué es AICLE?	2.1.2
Principios y aspectos básicos de AICLE	2.1.3
Aprendizaje visible	2.1.3.1
Identificando la lengua	2.1.3.2
Andamiaje	2.1.3.3
Atención a las distintas destrezas	2.1.3.4
Elementos y características de la metodología AICLE	2.1.4
Flexibilidad y facilidad	2.1.4.1
Interacción, autonomía y variedad de recursos	2.1.4.2
Trabajo por tareas	2.1.4.3

## REA y otros recursos de utilidad para AICLE

BLOQUE II: REA y otros recursos de utilidad para AICLE	3.1
Estrategias de búsqueda de REA	3.1.1
Organización y alojamiento de materiales	3.1.1.1
Imágenes y sonidos	3.1.1.2
Vídeo	3.1.1.3
Taxonomía de REA y de otros recursos	3.1.2
Materiales y recursos específicos AICLE	3.1.2.1
Recursos lingüísticos específicos de L2	3.1.2.2
Otros recursos y materiales auténticos	3.1.2.3

## REA y la elaboración de materiales AICLE

BLOQUE III:REA y la elaboración de materiales AICLE	4.1
Diseño de sesiones y unidades AICLE a partir de REA	4.1.1
Elementos del diseño de una unidad AICLE	4.1.1.1
Preparación de la unidad AICLE	4.1.1.2
Integración de REA en unidades y materiales AICLE	4.1.2
Claves para el diseño de unidades y actividades AICLE	4.1.2.1
Uso y transformación de REA	4.1.2.2
Ejemplo 1. Órganos del cuerpo y de la célula	4.1.2.3
Ejemplo 2. Totalitarismo	4.1.2.4

---

Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE	4.1.3
Creación de ejercicios interactivos	4.1.3.1
Organizadores de ideas	4.1.3.2
Creación de audios	4.1.3.3
Fomento de lectoescritura digital	4.1.3.4
Presentaciones, pósters interactivos, películas, animaciones o avatares	4.1.3.5

---

## BLOQUE I: AICLE

A lo largo de este primer bloque de contenido se pretende **dejar claro tanto el concepto de AICLE** (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua), como aquellos **conceptos** y **aspectos claves** en torno a este enfoque. Muchos de los cuales será preciso considerar a la hora de utilizar los Recursos Educativos Abiertos (REA) y de diseñar actividades para el aula AICLE que serán los temas de los dos siguientes bloques de contenidos.

Igualmente se aportará documentación, enlaces y bibliografía para orientar a los participantes que deseen ampliar lecturas y conocimiento sobre los temas, aunque entendemos que estos vídeos y lecturas no formarán parte de las actividades del curso por el número de horas con que contamos.



### *Imagen - AICLE word cloud*

## ¿Por qué AICLE?

El panorama educativo europeo ha experimentado importantes novedades en las últimas décadas. Una de ellas es la introducción de las tecnologías en el aula y el otro cambio destacable está relacionado con la enseñanza de las lenguas siendo el [objetivo](#) que todo el mundo en Europa pueda hablar al menos dos lenguas además de la lengua materna.

Estos dos aspectos, la **introducción de las TIC y el aprendizaje de lenguas** se ven bien reflejados en el *White Paper on Education and Training: Teaching and Learning - Towards the Learning Society* publicado en 1995 por la Comisión de la Comunidad Europea y en posteriores publicaciones<sup>1</sup> donde se establecen los planes de acción para promover el aprendizaje de lenguas y el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA). Ambos puntos se encuentran entre las prioridades para los estados miembro en el documento publicado en el año 2012 *Rethinking Education: Investing in skills for better socio-economic outcomes* donde se establecen entre las prioridades "Potenciar la oferta de aptitudes transversales que aumentan la empleabilidad, como la iniciativa emprendedora, las aptitudes digitales y los idiomas" e "Intensificar el uso del aprendizaje asistido por TIC y el acceso a REA de alta calidad" (p.17).

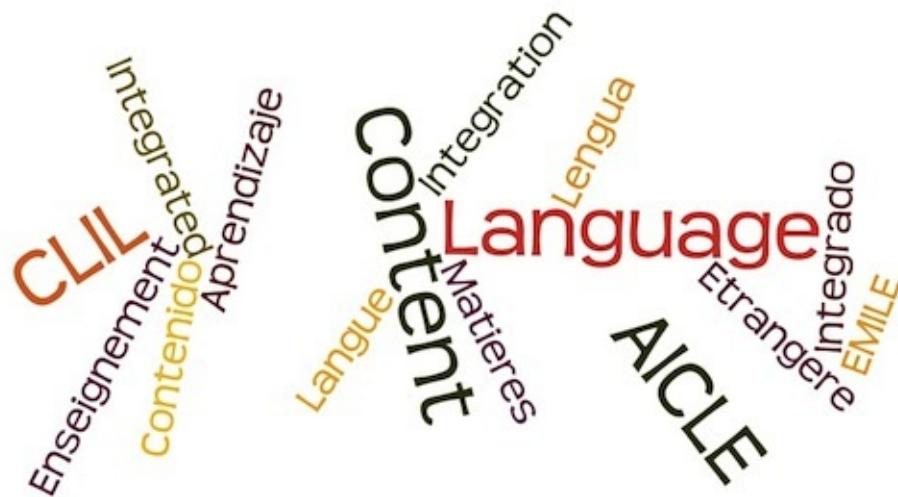


Imagen - Wordle 2 AICLE

Elaboración propia con Wordle CC BY SA

En este contexto, a lo largo de la última década se han puesto en marcha numerosos programas bilingües, muchos de los cuales utilizan el enfoque cuya denominación es **AICLE** en español: Integración de Contenidos y Lengua Extranjera; **EMILE** en francés: *Enseignement De Matières Par Integration D'une Langue Étrangère* o **CLIL** en inglés: *Content and Language Integrated Learning*.

Este enfoque AICLE se identifica como un área prioritaria en el *Action plan for Language Learning and Linguistic Diversity* (Section 1.2) «Owing to its effectiveness and ability to motivate learners», como aparece expreso en las páginas de la Comunidad Europea. Por otro lado, el inglés es sin duda la lengua que más se demanda en terrenos profesionales y académicos y es, por tanto, la lengua que más programas AICLE está generando pero no es la única.

D. Coyle y otros (2010) distinguen dos razones principales por las que se sostiene el interés en AICLE dentro de un país o región. Una de ellas es una razón proactiva, como modo de promover el aprendizaje de una lengua por razones políticas, económicas y sociales. Este es el caso de los programas de inmersión en francés de Canadá, como forma de apoyar el bilingüismo, o los programas AICLE que promueve la política de la Unión Europea para fortalecer las relaciones y movilidad entre los países de la misma. La Unión Europea se ha convertido, en esencia, en un territorio sin fronteras en cuyo seno todos los ciudadanos tienen derecho a vivir, estudiar o trabajar donde deseen; sin embargo, no saber idiomas sigue representando una barrera invisible contra la libre circulación que es preciso eliminar y los programas bilingües son una de las medidas más eficaces.

**Desde un punto de vista pedagógico** existen numerosas razones por las que los programas bilingües y AICLE son recomendables:

- En primer lugar ofrecen ventajas para el desarrollo cognitivo de los alumnos (Bialystock, 2009).
- Conllevan una ganancia significativa de la lengua objeto (L2) como lo demuestran numerosos estudios sobre inmersión lingüística en Canadá y AICLE en Europa.
- Favorecen la colaboración de los profesores entre sí y con la administración del centro ya que gran parte de la comunidad se verá implicada en el aprendizaje de la lengua y contenido.

Observa cómo en el siguiente vídeo Hugo Baetens, referente en bilingüismo y CLIL de la Vrij Universiteit Brussel (VUB) alude a lo expresado en el punto anterior.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZIKmjGF3168>

---

[1]: EU Policy Documents

---

## Para saber más

- [EU Languages and Language policy](#)
- [The White Paper on Education and Training](#): Acceso al documento en su totalidad. Disponible para descarga.
- [Las lenguas en la educación](#): página de apoyo al aprendizaje de lenguas y de la diversidad lingüística de la Comisión Europea.
- Véase el [Informe Eurydice \(2006\)](#) un estudio sobre cómo y dónde se estaba implementando CLIL en la Unión Europea.
- Marsh, D. (2012). [Content and Language Integrated Learning \(CLIL\): A development trajectory](#). Universidad de Córdoba.
- Bialystock, E. (2009). Effects of Bilingualism on Cognitive and Linguistic Performance across the Lifespan. In I. Gogolin, & U. Neumann, Streitfall Zweisprachigkeit - the Bilingualism Controversy (S. 53 - 67). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften
- Coyle, D., Hood, P. and Marsh, D. 2010, [\\_CLIL. Content and Language Integrated Learning](#) \_Cambridge: Cambridge University Press.

## ¿Qué es AICLE?

En esencia el enfoque AICLE consiste en enseñar contenidos y lengua a la vez, de una forma integrada, de manera que se utiliza la lengua con el objetivo de aprender contenidos y viceversa. Veamos algunas definiciones del término.

<sup>1</sup> El término CLIL (AICLE) fue utilizado por primera vez por David Marsh en 1994:

"CLIL refers to situations where subjects, or parts of subjects, are taught through a foreign language with dual-focused aims, namely the learning of content, and the simultaneous learning of a foreign language".

Marsh, 1994

En el siguiente video puedes escuchar a D. Marsh explicando el nacimiento de la idea:

<https://www.youtube.com/watch?v=8BtqN6ea75E>

Una definición que expresa mejor el **modo entrelazado en que se integra la lengua y el contenido** así como el énfasis compartido en ambos aspectos en el AICLE es la enunciada a continuación:

"Content and Language Integrated Learning (CLIL) is a dual-focused educational approach in which an additional language is used for the learning and teaching of both content and language. That is, in the teaching and learning process, there is a focus not only on content, and not only on language. Each is interwoven, even if the emphasis is greater on one or the other at a given time."

Coyle, Hood and Marsh (2010:1)



## *Imagen - Qué es AICLE*

El enfoque AICLE tiene semejanzas con otros enfoques de inmersión bilingüe y de enseñanza de lenguas, como es la enseñanza de lenguas basada en contenidos (CBLT- *Content Based Language Teaching*) pero la diferencia reside, en que en el caso de CBLT el contenido se trabaja en la clase de la lengua extranjera objeto (L2) y el énfasis en realidad está en la lengua aunque se vale del contenido. En cambio, el enfoque AICLE implica que se enseña lengua y contenido a la vez y en la clase de contenido, compartiendo el énfasis tanto en la lengua como el contenido. Lo que implica la necesidad de utilizar una metodología que favorezca dicho aprendizaje dual. En cuanto a la diferencia con programas de inmersión bilingüe destaca la alternancia de código, es decir, el hecho de que en AICLE la lengua materna o L1 también se usa, así la L1 y la L2 se alternan en algunos momentos del aprendizaje<sup>2</sup>.

Este cambio metodológico refleja el cambio de la sociedad en la que vivimos. David Marsh, en El Prólogo de *Echando Una Mano: 101 Técnicas De Andamiaje CLIL* relata como “El «dime por qué» de generaciones anteriores ha sido sustituido por «enséñame cómo» de esta generación, formada por jóvenes que necesitan sentir la inmediatez de un propósito cuando aprenden. «Aprende cuando utilices y utiliza cuando aprendas» bien podría ser el mantra de las nuevas generaciones, y CLIL es particularmente apropiado para la forma de pensar de hoy en día”.

En este contexto son diversos los programas educativos que se llevan a cabo basados en la enseñanza AICLE. Algunas de las variables a considerar son:

1. **Duración del programa**, es decir, en muchos casos el programa se desarrolla a lo largo de toda la etapa, comenzando por el año uno de la misma (de 1º a 4º de ESO), pero en otros programas la duración es modular y no dura necesariamente todo el curso o etapa. Esta última no suele ser la situación que más se da en España pero sí en otros países como Alemania o Austria.
2. **Uso de la lengua objeto**: esta variable determina qué cantidad de la materia en cuestión se enseña en la lengua objeto y esto influye en el tipo de programa. Esta variable oscila entre el treinta y el cincuenta o incluso cien por ciento de la materia. El uso de la L1 no es un obstáculo para que el aprendiz progrese en la L2, sino que hay investigaciones que avalan que la alternancia de código lingüístico puede facilitar el aprendizaje.
3. **Áreas que se imparten**: lo que está directamente relacionado con el vocabulario y con la lengua específica que se empleará.
4. **Niveles de interacción** con la lengua objeto: es decir las oportunidades con las que cuenta el alumno de tomar contacto con la lengua. Así podemos referirnos a tres tipos de escenario, micro, medio y macro (Leo Van Lier, 2004), donde la relación sería de menor a mayor contacto.

Todas estas variables configuran escenarios diferentes que influirán en el diseño de los programas a llevar a cabo en los centros. **Por ejemplo, si consideramos el caso del programa bilingüe en Andalucía**, las variables anteriores se configuran como sigue: el programa se imparte en toda la etapa en la que está aprobado. La L2 se usará un mínimo del 50 %, y las materias a impartir serán las comunes y están determinadas. En cuanto al nivel de interacción, dado que la L2 no se usa en el ámbito social (entorno, televisión, etc.), por lo general será un escenario micro aunque en algunos casos podría ser tipo medio.

---

[1]: Los términos AICLE y CLIL se refieren a la metodología en general y se utilizan para el Aprendizaje de Contenidos en Lenguas Extranjeras. Para facilitar la lectura de los contenidos no especificamos EMILE (francés) o DELE (español), etc.

[2]: Lin, A. M. (2008). Code-Switching In the Classroom: Research Paradigms and Approaches. In K. A. King, & N. H. Hornberger, *Encyclopedia of Language and Education* (pp. 273-286). New York: Springer.

---

## Para saber más

- Coyle, D., Hood, P. and Marsh, D. 2010, \_CLIL. Content and Language Integrated Learning\_, Cambridge: Cambridge University Press.
- Marsh, D. 1994. Bilingual Education & Content and Language Integrated Learning. International Association for Cross-cultural Communication, Language Teaching in the Member States of the European Union (Lingua) University of Sorbonne. Paris
- Fields, Donna Lee .2016*Echando una mano: 101 técnicas de andamiaje CLIL*, Editorial Octaedro, S.L.
- Fields, Donna Lee.2016 *Echando una mano: 101 técnicas de andamiaje CLIL*.[Material descargable](#). Editorial Octaedro, S.L.

# Principios y aspectos básicos de AICLE

En el presente apartado vamos a transmitir algunas ideas que consideramos básicas en torno al AICLE y aquellos conceptos que se relacionan con la puesta en práctica de este enfoque. Así algunos de los **principios básicos** de la práctica del AICLE en el aula son:

## **1. La lengua se usa para aprender contenido del área pero también hay que aprender la lengua con objeto de comprender y comunicar.**

Es decir, el uso de la lengua es significativo porque no es el objetivo único del aprendizaje sino que hay un doble objetivo. Esto implica que **el profesor AICLE necesita tener en cuenta tanto los objetivos de materia como la lengua que se precisa**, es decir, no sólo el currículo de la materia sino también lo que Dalton-Puffer<sup>1</sup> denomina *language curriculum*.

## **2. La materia que se estudia es la que determina el tipo de lenguaje que se necesita aprender.**

Por tanto, **tanto el vocabulario específico como las estructuras o los tipos de discurso** (describir, relatar, etc.), y, también en parte, las destrezas lingüísticas que se pueden practicar (oír, escuchar, hablar, escribir o interaccionar) **vendrán determinados sobre todo por la materia que se esté enseñando**<sup>2</sup>. Así en Matemáticas o Biología los alumnos aprenderán la lengua específica de esas materias y trabajarán con tipos de discurso propios de la ciencia. Más adelante haremos también referencia a algunas clasificaciones de la lengua que pueden ser útiles al trabajar en AICLE.

## **3. La fluidez es más importante que la precisión gramatical y lingüística en general.**

Esto es fundamental para que el aprendizaje tanto del contenido como de la lengua se desarrolle con confianza. **No obstante será preciso aprovechar las oportunidades que surjan para prestar atención a la forma lingüística** puesto que si se cometen muchos errores esto puede afectar a la comprensión y producción del contenido de materia. Un concepto clave para ayudar a trabajar la forma lingüística es el concepto de "andamiaje" o *scaffolding* en inglés. Concepto del que hablaremos en muchos momentos en este curso.

Como se observa, cualquiera de estos principios refleja que **en AICLE es imprescindible la colaboración entre los especialistas de la L2 y los especialistas de las distintas materias**, tanto a la hora de diseñar materiales como al diseñar el trabajo en el aula.

En los dos subapartados siguientes vamos a tratar de aspectos y conceptos claves mencionados al enunciar estos principios: la **identificación de la lengua** que se precisa y el concepto de ***scaffolding* o andamiaje**. El tercer subapartado tratará de cuáles son los factores que hacen que el **aprendizaje** en general sea efectivo, es decir **visible**.

Por último, en el siguiente cuadro elaborado por Mehisto and Lucietto (2010) y alojado en abierto online se reflejan algunos otros aspectos que ellos denominan esenciales en AICLE ("CLIL essentials"), muchos de los cuales van aparecer en el resto de páginas de este bloque de una u otra forma. Si pinchas en la imagen accederás al cuadro y luego dentro del mismo debes hacer clic sobre cada uno de los cuadros tanto para abrirlos como para cerrarlos. Eso sí, está sólo en inglés. Para abrirlo, recomendamos usar Internet Explorer.

## CLIL ESSENTIALS

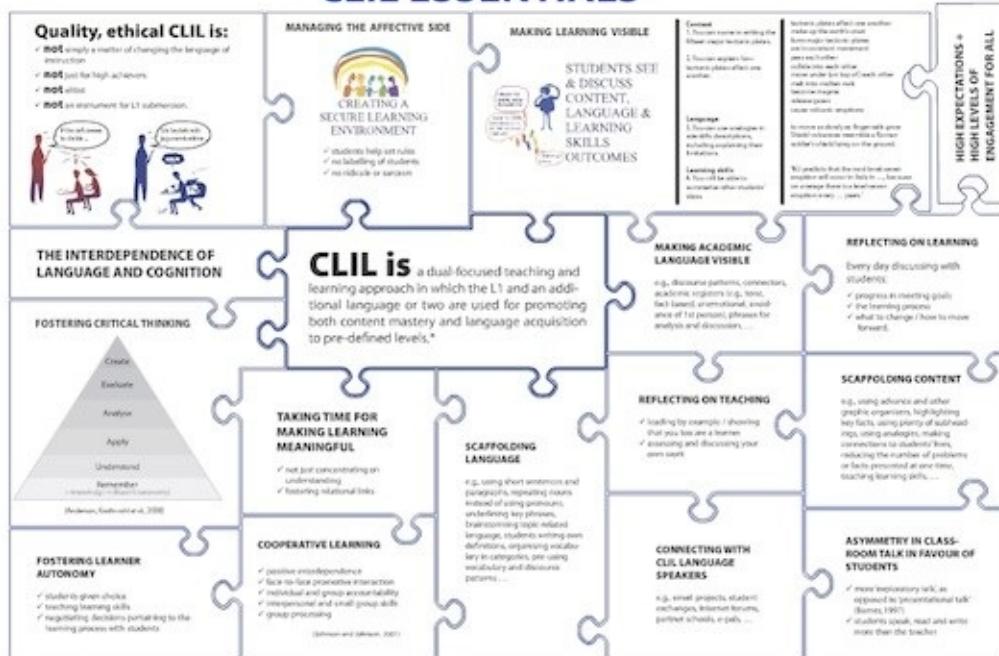


Imagen - CLIL Essentials

<sup>1</sup> Dalton-Puffer, C. 2007. *Discourse in CLIL Classrooms*. Amsterdam:Benjamins.

<sup>2</sup> Una investigación de interés en relación con la lengua que se utilizar en el aula AICLE es: Llinares, Ana, Tim Morton and Rachel Whittaker, *The roles of Language in CLIL*, Cambridge University Press, 2012.

# Aprendizaje visible

Uno de los trabajos de investigación más influyentes actualmente en el campo de la enseñanza y aprendizaje es el llevado a cabo por **John Hattie**, de la Universidad de Auckland de Nueva Zelanda, quien durante quince años realizó una investigación basada en 800 meta-análisis que han supuesto en total 50.000 estudios y una muestra de 80.000 estudiantes. Como veremos más adelante las conclusiones alcanzadas por Hattie nos parecen de especial interés y aplicables al AICLE:

Entre las conclusiones alcanzadas por Hattie (2006, 2011) destacaremos las siguientes:

- El aspecto más influyente en el aprendizaje es la **retroalimentación (feedback)**, tanto el que ofrece el profesor al alumno como el que el profesor recibe del alumno. En el primer caso hay que distinguir entre la retroalimentación y el halago; este último tiene poco valor si no está asociado al trabajo que se ha hecho. **La retroalimentación oral** es más influyente que la escrita y debe ser **individualizada**. Por otro lado, la **retroalimentación que recibe el profesor es muy valiosa**, como comentaremos más adelante.
- **La relación profesor—alumno** tiene también un gran impacto. El desarrollo de un clima socio-emocional cálido en el aula, la promoción del esfuerzo y la implicación de todos alumnos requiere que el profesor entre en la clase con ciertas ideas sobre las posibilidades de progreso y la relación con los alumnos.
- Otro de los aspectos más influyentes es la **aplicación del enfoque que se denomina "Mastery Learning"** que **presupone que todos los alumnos son susceptibles de cumplir los criterios de éxito** si se dan las condiciones de aprendizaje adecuadas. A saber: alto nivel de cooperación entre los compañeros; retroalimentación dirigida del profesor que sea tanto frecuente como de diagnóstico e individualizada; permitir la flexibilidad en el tiempo que el alumno necesita para alcanzar los objetivos.
- El reto es otro de los ingredientes centrales del aprendizaje efectivo. **La clave está en proponer un reto de dificultad apropiada para el alumno**. Así no debería ser tan difícil como para que el objetivo parezca inalcanzable, lo que acaba con la motivación de los alumnos, y lo mismo ocurre si es demasiado fácil.
- **Las expectativas** que tiene el alumno de sí mismo y las que tiene el profesor son determinantes en la mejora y éxito.

De éstas y otras conclusiones **Hattie deduce las siguientes características y actuaciones de lo que él denomina el "profesor experto"** que no es igual que "experimentado":

- Lo más importante no es el conocimiento de contenidos que el profesor tenga de su materia sino **que sea un buen evaluador de su propio proceso** de manera **que se pregunte y busque soluciones** a los problemas que tiene, utilizando distintos enfoques: "*assess your impact*". Para ello, es de suma importancia la retroalimentación que recibe sobre su actuación tanto explícita de parte de los alumnos como del efecto que tiene en el aprendizaje.
- Antes de planificar una clase, el profesor debería saber lo que los alumnos saben y pueden hacer.
- Los profesores expertos **deben establecer objetivos que retén a los alumnos** (*challenging goals*) y no simplemente pedirles que hagan lo que mejor puedan (*do your best*). También deben invitar a los alumnos a que se impliquen en los retos y la consecución de objetivos. Para conseguir esto lo mejor es comunicar y compartir con los alumnos qué objetivos se pretenden y qué hay que hacer para alcanzarlos.
- Por otro lado, crean un clima en el aula donde **el error es bienvenido**.
- Los profesores expertos creen que todos los alumnos pueden alcanzar los criterios de éxito. Dicha expectación implica creer que **la inteligencia es cambiante y no fija, y que se desarrolla más con el ejercicio**. Esto está relacionado con los conceptos de "mentalidad fija" y "mentalidad de crecimiento" (Dweck, 2006).
- **Los profesores expertos se reúnen con frecuencia con otros colegas** con objeto de discutir sobre la evidencia del progreso y sobre cómo mejorar y variar su actuación teniendo en cuenta lo que no se está consiguiendo. Es decir, a la luz del aprendizaje visible.
- El profesor es un **agente de cambio**, cuya actuación debe tener una repercusión.

Lo anteriormente expuesto se resume en la siguiente presentación sobre el aprendizaje visible de John Hattie.

## [The Golden Rule for Educators: Know thy Impact](#)

Todo lo expuesto en este apartado sobre el Aprendizaje visible debe ser igualmente considerado en AICLE. La retroalimentación cobra una importancia fundamental en un programa AICLE, en los dos sentidos, profesor-alumno y alumno-profesor porque nos va a permitir ver qué está resultando efectivo y qué no. Pero igualmente cualquiera de los otros aspectos mencionados, así como las características de los profesores expertos, tienen una resonancia especial en AICLE. Así, por ejemplo, el hecho de que el profesor se autoevalúe continuamente y discuta con otros profesores la manera de enseñar y las posibles mejoras y cambios que puede incorporar en su aula

con objeto de obtener un aprendizaje más visible es una práctica que se considera necesaria en AICLE. En algunas comunidades existe la figura del coordinador y el equipo bilingüe y parte de su actividad es discutir acerca de la metodología más apropiada y la búsqueda de soluciones y respuestas a los problemas que plantea el enseñar contenidos de materia en una L2. Otros aspectos como tener una actitud positiva hacia el error o plantear retos apropiados son igualmente importantes en AICLE.

---

Dweck, C. S. 2006. *Mindset: The new psychology of success*. New York: Random House.

Hattie, John A. 2008. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*.

Hattie, John A. 2011. *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*.

Guardar

## Aprende más

El siguiente video muestra una entrevista con John Hattie. Es igualmente interesante el escuchar el acento de un nativo neozelandés, ya que es uno de los acentos más difíciles de entender para un no nativo.

[Vídeo \(YouTube\) - Visible Learning - An Interview with Dr.John Hattie \(OISE\) - \(29:45\)](#)

## Identificando la lengua

“Conocer y dominar los distintos registros lingüísticos para la gestión del aula CLIL” (D.L. Fields, 2016) es fundamental para garantizar el éxito de la misma. En el apartado de **Principios básicos de AICLE** hemos hablado de la importancia de la colaboración entre el profesor de la materia AICLE y el profesor especialista de la L2. Uno de los pasos fundamentales a la hora de planificar una unidad o actividad AICLE es **examinar cuál es la lengua que se precisa**. Se trata de aprender igualmente la lengua, porque además será una herramienta fundamental a la hora de adquirir el contenido.

**Por lengua entendemos tanto el vocabulario como las expresiones, frases, estructuras formales y tipo de textos y discursos** (en inglés, *Key words, phrases and other academic language for both questions and answers*). Los alumnos necesitarán conocer el tipo de lengua que esté relacionado con el contexto que se esté trabajando en el aula AICLE. Muchas veces será preciso introducir tanto vocabulario como aspectos de gramática que el alumno no ha tratado o al menos no suficientemente en la clase de L2 con anterioridad. Esto se puede hacer en coordinación con la clase de L2 y/o en la clase AICLE. Por otro lado, **las destrezas lingüísticas (leer, oír, hablar y escribir)** se deben desarrollar al hilo de las necesidades del contexto AICLE y seguramente los discursos académicos en los que se deben poner en práctica dichas destrezas serán distintos de los que se trabajan en la clase de L2 pero igualmente se puede trabajar en colaboración una vez que se sabe qué tipo de destreza se necesita trabajar.

Se trata de identificar no sólo las palabras, expresiones o estructuras gramaticales necesarias para comprender el contenido, sino también de prever cuáles de estas pueden provocar confusión en el alumnado. P.e., el término “*relief*” puede haberse aprendido en la clase de inglés, pero adquiere otro significado en la clase de geografía (o viceversa).

Tomemos el ejemplo de una clase AICLE de matemáticas: Los textos matemáticos suelen ser concisos y llenos de símbolos y terminología específica que se trabajarán en la clase de matemáticas. En cuanto a las funciones de la lengua, una característica típica de la lengua matemática es el uso de expresiones de hipótesis y predicción (ej.: “*the answer will be less than 58*”; “*if.....then*”), por lo que, cuando surjan estas funciones, se usarán expresiones de futuro y condicionales. En cuanto a las destrezas comunicativas, en matemáticas los alumnos pasan tiempo resolviendo problemas y la escritura es breve pero es típico utilizar la expresión oral para explicar cómo se ha resuelto un problema. En este caso el profesor AICLE puede proporcionar los marcos lingüísticos típicos que el alumno necesitará para hacer esa explicación, pero primero debe ser consciente de la lengua (vocabulario, expresiones, etc.) que se necesita. Y por tanto el primer paso es identificar dicha lengua.

Veamos cómo se ha abordado el tema de la lengua en AICLE por diversos expertos en el campo del bilingüismo, AICLE y la lingüística:

Una división clásica es la establecida por [J. Cummins](#) (2008) entre lo que él denomina **BICS** (*Basic Interpersonal Communicative Skills*) y **CALP** (*Cognitive Academic Language Proficiency*). BICS hace referencia a la lengua cotidiana y conversacional, mientras que CALP se refiere a la lengua académica que implica la habilidad de expresar ideas y conceptos relevantes en el mundo académico y que son precisos para obtener buenos resultados. La adquisición de la lengua académica es fundamental en AICLE puesto que los alumnos deben interpretar y expresarse tanto oral como por escrito en términos académicos. En este documento aprenderás más sobre cómo [Distinguir entre BITS y CALPS](#).

**BICS**

**Basic Interpersonal Communication Skills**

- conversational, social, everyday language
- fluency takes 1-3 years
- often includes a 'silent period'

**CALP**

**Cognitive Academic Language Proficiency**

- school, textbook, academic language
- takes a minimum of five years to develop even an intermediate fluency; takes a whole lifetime to develop fully

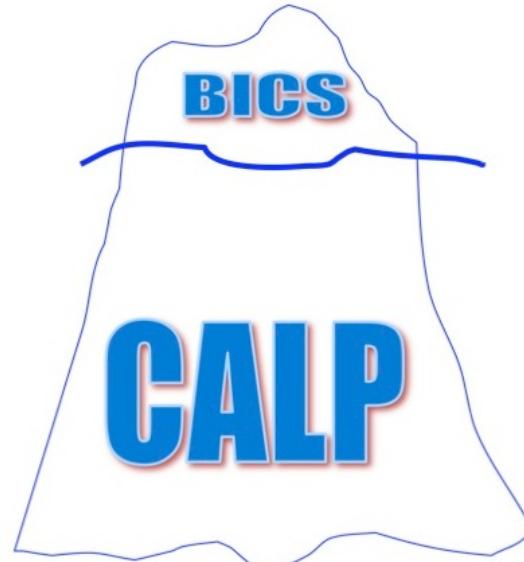


Imagen - Clasificación de J. Cummins

Desde otra perspectiva, aprovechando la división entre los distintos tipos de vocabulario que [Paul Nation](#) establece (2001): **vocabulario general, académico y técnico**, vamos a extender la definición al término de lengua y haremos las mismas divisiones:

- **La lengua de uso general** es aquella que se utiliza con más frecuencia, por tanto, el vocabulario, expresiones y estructuras que se utilizan en la comunicación cotidiana y menos especializada.
- **El lenguaje académico** será el utilizado en el mundo académico, es decir, en el mundo de la ciencia, de la educación, etc. Contiene pues los términos y estructuras que se emplean en los libros de texto y materiales y los que necesita el alumno para hablar y escribir en un registro educativo y a un nivel cognitivo más elevado.
- Por último, **el lenguaje técnico** será el específico de cada materia, es decir el vocabulario y expresiones muy específicos de un área.

Por supuesto, estos no son compartimentos estancos que no se relacionan, pero consideramos que esta es una clasificación que puede ayudar a trabajar la lengua en AICLE. Por ejemplo lo que normalmente denominamos "lenguaje del aula" o en inglés "*classroom language*" (ej., pedir o dar instrucciones) puede contener tanto lengua general como algún vocablo académico, aunque lo normal es que contenga frases generales de la lengua comunicativa.

**Ejemplos de vocabulario correspondientes a los distintos tipos de lenguajes** (en inglés):

1. Lengua general (ej., *there is*) y dentro de este apartado el lenguaje del aula (ej., *go to page 21*)
2. Lenguaje académico (ej., *analyse, explain*)
3. Lenguaje técnico de la materia (ej., *cliff, average, compass*)

La enseñanza de la lengua general será competencia sobre todo del profesor de L2, al igual que el vocabulario de aula que puede enseñarse tanto en el aula de L2 como AICLE. En cambio el lenguaje académico y específico compete principalmente a la clase AICLE.

**¿Qué aspectos de la lengua debemos considerar cuando preparamos una actividad o unidad AICLE?**

Cuando tratamos de identificar el tipo de lengua que caracteriza un determinado texto o contenido de una materia que se esté impartiendo en una L2 debemos considerar los siguientes puntos:

- El vocabulario académico y específico, así como las expresiones idiomáticas, frases hechas o fórmulas de cortesía.
- Palabras con especial dificultad en la pronunciación.
- Los tiempos verbales y verbos modales más frecuentes.
- El tipo de frases y la complejidad de las mismas: subordinación o coordinación.
- Otros rasgos gramaticales: comparativos, conectores, preposiciones, adverbios, sufijos, prefijos, etc.
- El tipo de discurso que representa el contenido, es decir, si es un texto que informa, describe, discute, define, argumenta, explica, da instrucciones, da ejemplos, compara, conjetura, etc.
- Por último, cabe preguntarse qué destrezas comunicativas de entre las que se consideran como tal (leer, escuchar, escribir, hablar) son las que se ponen en práctica.

Estos puntos te serán de utilidad a la hora de llevar a cabo la actividad final correspondiente a este bloque. Además, te recomendamos leer el artículo "[Identificando la lengua en nuestras unidades didácticas](#)", que seguro también te ayudará en esta tarea.

Cuando exploremos los Recursos educativos en abierto (REA) ofreceremos enlaces a páginas web con referencia a distintos tipos de lenguaje, expresiones y frases. Valgan como ejemplo los siguientes enlaces ejemplos de lengua general, lenguaje académico y lenguaje técnico:

- [Everyday language in the classroom](#)
- [Les mots de la classe](#)
- [Using English for Academic Purposes](#)
- [The language of Science](#)

Guardar

Guardar

## Para ampliar

- Coyle, D., Hood, P. and Marsh, D. 2010, CLIL. Content and Language Integrated Learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cummins, J. (2008). [BICS and CALP](#): Empirical and theoretical status of the distinction. In B. Street & N. H. Hornberger (Eds.), Encyclopedia of language and education: Vol. 2. Literacy (2nd ed., pp.71-83). New York: Springer.
- Nation, I. S. P. 2001. Learning Vocabulary in Another Language. Cambridge: Cambridge University Press.
- [CLIL Glossary](#). Glosario de terminología CLIL publicado por Cambridge English. English Assessment ([TKT](#))
- [CLIL MINT](#) información del Instituto Goethe (en Alemán)

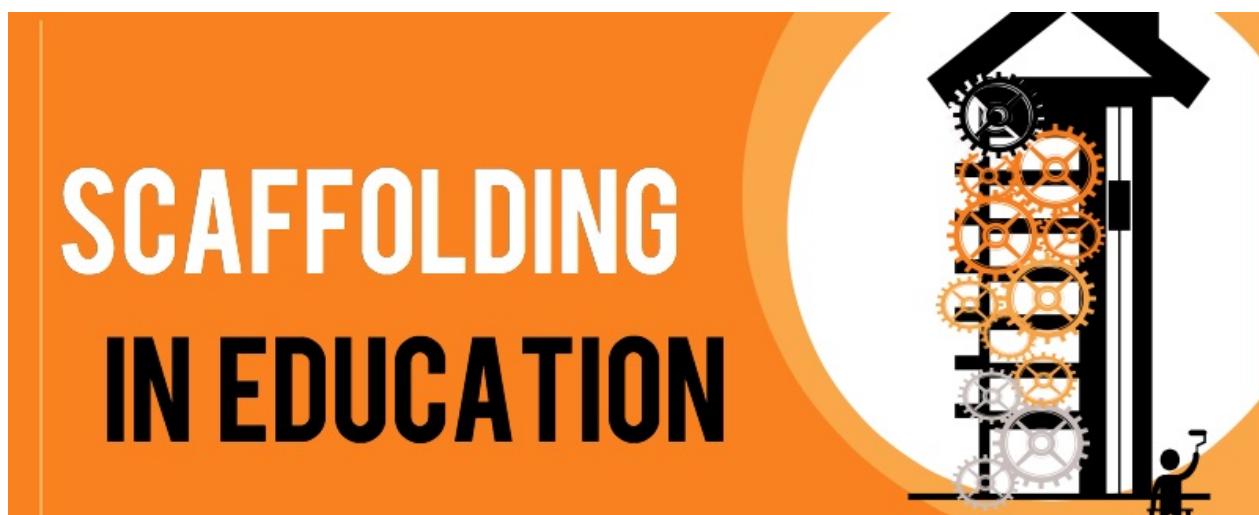
## Andamiaje

**El concepto de andamiaje, equivalente del término inglés "scaffolding",** es un concepto clave en las teorías de la educación más vigentes y es también de los **conceptos fundamentales en AICLE**. A continuación, vamos a tratar todo lo que puede interesarnos en relación con este concepto.

La idea de andamiaje está relacionada con las teorías de [Vygotski](#) (1978), según las cuales, la capacidad de resolución de problemas y otras estrategias se pueden dividir en tres categorías: 1) aquellas que el alumno puede realizar independientemente, 2) aquellas que no puede realizar incluso con ayuda, y 3) aquellas que el alumno puede realizar con ayuda de otros.

Esta última categoría es la que se relaciona con lo que Vygotski denomina "Zona de Desarrollo Próximo (ZPD)", que hace referencia a la distancia existente entre el nivel real de desarrollo del alumno, determinado por su capacidad de resolver un problema por él mismo y el nivel de desarrollo potencial que el alumno puede conseguir si es ayudado por un adulto o en la interacción con un compañero más capacitado. Es aquí donde juega un papel importante el andamiaje que el profesor prepara para que el alumno vaya tomando control de la situación poco a poco, hasta que alcance el nivel de competencia necesario para realizar la tarea por sí mismo (Pérez, I. 2005:261).

**El andamiaje es por tanto aquellas estructuras, actividades o estrategias de apoyo que el profesor aporta para que el alumno construya el conocimiento.** No es simplemente ayudar al alumno dándole la respuesta sino facilitar y proporcionar un soporte que le sirva a aquellos alumnos que así lo necesiten para lograr el objetivo del aprendizaje. **Este andamiaje es fundamental en AICLE y se debe dar tanto para el contenido como para la lengua.** Un ejemplo de andamiaje sería proporcionar una tabla para que el alumno distribuya la información que debe encontrar dado un texto que queremos que trabaje, o una línea del tiempo vacía a completar con los datos a encontrar. Puedes encontrar ideas sobre el tema en el artículo «[seis estrategias de andamiaje didáctico para usar con los alumnos](#)».



*Imagen - Infografía Scaffolding*

Fragmento de la infografía realizada por [Mia MacMeekin](#) en [Scaffolding | An ethical island](#)

Siguiendo la clasificación que hace Dodge (2001) vamos a referirnos a tres tipos de andamiaje que se pueden proporcionar dependiendo del momento en que se hace. También mencionaremos algunas actividades que pueden emplearse en cada caso:

1. **Andamiaje de recepción.** Es aquel que se utiliza para asegurar que los alumnos extraen "la información necesaria y relevante cuando entran en contacto con los recursos en la fase de recepción" con objeto de que el alumno procese y comprenda mejor el contenido que se le da y se fije en lo que el profesor pretende. Algunos ejemplos de este tipo de andamiaje son las "guías de observación y audición, gráficos y tablas organizativas para completar, glosarios comentados, etc.
2. **Andamiaje de transformación.** En este caso se trata de proporcionar estrategias que permitan la transformación de la información recibida en algo nuevo. "En concreto este tipo de andamiaje ayuda al alumno en procesos como comparar, contrastar, encontrar patrones, valorar, decidir, etc. Ejemplos típicos de andamios de transformación son: diagramas de Venn, tablas de datos o características, ayudas para generar ideas, gráficos, etc."

3. **Andamiaje de producción.** Es el apoyo que el alumno necesita para crear o producir algo nuevo. Lo más apropiado es proporcionar andamios en relación con las estructuras de los productos que deben de elaborar, como por ejemplo: plantillas de presentación y esquemas, plantillas o guion de escritura, etc.

A lo largo de este curso haremos referencia a este concepto de andamiaje en numerosas ocasiones y también exploraremos algunos recursos que nos pueden ayudar a planificar el apoyo, tanto para el contenido como para la lengua. Los buenos profesores siempre han utilizado actividades que servirán de andamiaje (Dodge, 1998) y **un profesor AICLE necesitará saber plantear este andamiaje o apoyo de una forma sencilla pero oportuna para facilitar la comprensión y el aprendizaje.**

Seguramente el profesor de materia sabe cómo presentar y hacer más fácil el contenido de su materia; esto mismo ocurre con el profesor de L2 con respecto a la lengua. El profesor de AICLE necesita aprender las estrategias que le permitirán facilitar la lengua de manera que el contenido sea más accesible y para ello la colaboración entre ambos profesionales es de gran ayuda.

---

Dodge, B. 2001. "[FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest.](#)" Learning & Leading with Technology, 28, 8: 6-9.

Vigotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological processes*. Harvard University Press, Cambridge, MA.

## Atención a las distintas destrezas

Como hemos referido en el apartado de identificación de la lengua, una de los aspectos que hay que considerar a la hora de determinar la lengua propia de un tema que se va a trabajar en la L2 serán las destrezas lingüísticas que se ponen en juego en la clase AICLE: **escuchar, leer, escribir y hablar.**

Bien es cierto que hay que diferenciar la cantidad de *input* que de cada una se invierte en edades más tempranas, siendo la comprensión y expresión oral la destreza a la que mayor énfasis se da en educación infantil y los primeros años de educación primaria.

Determinados contenidos se prestan más a practicar determinadas destrezas. Por otro lado, es obvio que las **destrezas receptivas** son más fáciles de practicar. No obstante para que la lengua se fije y aprenda es preciso desarrollar destrezas productivas, escribir y hablar. Y por tanto hay que procurar cualquier oportunidad que se tenga de **introducir de manera equilibrada todas las destrezas comunicativas**. El concepto de andamiaje es aquí importante, ya que en muchos casos será preciso apoyar la práctica de las destrezas con un andamiaje adecuado, sobre todo en las productivas. Parte de ese **andamiaje** puede consistir en el caso de la **lectura o escucha** en: organizadores como mapas conceptuales, líneas del tiempo, textos para completar, pistas, imágenes, errores, etc.

Además se pueden plantear **actividades lectoras o auditivas** de muy diversas maneras en grupo e incluso por parejas. Una buena práctica es optar por las galerías online gratuitas de las editoriales o usar audiolibros, como por ejemplo en la página [esl-bits.net](http://esl-bits.net) donde se puede leer y escuchar a dos velocidades multitud de libros, desde *Diary of a Wimpy Kid* to *1984* (secundaria y bachillerato)

En cuanto a la **destreza oral**, hay que facilitar modelos de estructuras funcionales y discursivas. Ese **uso de "modelos de estructuras" y frases tipo** que el alumno puede emplear sabiendo que son adecuadas es clave. Algo fundamental también es dar tiempo para que el alumno tome la palabra y se sienta con confianza para hablar y cometer errores. Además de las intervenciones cortas en directo, se pueden hacer exposiciones orales más amplias y guiadas. La creación y grabación de podcasts y vídeos es otra de las actividades que promueve la destreza oral. [En este enlace](#) puedes ver más consejos y actividades para la práctica oral (en inglés).

Por último, la destreza escritora debería ser guiada en la medida que se necesite. Al principio es importante ofrecer cierto andamiaje, frases, vocabulario e indicaciones para hacer una escritura más o menos guiada. Un ejemplo sería la reconstrucción de textos. El producto final objeto de la escritura puede ser también distinto de un texto al uso. Así puede ser un póster o una presentación. Y como no, una variedad más colaborativa se consigue al trabajar en parejas o en grupos.



*Imagen - Wordle Destrezas*

Guardar

## **Elementos y características de la metodología AICLE**

En los apartados anteriores se han tratado muchos de los aspectos que son fundamentales a la hora de llevar a cabo una enseñanza AICLE y una enseñanza eficaz en general. Dichos principios y aspectos están relacionados con la metodología que se emplea en un entorno AICLE, aunque en definitiva no es más que una metodología que procura una enseñanza-aprendizaje excelente.

En los tres apartados siguientes, con objeto de aumentar el repertorio de estrategias del profesor AICLE, analizaremos otras características de esta metodología y se enumerarán un considerable número de estrategias y actividades que se pueden emplear a la hora de trabajar en la clase AICLE.



*Imagen - Wordle Metodología AICLE*

## Flexibilidad y facilidad

1. En la clase AICLE se debe promover la  **implicación de los alumnos y partir de su contexto y necesidades**. Ya que esto ayudará a la comprensión del contenido en una L2 (segunda lengua). Esto podemos conseguirlo, entre otras, de las siguientes formas, dependiendo del tema y la asignatura:

- Partiendo de lo particular a lo general, y no al contrario. (ej. partiendo de animales concretos para llegar a estudiar cómo se clasifican)
- Utilizando ejemplos y situaciones reales cercanas a la realidad que los alumnos conocen.

2. Este tipo de enseñanza debe ser **flexible y facilitadora**<sup>1</sup>. Esto implica, en primer lugar, facilitar la comprensión del contenido y del contexto, lo que se puede conseguir mediante las siguientes estrategias:

- Usando **textos** para niños o estudiantes **de menor edad**.
- Llevando a cabo **tareas de comprensión** de los textos, audio u materiales que se empleen con apoyo de algún **andamiaje**.
- Utilizando la **alternancia de código L1 y L2**, según se necesite.
- Usando otras estrategias tanto lingüísticas como paralingüísticas como son: repetir, parafrasear, simplificar, emplear gráficos de organización de ideas, diagramas, líneas del tiempo, etc.
- Y, en definitiva, usando todo el **andamiaje** que sea preciso en los distintos momentos.

---

<sup>1</sup>Pérez Torres, I. 2009. "Apuntes sobre los principios y características de la metodología AICLE" en V. Pavón, J. Ávila (eds.), Aplicaciones didácticas para la enseñanza integrada de lengua y contenidos. Sevilla: Consejería de Educación de la Junta de Andalucía-Universidad de Córdoba.171-180

## Interacción, autonomía y variedad de recursos

3. El tercer aspecto destacado es que se debe procurar que el aprendizaje sea **más interactivo**. Esto se puede promover y desarrollar mediante:

- El trabajo por parejas y por grupos donde el diálogo sea un elemento facilitador.
- La realización de actividades que impliquen la negociación de significado, es decir, donde haya igualmente interacción para definir lo que se entiende. La interacción puede ser a varios niveles: clase- profesor; alumno-alumno.
- El entrenamiento en estrategias de comprensión y seguimiento de la clase (Ej.: mostrar falta de comprensión, pedir aclaraciones, distinguir lo esencial, deducir, etc.).

El aprendizaje debe ser **a la vez más autónomo**, esto se puede conseguir mediante el:

- Desarrollo de trabajo por descubrimiento e investigación, donde los alumnos deben poner en práctica su autonomía.
- Uso de matrices de evaluación (*rubrics*) y otras estrategias como la evaluación por pares.

Este último punto acerca del uso de **matrices de evaluación** (*rubrics*) es particularmente interesante porque el uso de las matrices permitirá a los alumnos conocer los criterios de evaluación de las tareas a realizar y también de qué forma conseguir mejores resultados. Volveremos a hablar de estas matrices de evaluación cuando tratemos las herramientas que nos permitirán crearlas en abierto.

4. Otra característica fundamental de la metodología AICLE es el **uso de múltiples recursos y materiales**, especialmente de **las TIC**, lo que aportará un contexto más rico y variado que sin duda repercutirá en el aprendizaje. Este aspecto se lleva a cabo sobre todo por:

- El empleo y elaboración de recursos educativos abiertos de la web: textos, podcasts, vídeos, etc.
- El uso de herramientas y espacios de la web 2.0, como son:
  - las herramientas de colección de marcadores o favoritos (Pinterest, Diigo...),
  - los *blogs* y *wikis*,
  - y las plataformas (ej. eTwinning, Moodle),
  - Espacios de almacenamiento en la nube (Gdrive, Dropbox) y alojamiento de audio y vídeo.

**A lo largo de este curso vamos a profundizar en el uso de estos recursos educativos abiertos (REA) tanto en la preparación de materiales como en uso de los mismos por parte de los alumnos.**

# Trabajo por tareas

## Trabajo por tareas1

5. Por último, la metodología AICLE está muy relacionada con el **aprendizaje enfocado a procesos y tareas** porque esta aproximación permite un aprendizaje más significativo y que los alumnos se sientan más involucrados en el aprendizaje.

Por tarea entenderemos "aquella actividad que requiere que los alumnos usen la lengua, poniendo el énfasis en el significado, para obtener un objetivo" (Bygate, Skehan, and Swain, 2001:11). Por tanto, la tarea será la unidad esencial que implicará la realización de una serie de una o más actividades para conseguir realizar u obtener el producto final propuesto en la tarea.

En AICLE las mejores tareas serán aquellas que promuevan tanto el aprendizaje de los contenidos de la materia como el uso comunicativo de la L2 y la práctica de algunas de las destrezas lingüísticas (leer, escuchar, hablar o escribir).

**Las buenas tareas deben estar sobre todo:**

- Vinculadas a los objetivos del currículo
- Enfocadas al significado y contenido y no a la lengua aunque se incluyan actividades que se centren en la lengua

Por otro lado, vamos a distinguir entre **tareas de recepción y tareas de producción**. Las tareas de recepción consisten fundamentalmente en escuchar y leer. En este tipo de tareas los textos y materiales audio se abordarán con estrategias lectoras que hagan posible que el alumno vaya a encontrando el significado a medida que vaya haciendo actividades, en lugar de abordarlos de una forma directa.

Ejemplos de **tareas de recepción** son: recopilar o contrastar información sobre un tema, analizar y/o comprender un tema, etc.

A continuación se enumeran algunas actividades que se pueden utilizar en el proceso para llevar a cabo tareas de recepción:

- Asignar etiquetas o nombres, distribuir contenido. [Animals parts of the body](#), [Histoire de Rome](#)
- Elegir parte del contenido de acuerdo a un criterio dado, etc. [Animal Riddle](#)
- Completar tablas, líneas del tiempo, diagramas, mapas conceptuales, etc.

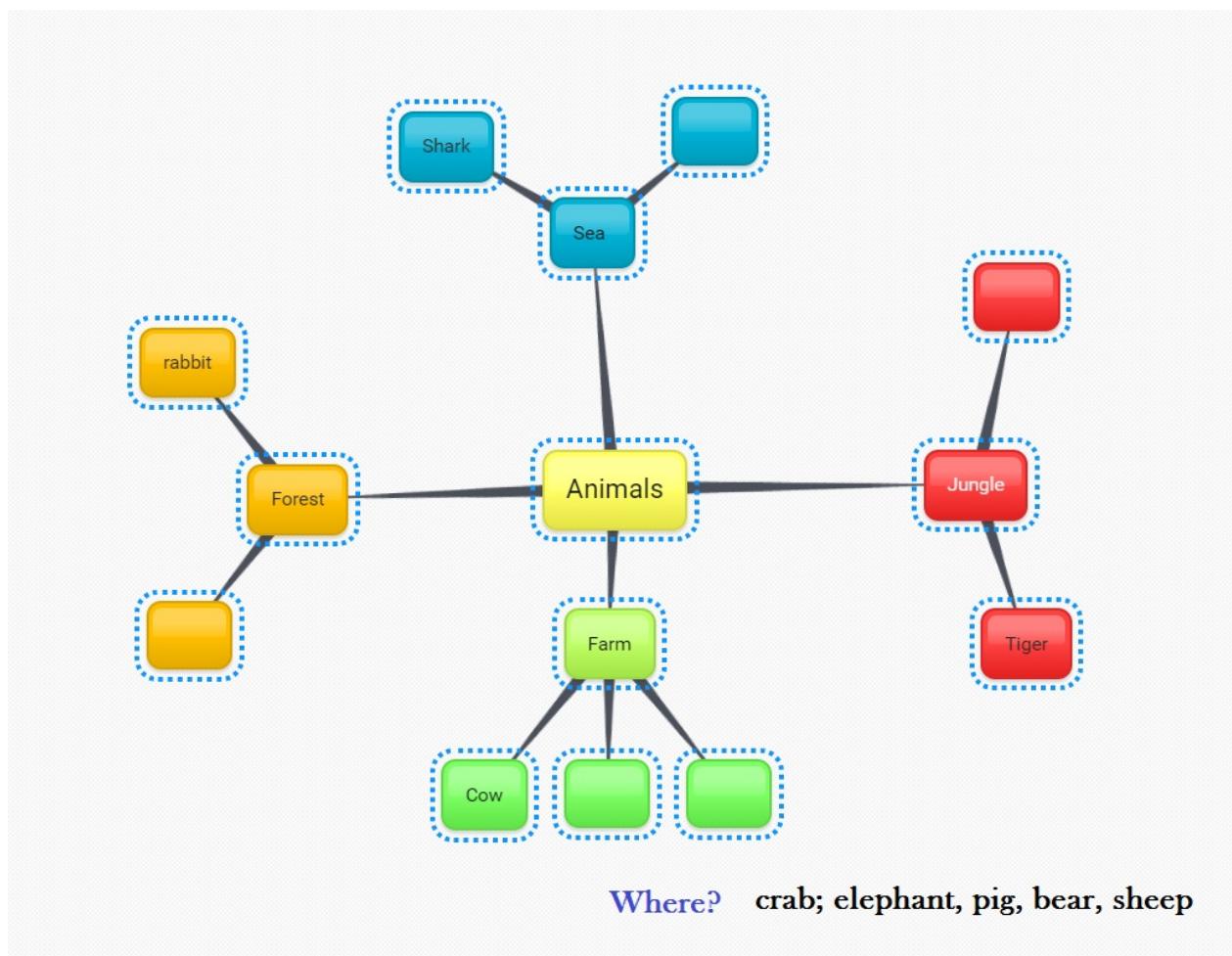


Imagen - Ejemplo Mapa Conceptual

- Tomar notas de datos concretos, fechas, etc.
- Identificar y/o reorganizar información o imágenes, corregir errores, etc.
- Interpretar imágenes.

**Las tareas de producción** corresponden a la práctica de estrategias que implican expresarse e interactuar de forma oral y escrita. Estas tareas son las más complicadas en principio y normalmente requieren que el alumno sea entrenado y apoyado con actividades de andamiaje que le den seguridad.

Ejemplos de actividades de producción son: diseñar algún objeto o producto, elaborar algún tipo de documento, hacer una valoración, proponer una solución o una hipótesis, realizar una entrevista, etc. Dependerá en gran medida de la materia y los temas que se estén trabajando.

Por otro lado, algunas de las estrategias y actividades que pueden realizarse como parte del proceso de andamiaje y de realización de una tarea de producción pueden ser:

- Completar huecos en textos o parte de los textos.
- Terminar frases.
- Responder a preguntas de comprensión del texto o audición, etc.
- Contestar cuestionarios de opinión, buscar información en distintos recursos: libros, Internet (búsqueda guiada), p.e., vídeos de animales en [Vidipedia](#)
- Llevar a cabo "cazas del tesoro" buscando información específica, [Dein Traumhaus](#), [Food treasure hunt](#).
- Preparar una [presentación](#) oral.

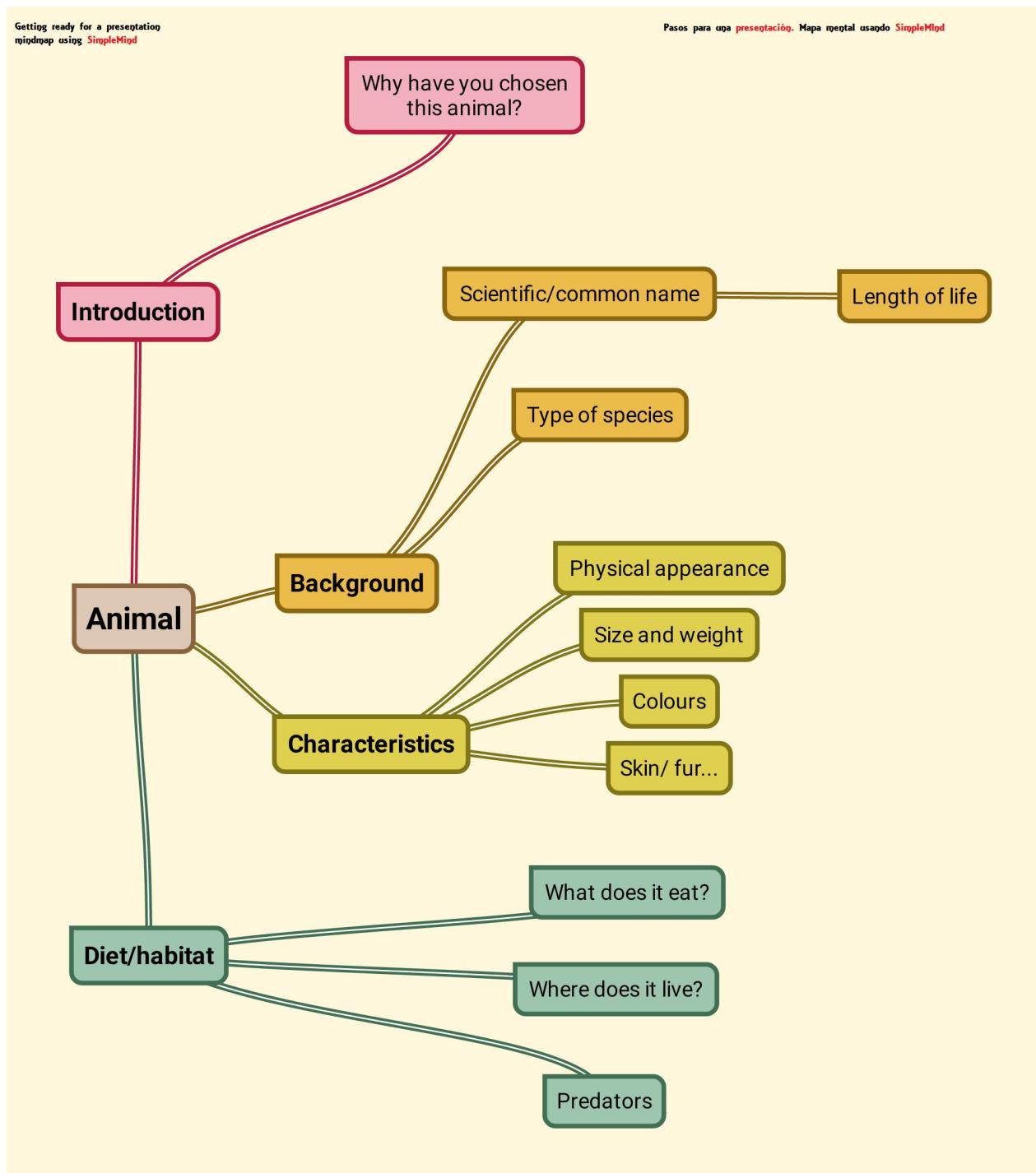


Imagen - Presentación oral de animal

Imagen de elaboración propia

**Cuando planeamos un trabajo por tarea, al definirla habrá que pensar en el producto final y el formato que utilizaremos.**

Volveremos sobre este tema cuando hagamos referencia al diseño de materiales AICLE usando REA. Los formatos dependerán de los medios que se utilicen y de las características del proceso de la tarea. Pueden ir desde un mini proyecto a una [webtask](#) o [webquest](#), si se utiliza la web como medio.

En cuanto al **producto final de la ejecución de una tarea** puede ser un mural, una presentación digital, un documento, una presentación oral, una grabación, una exposición, etc.

Lo último que queremos apuntar es que, a efectos prácticos, se debe comenzar con tareas sencillas que permitan que el alumno no se sienta perdido y frustrado, incrementando la complejidad si se van mejorando destrezas. Y siempre utilizando las estrategias de **andamiaje** necesarias para apoyar la construcción del conocimiento.

---

1 Pérez Torres, I. 2009a. "Apuntes sobre los principios y características de la metodología AICLE" en V. Pavón, J. Ávila (eds.), Aplicaciones didácticas para la enseñanza integrada de lengua y contenidos. Sevilla: Consejería de Educación de la Junta de Andalucía-Universidad de Córdoba.171-180.

Bygate,M., P.Skehan, M.Swain (eds). 2001. *\_Researching pedagogical tasks: second language learning, teaching, and assessment.* \_London: Pearson

Guardar

Guardar

Guardar

## BLOQUE II: REA y otros recursos de utilidad para AICLE

La aparición de **la Red** ha revolucionado el mundo que nos rodea a todos los niveles. El uso más inmediato de la misma en relación con AICLE tiene que ver con la **posibilidad de acceder a todo tipo de recursos** que de otro modo sería difícil consultar. La oferta incluye un amplio abanico de **recursos específicos para el aprendizaje de la L2** concreta que pueden apoyar el aprendizaje de lengua y contenido, **materiales ya elaborados** que pueden ser usados en el aula sin necesidad de transformación y otros materiales que podemos emplear para **crear nuestros propios materiales para el aula AICLE**.

Por otro lado, una de las ventajas que nos ofrecen los recursos de la Red en relación con AICLE es la **variedad de formatos** en que se presentan: textos, imágenes, presentaciones, animaciones, archivos audio y vídeo, lo que sin duda influye en las oportunidades que podemos dar a nuestros alumnos de aprender mejor. Esta variedad de formatos también nos permite **planificar actividades que promuevan distintas habilidades y destrezas lingüísticas**.

Cada uno de ellos tiene un potencial específico y distinto a la hora de trabajar la lengua o el contenido de manera independiente, pero cuando se trata de AICLE el valor es mayor, así **una imagen, una animación o un vídeo cobran más relevancia si los contenidos se estudian en una segunda lengua** porque aportan información sobre el contenido supliendo el déficit de comprensión lingüística. Igualmente, el uso de recursos variados en distintos momentos puede ayudar a un incremento de la motivación.



*Imagen - AICLE CLIL ÉXITO*

En los próximos apartados **analizaremos esta diversidad de recursos**, empezando por **cómo encontrarlos y recopilarlos**, para pasar a usarlos en el tercer bloque de contenidos en la preparación de materiales y planificación de sesiones AICLE.

En este curso vamos a tratar, en primer lugar, los recursos que se pueden denominar como REA (Recursos Educativos Abiertos), procedente de la denominación en inglés **OER** (Open Educational Resources). Dicho término fue adoptado por la Unesco en 2002 y hace referencia a aquellos “*materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público o que hayan sido publicados con una licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos materiales, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas*”<sup>1</sup> (Creative Commons- CC).

Las licencias abiertas se fundan en el marco existente de los derechos de propiedad intelectual y respetan la autoría de la obra, atribuyendo una serie de permisos y restricciones que el mismo autor decide. Los REA han experimentado un desarrollo progresivo en la última década, por lo que encontramos numerosos repositorios de REA de diversas materias y niveles, sobre todo a nivel de universidad donde los autores son más conscientes de la autoría y donde este movimiento comenzó a definirse con los cursos abiertos del MIT2. No obstante **los repositorios AICLE** que conocemos como tal y **muchos otros materiales de interés para el uso en el aula AICLE no especifican dicha licencia abierta aunque sí que se muestran con objeto de ser compartidos en la comunidad educativa y serán muy útiles**. Este es por ejemplo el caso de los materiales elaborados por profesores de la Comunidad Catalana o Andaluza<sup>3</sup> que analizaremos en una de las tareas de este segundo bloque. Esto ocurre, entre otras razones, por el hecho de que el tema de la autoría y el *copyright* es uno de los más desconocidos en general.

Por último, hay que destacar que **lo importante será saber cómo encontrar cada uno lo que necesita y los ejemplos en otras lenguas también nos pueden acercar a ese encuentro y servir de ejemplo.**

---

1Unesco, Declaración de París de 2012 sobre Recursos Educativos Abiertos

[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/WPFD2009/Spanish\\_Declaration.html](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/WPFD2009/Spanish_Declaration.html)

2 MIT Massachusetts Institute of Technology, y su proyecto **MIT OpenCourseWare** que proporcionar acceso gratuito para la búsqueda de materiales MIT's para profesores, estudiantes y autodidactas de todo el mundo.

3 Repositorio de materiales AICLE de la [Comunidad Catalana](#) y [Andaluza](#).

Guardar

Guardar

Guardar

Guardar

## Estrategias de búsqueda de REA

En el momento de comenzar la búsqueda de recursos para uso en AICLE y de recursos educativos en general, hay que diseñar una estrategia que nos permita no sólo encontrar, sino también almacenar y difundir dichos recursos sin ahogarnos en la llamada sobrecarga informativa o “[Infoxicación](#)” . No existe una fórmula única para encontrar los mejores recursos, pero sí se pueden dar ciertas [orientaciones](#) que faciliten la búsqueda.

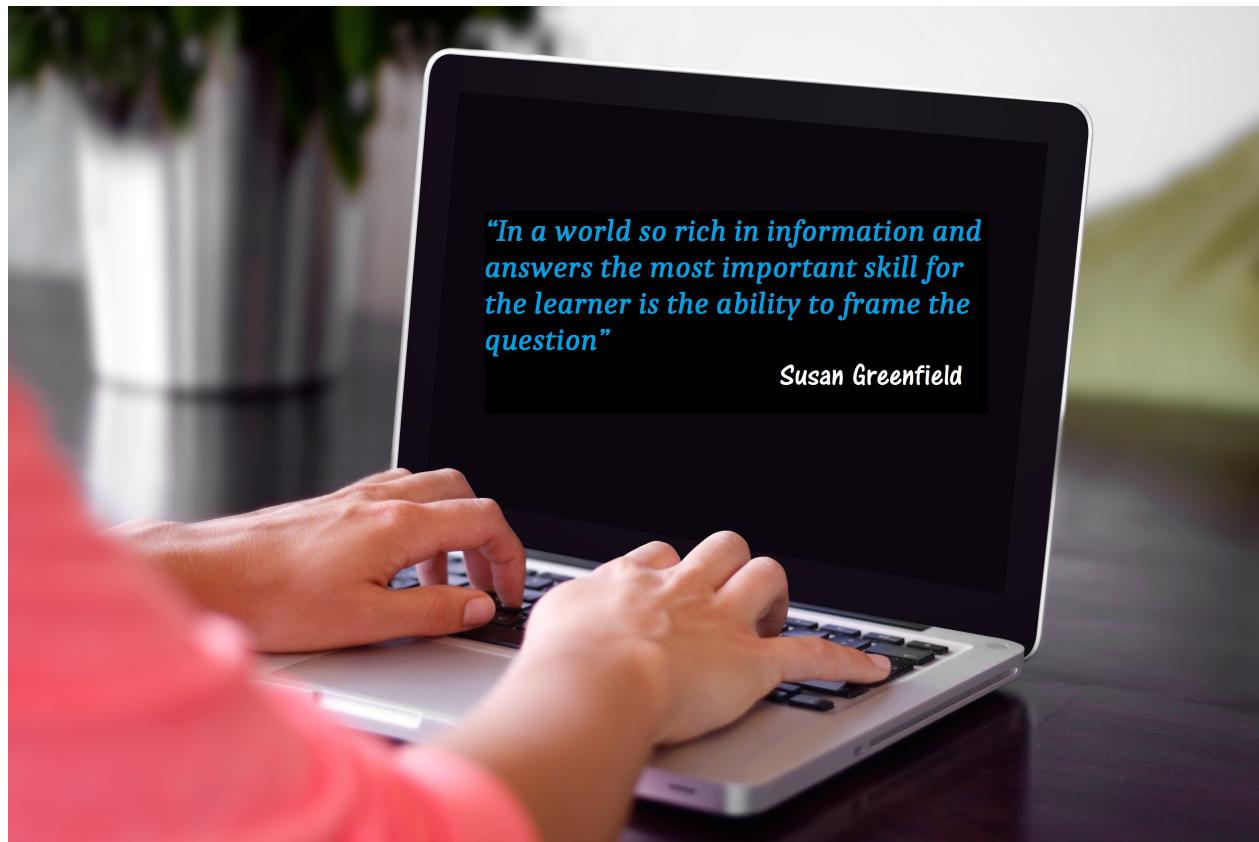


Imagen - Avoiding infoxication

1. **Visitar sitios web, portales y repositorios educativos** de países donde se habla la L2 en cuestión. En la mayoría de los países desarrollados los organismos educativos oficiales así como diversos medios de comunicación y entidades privadas están creando repositorios de REA y otros recursos a compartir que, aunque puede que no especifiquen un tipo de licencia abierta, sí dejan claro que pueden ser usados para uso educativo insertando un enlace. En concreto en nuestro país existen espacios de este tipo en todas las comunidades que lógicamente se pueden usar para AICLE en donde la lengua objeto sea el español.

En estos portales los recursos no son en la mayoría de los casos específicos para AICLE pero sí son los correspondientes al currículo de distintos niveles educativos y pueden ser de mucha utilidad al estar en la lengua objeto. Valgan algunos ejemplos de nuestro país, como el portal de [AGREGA1](#) o el portal [Educativo de Extremadura](#) o el [Mestre@casa](#) de la Generalitat Valenciana; y otros de habla inglesa como el [portal for Irish Education](#) y el portal de [BBC Learning English](#), o [Learning resources exchange for schools](#) en varias lenguas. En francés, puedes visitar [Momes.net](#). Si quieres profundizar más, visita estos enlaces: en [inglés](#), en [español](#), en [francés](#). En el siguiente subapartado recogemos algunos enlaces más de portales de REA.

2. **Explorar los recursos y materiales seleccionados y/o elaborados por otros compañeros** que igualmente trabajen en AICLE a través de buscadores o en páginas de referencia AICLE, CLIL o EMILE que conozcamos como, por ejemplo, ejemplos de materiales en [esta página](#). Ampliaremos este punto en un apartado posterior.
3. Utilizar diferentes buscadores: [Google](#), [DuckDuckGo](#) (para no dejar huella) o [instagrok](#) (si quieres resultados en forma de mapa mental) o explorarando en Twitter los #hashtags que tienen que ver con #AICLE #CLIL #EMILE. Para ello, no es preciso estar

dentro de Twitter, ni siquiera tener una cuenta.

The screenshot shows a Twitter search results page for the hashtag #AICLE. At the top, there's a navigation bar with links for 'Inicio', 'Sobre nosotros', '#AICLE', and a search icon. Below the header, there are tabs for 'Destacados', 'Más reciente', 'Cuentas', 'Fotos', 'Videos', and 'Más opciones'. The main content area displays a tweet from 'Xabier San Isidro @xabiersanisidro' dated '11 oct.' with the text '#CFRPontevedra #CFRVigo It feels nice to be back for a while! Vémonos o venres #CLIL #AICLE'. This tweet includes a graphic for 'DE MATERIAS NON LINGÜÍSTICAS' featuring two stylized red human heads with gears inside, representing 'Retos e Estrategias'. Below the graphic are details about the event: 'Pazo da Cultura de Pontevedra', 'Venres, 14 OUTUBRO', and 'Sábado, 15 OUTUBRO'. To the right of the graphic is a 'PROGRAMA' section with a schedule of sessions. Another tweet by 'CaRo @Yiyi70s' from '7 oct.' is also visible, showing a collage of various Picasso-style portraits and the text '#AICLE #PabloPicasso #Cubism #Art'. The bottom of the page shows standard Twitter interaction icons (retweet, like, etc.) and a '... más' button.

Imagen - búsqueda twitter

A la hora de comenzar una búsqueda, es conveniente que sepamos emplear correctamente la **sintaxis** para encontrar con más facilidad lo que interesa: +/- obliga o elimina las palabras; el uso de comillas "....." indica que se busca la frase exacta, asterisco \* sustituye una parte de información que se desconoce. En la siguiente infografía encuentras los operadores más comunes ¡y efectivos! de la búsqueda en Google.

El uso de palabras clave o escribir la frase que creemos que aparecerían en el contenido que buscamos facilita la búsqueda. P.e. si añadimos la palabra *kids* (+) nos ayudará a encontrar contenido educativo para Primaria y Secundaria (ej. *Moon Earth satellite kids*). Además, también existen **buscadores específicos para niños**, como por ejemplo, **Vikidia**.

1. Usar la **búsqueda avanzada de Google** u otros buscadores, lo que nos permitirá, por ejemplo, búsqueda de dominios educativos o de

un país determinado (ej. .uk, .us, .edu, .org); o búsqueda de un formato concreto de documento (ej., pdf, .doc, .ppt), o de idioma o incluso el tipo de licencia de uso, tanto para imágenes como para textos. Una de las actividades de este bloque tiene que ver con llevar a cabo búsquedas eficaces.

![REA AICLE bloque 2 búsqueda avanzada](img/infografia\_bloque\_2\_p4.png "comandos de búsqueda de google")

1. Buscar imágenes, audios y vídeos en espacios educativos creados con tal fin y con el interés de ser compartidos, normalmente con licencia pública o abierta. Existen cada vez más repositorios de este tipo. Un ejemplo es el [banco de imágenes y sonidos del INTEF](#). Ampliaremos este punto en el apartado de imágenes y sonidos.

Guardar

Guardar

Guardar

Guardar

Guardar

Guardar

# Organización y alojamiento de materiales



Una vez te has embarcado en la búsqueda del material te encuentras ante el problema de dónde almacenar todos esos recursos que has encontrado de manera que estén organizados y sean fáciles de recuperar cuando lo necesites. Es el momento de usar herramientas de organización y marcación social que te permiten encontrar todos esos recursos independientemente de qué dispositivo usaste cuando lo encontraste.

Te podemos recomendar [Pinterest](#), [Pearltrees](#) o [Diigo](#), siendo el primero más atractivo visualmente. Al ser herramientas multiplataforma, puedes guardar los enlaces en cualquiera de los dispositivos que uses. Además, puedes instalar el web clipper y guardar lo que te interesa desde el navegador sin necesidad de estar dentro de la página. En el [Kit digital](#) encontrarás un tutorial sobre cómo usar Pinterest, así como más información en la sección "creación de contenidos digitales / herramientas AICLE". [Symbaloo](#) es una gran herramienta no sólo para organizar los materiales que encuentres en la web, sino también para crear tu propio escritorio virtual como te pediremos en la tarea de este bloque. Además, en [Lesson Plans Symbaloo](#) también puedes encontrar material listo para usar o modificar e incluso compartirlo en [Google Classroom](#)

Vamos ahora a analizar brevemente las posibilidades que la red nos ofrece para alojar las actividades y materiales que diseñemos, así como para almacenar imágenes, vídeos, presentaciones, ejercicios, etc.

Una herramienta recomendable de cara al alojamiento de materiales es [Google Drive](#), que permite crear y compartir documentos, presentaciones, etc., cada uno de los cuales tiene una dirección que podemos enlazar desde cualquier otro sitio. En la wiki del ejemplo más abajo se puede ver que hay enlazados muchos documentos desde el Drive, como por ejemplo una hoja de cálculo con el [calendario](#) de temas para cada materia y curso. En la red puedes encontrar [tutoriales](#) de cómo usar Google Drive, que sobre todo ofrece muchas oportunidades para el trabajo colaborativo. Otras aplicaciones para el almacenamiento de materiales en la nube son, por ejemplo, [Dropbox](#) o [OneDrive](#).

No debemos olvidar que Google cuenta con [Google Apps para Educación](#), herramientas gratuitas de Google para centros educativos.

Los espacios como los blogs y wikis son muy útiles a la hora de recopilar y publicar materiales creados por nosotros (o nuestros alumnos) o para enlazar aquellos recursos que no podemos modificar al carecer de permiso para ello. Entre los primeros recomendamos [WordPress](#), [Blogger](#), [Tumblr](#) or [Weebly](#). Entre las wikis podemos recomendar [pbworks](#).

Seguro que conoces muchos y buenos ejemplos de blogs y wikis de profesores, pero como sería muy largo recorrerlos todos, para el propósito del curso sólo vamos a citar algunos casos de espacios considerados como buenas prácticas en AICLE:

- En la [wiki](#) del IES Pedro Espinosa de Antequera encontrarás un gran selección de materiales para las áreas de science, Social science, y P.E.
- En la [wiki](#) del IES La orden puedes encontrar materiales para cada nivel de secundaria y bachillerato en francés. [Aquí](#) encontrarás más experiencias didácticas en este idioma.

Finalmente, la clave está en decidir **qué** tipo de **recurso** se necesita, **cómo** y **dónde** encontrarlo mejor para posteriormente **alojarlo** y **compartirlo** para su uso en el aula. Como en cualquier actividad desarrollada en el aula, el planteamiento de la actividad puede conseguir que un recurso muy sencillo tenga un gran interés pedagógico y sea muy motivador.

---

1 [AGREGA](#) es un proyecto desarrollado por las administraciones públicas españolas y el sector privado dentro del programa Internet en el Aula para facilitar a la comunidad educativa un repositorio de contenidos digitales curriculares en línea.

Guardar

Guardar

# Imágenes y sonidos

El aumento de recursos audiovisuales ha sido progresivo en la segunda década de la Red. La comunidad educativa comienza a estar especialmente sensibilizada con el uso adecuado de material multimedia para su reutilización en la elaboración de nuevos materiales o en espacios de la Web 2.0, donde cualquiera puede hoy crear un espacio propio (blogs, wikis, redes sociales, etc.).

**Cuando elaboremos materiales o preparemos alguna actividad AICLE**, ya sea un wiki, blog o página en la Red seguramente necesitaremos seleccionar algunas imágenes, animaciones o vídeos, porque como ya hemos comentado, el uso variado de recursos ayuda a la comprensión y las imágenes y vídeos pueden ser muy esclarecedores. Es importante respetar la autoría y hacer uso de los recursos de dominio público o con licencia libre que permite su reutilización, en las condiciones que el autor establezca. Si tienes dudas sobre el tipo de licencias y lo qué puedes, o no, hacer con el material que has encontrado visita el [Kit digital](#).

A continuación, vamos a enumerar una serie de sitios de recursos multimedia que cumplen con estas condiciones.

## Mediatecas (imágenes, audio, vídeo)

The screenshot shows the main interface of Wikimedia Commons. On the left, there's a sidebar with links like 'Main page', 'Wikisource', 'Community portal', 'Help center', 'Upload', 'Print/export', and various project links. The main content area features two prominent sections: 'Picture of the day' (a blue diesel locomotive) and 'Media of the day' (a large industrial structure). To the right, there are sections for 'Photo challenge', 'Highlights', and 'Content'. The top navigation bar includes links for 'View', 'View source', 'History', and 'Search Wiki'.

Imagen - *wikimedia commons*

- [Wikimedia Commons](#) que te permite, una vez introducido el término de búsqueda, acceder a los resultados de distintos servicios.
- [Banco de Imágenes y sonidos del INTEF](#) que incluye vídeos, animaciones e imágenes para uso educativo no comercial y requiere el reconocimiento de la fuente.
- [Internet Archive](#) que permite, además de buscar, alojar documentos y material audio visual.
- [Edumedia Share](#) para compartir y usar imágenes, vídeos y otros materiales.
- [Search Creative Commons](#) que permite seleccionar con los criterios de antemano.
- [Búsqueda avanzada de imágenes en Google](#) también permite definir la licencia de uso.
- [Pbslearningmedia](#) banco de recursos multimedia y multiformato que te permite buscar por nivel, área o tipo de recurso. Al elegir un recurso se indica el tipo de licencia.
- [OER Commons](#) Banco de recursos multimedia y multiformato que además permite la creación de REA.

Por último, en cuanto a archivos de audio, los *podcasts* pueden ser otro recurso de interés en el aula AICLE, muchos espacios de recursos educativos e informativos ofrecen un banco de *podcasts*. Y de hecho, muchas mediatecas de las listadas aquí contienen *podcasts*.

- En la sección de podcasts de la [BBC](#) encontrarás gran cantidad de podcasts, agrupados en distintas categorías y temáticas.
- [Sticher](#) es una aplicación que permite escuchar los podcasts una vez descargados.

### Imágenes o sonidos

- [Morguefile](#) permite transformar las imágenes y usarlas libremente; si se usan tal cual hay que referir al autor.
- [pics4learning](#) motor de búsqueda seguro, gratuito para fines educativos.
- [Photosforclass](#) búsqueda y descarga de imágenes correctamente citadas o con licencias permitidas.
- [Pixabay](#) Motor de búsqueda de imágenes y videos libres de derechos de autor bajo la licencia Creative Commons CC0. Puedes descargarlas, modificarlas, distribuirlas y usarlas libres de pago para cualquier uso, aún para aplicaciones comerciales. No es necesaria atribución ni necesita registro.
- [Pexels](#) ofrece imágenes libres de derechos bajo la licencia CC0, no siendo necesaria su atribución ni la necesidad de incluir el origen de las imágenes.
- [Multicolr Search Lab](#) son imágenes extraídas de Flickr Creative Commons y seleccionadas por el color.
- [Soundbible.com](#) sonidos libres de copyright.
- [BBC School radio sound bank](#) Banco de sonidos para primaria de la BBC
- [Jamendo](#) Música para proyectos con todos los derechos.
- [Flickr Creative Commons](#) Para buscar es preciso hacer clic en "ver más" en los apartados que indican el tipo de licencia.

## Explorar / Creative Commons

Muchos usuarios de Flickr han elegido ofrecer su obra con una licencia de Creative Commons, y puedes explorar o buscar contenido con cada tipo de licencia.

Aquí hay algunas cositas agregadas recientemente:

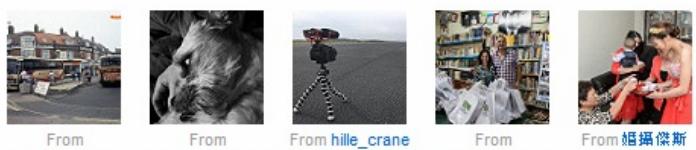
### Licencia Atribución



From fixnfly From Rusty Clark From Rusty Clark From fixnfly From Rusty Clark

» 72.935.182 fotos ([Ver más](#))

### Licencia Atribución-Obras no derivadas



From landersreach From LikeSpinningPlates From hille\_crane From arabela.carreras From 姚培傑斯 Jace

» 21.017.408 fotos ([Ver más](#))

### Licencia Atribución-No comercial-Obras no derivadas



From thom\_s From Andy E. Nystrom From Richard.Says... From FlickTaRoute From Richard.Says...

» 97.121.035 fotos ([Ver más](#))

### Licencia Atribución-No comercial



From tiredoflondon From tiredoflondon From tiredoflondon From tiredoflondon

» 49.833.261 fotos ([Ver más](#))

### Licencia Atribución-No comercial-Compartir



"Creative Commons es una organización sin fines de lucro que ofrece una alternativa a los derechos de autor completos".

[creativecommons.org](http://creativecommons.org)

#### En breve...

**Atribución** quiere decir:

Les permites a otras personas copiar, distribuir, mostrar y reproducir tu obra con derechos de autor (y las obras derivadas que estén basadas en ella), únicamente si reconocen tu mérito.



**No comercial** quiere decir:

Les permites a otras personas copiar, distribuir, mostrar y reproducir tu obra (y las obras derivadas que estén basadas en ella), únicamente con fines no comerciales.



**Obras no derivadas** quiere decir:

Les permites a otras personas copiar, distribuir, mostrar y reproducir únicamente copias exactas de tu obra, y no obras derivadas que estén basadas en ella.



**Compartir bajo la misma licencia** quiere decir:

Les permites a otros distribuir obras derivadas, únicamente con una licencia idéntica a la licencia que rige tu obra.



#### Public Domain

#### Dedication (CC0)

means:

You, the copyright holder, waive your interest in your work and place the work as completely as possible in the public domain so others may freely exploit and use the work without restriction under copyright or database law.



#### Public Domain Work

means:

Works, or aspects of



Imagen - creative commons

Guardar

Guardar

Guardar



## Vídeo

En este subapartado vamos a referirnos a la **búsqueda de vídeos a la hora de preparar sesiones y materiales para el aula AICLE**. Será en el bloque 3 dónde te enseñaremos cómo modificar esos vídeos para adaptarlos a tu aula. Al igual que las imágenes, su uso puede contribuir a la comprensión del contenido y de la lengua. Además **el vídeo promueve la práctica de la destreza de escuchar**, al igual que los podcasts, pero con el apoyo de imágenes.

En las mediatecas enlazadas anteriormente también podemos encontrar vídeos, pero en esta sección vamos a referir sitios específicos de vídeos.

**La búsqueda de vídeos** se puede hacer mediante [Google Videos](#), que busca en todos los otros repositorios de vídeos, pero también se puede recurrir a los **espacios educativos que contienen vídeos**, en muchos casos creados por compañeros, profesores y también por alumnos. En algunos de estos sitios también podemos subir nuestros propios vídeos:

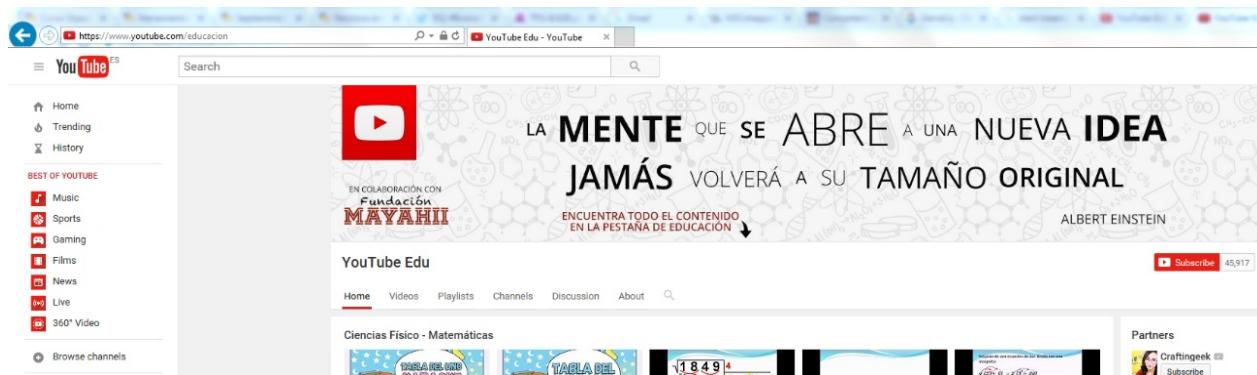


Imagen - YouTube education

YouTube ofrece no sólo su canal [YouTube Edu](#), donde contribuyen y comparten los profesores catalogando los vídeos subidos, sino que puedes suscribirte a aquel canal que más vayas a aprovechar en tu práctica docente. En [este artículo](#) (en inglés) encontrarás los 30 canales de YouTube recomendados por *Educators Technology*.

- [Edutopia videos](#) vídeos que evidencian la práctica educativa en primaria en EEUU. Pueden ser muy útiles para el propio docente a la hora de buscar experiencias nuevas para su aula, así como para los alumnos. Recomendamos ver [Engaging Parents of English-Language Learners](#).
- [Vimeo](#) es una de las mejores opciones para compartir y encontrar vídeos, con una búsqueda avanzada que permite seleccionar la licencia.
- [Vidipedia](#) la wikipedia de los vídeos.
- [HowStuff Works](#) vídeos interesantes de muchos temas educativos.
- [Slowmotion](#) página australiana con vídeos de ejemplo y material educativo sobre la creación de vídeos explicativos para infantil y primer ciclo primaria.
- [Watch, Know, Learn](#) es otro canal con multitud de temáticas educativas.
- [Khan Academy](#) Uno de los repositorios educativos de vídeos que más ha progresado y que incluye sobre todo vídeos de ciencia y matemática pero que está expandiéndose en otras áreas. Aunque los vídeos son en inglés muchos están subtitulados y se puede colaborar en la subtitulación igualmente.
- [Teacher TV](#) espacio del departamento de Educación del Reino Unido donde aparecen otros enlaces a vídeos educativos que pueden ser de mucho interés para AICLE en inglés.
- [ZANE educación](#) aprendizaje visual y vídeos con subtítulos.

Estos vídeos que encontramos en la Red suelen permitir ser insertados en otras páginas, blogs o wikis; la otra opción que tenemos es enlazarlos o descargarlos usando distintas aplicaciones, dependiendo del sistema operativo que tengamos y del navegador.

También conviene que te descargas [el programa VLC Media Player](#) para visualizar casi todo tipo de vídeos. Es un reproductor multimedia con alta compatibilidad en diversos sistemas operativos. Haz clic [aquí](#) para descargarlo. Es recomendable que lo descargas en un *pendrive* para que puedas usarlo en aquellos ordenadores donde no está previamente instalado.

### Subtitular Vídeos

En ocasiones el vídeo que queremos utilizar en el aula nos interesaría que estuviera parcial o totalmente subtulado (el porcentaje de subtítulos puede ser un claro ejemplo de andamiaje); para eso podemos emplear algunos de los sitios web que están destinados a ese fin. Te recomendamos:

- [Amara](#): Para insertar subtítulos online en vídeos ya en la red. Requiere registro.
- [Dotsub](#): Para insertar subtítulos online en vídeos ya en la red. Requiere registro.
- [YouTube](#): Para subir un vídeo e introducirle subtítulos.

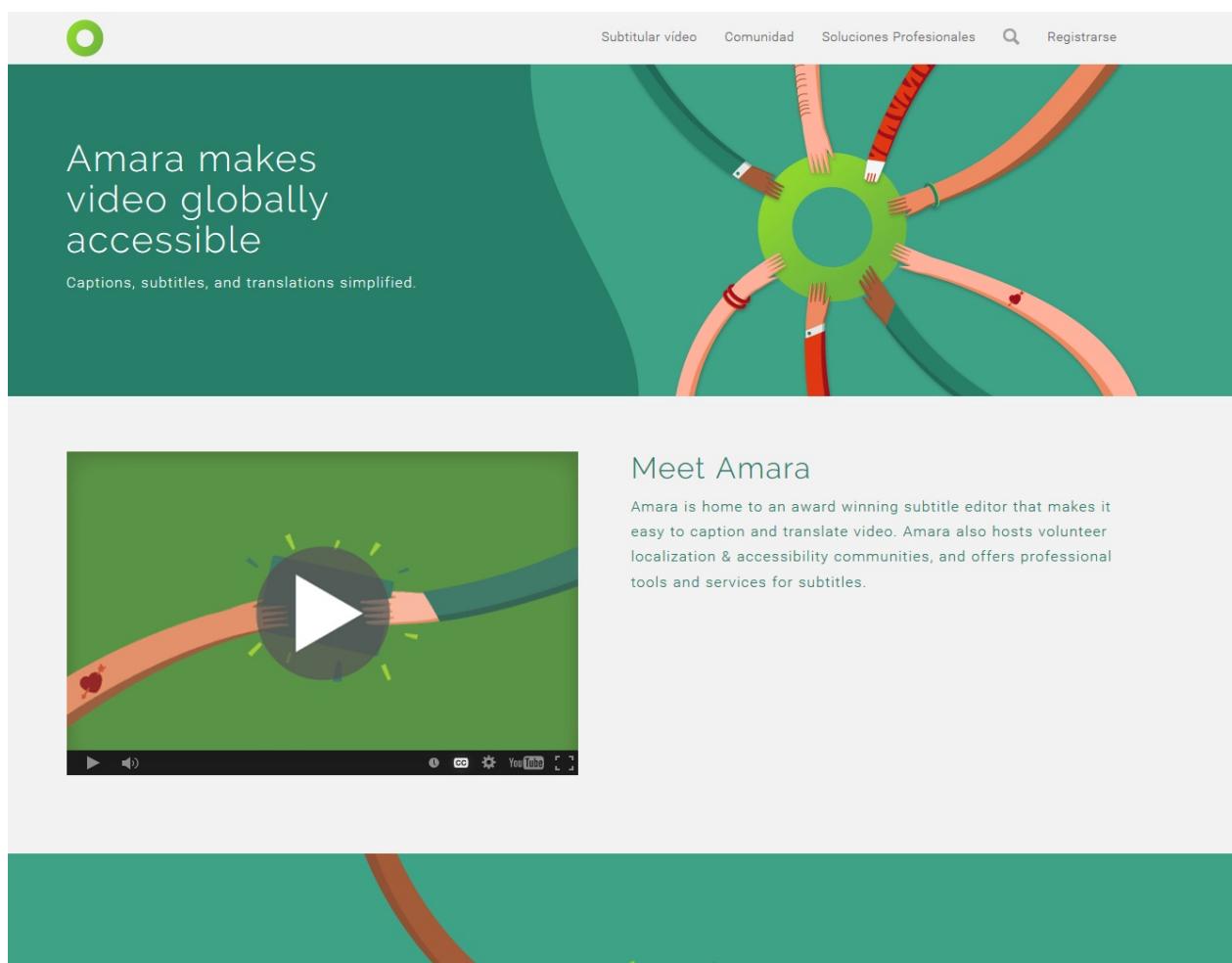


Imagen - Subtitular vídeos con Amara

Guardar

## Taxonomía de REA y de otros recursos

Desde una perspectiva amplia, podemos clasificar los recursos que nos van a servir tanto para ser usados en el planteamiento de unidades AICLE como los que nos servirán para crear materiales partiendo de REA, distinguiendo los siguientes **tres bloques**. Además, dentro del bloque de recursos y materiales educativos nos encontraríamos con varios apartados, **desde el punto de vista del AICLE**.

1. **Recursos y materiales didácticos** (REA y otros; todo tipo de formatos).
  - **Recursos del contenido de las materias no lingüísticas** (ej. presentaciones, vídeos, etc. de ciencias naturales, historia...).
  - **Recursos y materiales específicos de la L2** (ej. diccionarios online, ejercicios interactivos, etc.).
  - **Herramientas para la elaboración de materiales y creación de espacios de interacción** (ej. blog, wikis, plataformas, etc.). De estos trataremos en el tercer bloque, donde trataremos de la propia creación o modificación de los recursos encontrados.
2. **Recursos y materiales auténticos** (todo tipo de formatos).
3. **Recursos para el profesor, de tipo formativo e informativo** (vídeos, experiencias, artículos, páginas webs de intercambio de material, etc.).



[Wordle ](<http://www.wordle.net/>)CC BY SA

Elaboración propia con

Algunos de los recursos serían claramente REA y otros no, pero igualmente podrían usarse, al menos como enlaces, dentro de una unidad o actividad AICLE.

Por otro lado, de acuerdo al tipo de recursos que nos encontramos en la Red, los **REA** pueden dividirse en tres grupos<sup>1</sup>:

- **Contenidos educativos:** cursos completos (programas educativos), materiales para cursos, módulos de contenido, objetos de aprendizaje, libros de texto, materiales multimedia (texto, sonido, vídeo, imágenes, animaciones), exámenes, compilaciones, publicaciones periódicas (diarios y revistas), etc. Un ejemplo de este tipo de REA es [Wikipedia](#) o los recursos de la plataforma de la [UNESCO](#).
- **Herramientas:** software para apoyar la creación, entrega (acceso), uso y mejora de contenidos educativos abiertos. Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido; gestionar el aprendizaje; y desarrollar comunidades de aprendizaje en línea. Como por ejemplo la plataforma que usamos en este curso: [Moodle](#), el programa [eXeLearning](#)
- **Recursos de implementación:** licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales; principios de

diseño; adaptación y localización de contenido; y materiales o técnicas para apoyar el acceso al conocimiento. Por lo general, quienes crean REA permiten que cualquier persona use sus materiales, los modifique, los traduzca o los mejore y, además, que los comparta con otros. Se debe tener en cuenta que algunas licencias restringen las modificaciones (obras derivadas) o el uso comercial. Para ello, debes reconocer qué permite cada licencia así como publicar tu trabajo con la licencia correspondiente. Te aconsejamos revises los conocimientos de las licencias [Creative Commons](#) en el [Kit digital](#).

En los próximos apartados profundizaremos más en todos estos tipos de recursos.

---

1 División procedente del artículo de Juan Carlos López García en Eduteka. "[Recursos Educativos Abiertos](#)" bajo licencia Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa)

Guardar

Guardar

# Materiales y recursos específicos AICLE

En la anterior taxonomía hemos establecido la división de los materiales didácticos en **recursos de contenido de materia no lingüística** (ciencias, geografía, matemáticas, etc.) y contenidos específicos de lengua. En el presente apartado hablaremos de los primeros.

Por otra parte, en apartados previos hemos respondido a la pregunta de cómo encontrar recursos para usarlos en el aula AICLE y de los principales repositorios de REA. **La gran mayoría de estos REA y recursos educativos no están pensados para AICLE.** No existen repositorios de materiales propiamente AICLE como tal, aunque algunos portales educativos sí incluyen contenidos AICLE. Este es uno de los reclamos más importantes del profesorado AICLE.

## 1. ¿Dónde podemos encontrar unidades de contenido AICLE que se hayan elaborado como tal?

He aquí algunos de los sitios que conocemos donde podemos encontrarlos, la mayoría en inglés, algunos en francés o alemán:

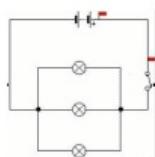
- [Unidades AICLE de la Junta de Andalucía](#), para francés, alemán e inglés y para niveles de primaria y secundaria.
- Materiales AICLE en el portal catalán Xtec diseñados por profesores en [licencias](#) y en [estancias](#) en el Reino Unido.

## Llicències C. Tecnologia

Llicències - Llicències C

Materials per a l'ensenyanament i l'aprenentatge de continguts no lingüístics en anglès (AICLE | CLIL) dissenyat per professorat català en llicència d'estudis al Regne Unit.

### Educació Secundària



One, two, three, Technology (2007-2008)

1r cicle de l'ESO

Ernest Ferrer Batlle

S'inicia el projecte a 1r d'ESO amb una unitat sobre els materials, preveient que ja s'han estudiat els principals conceptes en català i que per tant les unitats s'utilitzen com a repàs o ampliació dels continguts. La unitat de les eines estudia el concepte d'eina, la seva evolució i la seva classificació. Igualment aprofundeix en les seves parts, com funcionen i el seu ús correcte. A 2n d'ESO s'introdueixen les energies i el concepte d'electricitat de forma senzilla estudiant els circuits bàsics i els seus components. S'amplien coneixements sobre circuits més complexos i finalment s'estudia el funcionament dels circuits domèstics.



La tecnologia en anglès és divertida (2007-2008)

3r ESO

- [Unidades didácticas del Proyecto Conbat+](#) (*European Centre for Modern Languages*). Principalmente para el primer ciclo de la ESO.
- Materiales creados por otros compañeros y que los comparten en páginas que ellos crean o en espacios de la Web 2.0 (blogs, wikis, etc.).
- Unidades didácticas de francés en el portal de los centros bilingües de francés de Aragón, si realizas búsquedas de acuerdo al nivel educativo podrás acceder a las UDI:[ejemplo para secundaria](#).
- Un ejemplo puede ser las páginas de tres[profesores del IES La Madraza](#)de Granada.
- Otro ejemplo de página personal es la de[Arturo Murias](#)cuyos materiales de biología pueden ser usados bajo licencia CC.

Para ver más ejemplos, visita la página web de [Isabel Pérez](#).

## 2. ¿Qué tipo de materiales suelen ser los más utilizados por los profesores AICLE? Y ¿cómo buscarlos?

Además de los textos que lógicamente pueden ser útiles para el aula y para la elaboración de materiales propios a partir de ellos, los materiales que suelen ser más útiles o buscados serán:

- Vídeos, animaciones e imágenes de los que ya hemos hablado. Ejemplos: [Daily routine](#), [Parts of a plant video](#) o [5 things a plant needs to live song](#)
- Tarjetas (*flashcards*), animaciones, ejercicios interactivos (*quizzes*), experimentos, presentaciones. Por ejemplo, los que se ven en las siguientes páginas: [flashcards](#), [mapas interactivos](#), [ejercicios](#), [experimentos](#), [presentaciones](#), [animaciones](#).
- También, actividades más completas tipo [cazas del tesoro](#) (*Treasure hunts/scavenger hunts*), [Webtasks](#) o [WebQuests](#).
- Actividades listas para usar: muestras de editoriales [The bean](#), [Life cycles](#), [Finish the picture](#).



Imagen - Tipos de actividades AICLE

Elaboración propia con [Wordle CC BY SA](#)

Aquí hemos enlazado algunos ejemplos, pero para buscar más podemos usar la búsqueda avanzada de Google y especificar el tipo de archivo que buscamos, es decir, el tipo de extensión (ej. pdf, ppt, swf, etc.) o el tipo de actividad (ej. *flashcards*). Recuerda la sintaxis recomendada al principio de este bloque para afinar más tu búsqueda.

Por otro lado, además de los portales educativos que ya exploramos en un apartado anterior, en [inglés](#) existen numerosos sitios destinados a la enseñanza de una determinada materia y que puedes explorar según la materia de tu interés y la L2.

En los siguientes enlaces podéis dar un paseo por este tipo de recursos:

**En Inglés:**

[SEN Teacher](#) página originalmente ideada para estudiantes con dificultades especiales, pero útil para todo tipo de alumnos. Contiene fichas para imprimir, enlaces, descargas e instrumentos de búsqueda muy útiles para el profesor. Ofrece material de todas las áreas.

[Sparklebox](#) material para el aula listo para descargar. También ofrece recursos en castellano.

**Francés**

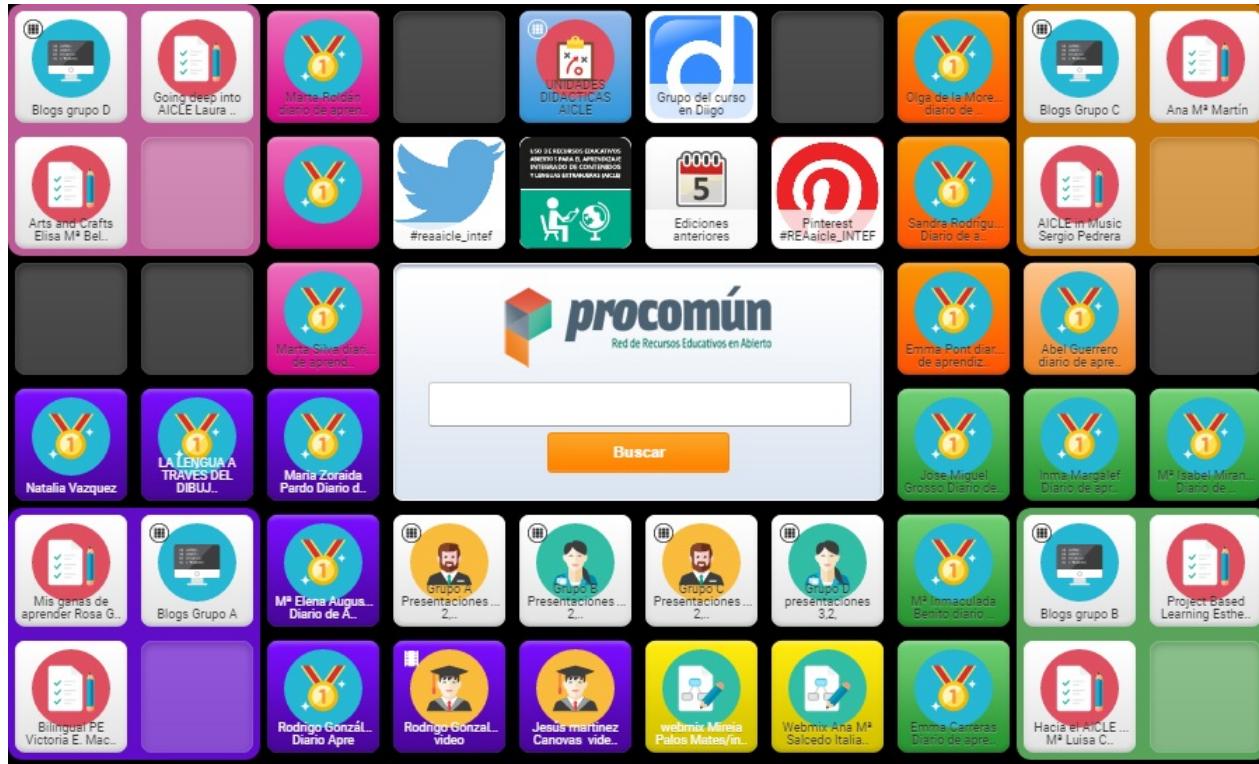
[Generales, ciencias, matemáticas, etc.](#)

**Español**

[En español y otras lenguas,/Historia](#)

### 3. ¿Qué puedo hacer cuando el material que encuentro y me interesa no es de dominio público o de licencia libre de uso y/o modificación?

En el caso de los vídeos, si permiten que se inserten en una web es porque el autor lo ha establecido así, pero en el caso de textos, imágenes y otros recursos que nos interesen y no sean de dominio público o no tengan una licencia libre, lo que podemos hacer es simplemente enlazarlos desde una agregador de favoritos como es [Diigo](#) o marcador social como por ejemplo [Pinterest](#) o [Pearltrees](#). Otra opción es crear un tablero en [Symbaloo](#) en el que hayas guardado todos aquellos materiales que has ido encontrando y que te vayan a ser de utilidad para tu unidad.



También podemos hacerlo desde un sitio web que tengamos, ya sea en la página de nuestro centro o en otros espacios de la Web 2.0 que hemos visto en el apartado Organización y alojamiento de materiales.

[Guardar](#)

[Guardar](#)

## Recursos lingüísticos específicos de L2

En este apartado vamos a tratar de aquellos **recursos y materiales específicos para el aprendizaje de la lengua**, que en muchos casos se pueden utilizar en la clase AICLE para apoyar el aprendizaje de lengua y contenido. No obstante, es importante recordar el trabajo cooperativo entre el profesorado de la L2 y el profesorado AICLE.

Fundamentalmente, destacamos los diccionarios, glosarios, aplicaciones(o páginas web) para mejorar la pronunciación o la gramática. En el caso de los más jóvenes, cuanto más lúdicos sean estos recursos, mucho mejor será su avance. Asimismo, el mundo de las nuevas tecnologías ha abierto las puertas a una nueva manera de aprender, abriendo las puertas del aula y así logrando que la motivación del alumno y el deseo de aprender no termine en las puertas del colegio. Es muy interesante visitar las páginas institucionales de los diferentes Institutos lingüísticos ([Cervantes](#), [Institute Français](#), [Goethe Institut](#), [Istituto Italiano di Cultura](#), [British Council](#)) ya que ofertan servicios y actividades que pueden ser muy útiles para el aula AICLE.

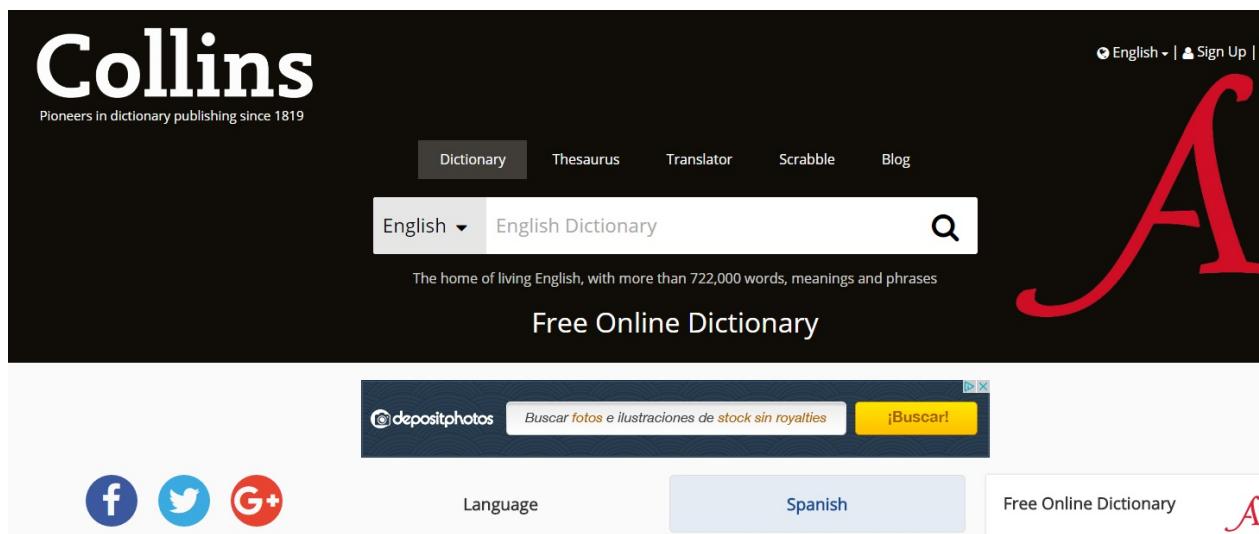


Imagen - Collins dictionary

En primer lugar vamos a destacar los **diccionarios**, sobre todo los que ofrecen imágenes y pronunciación. Así, por ejemplo, encontramos distintos tipos de diccionarios:

- diccionarios tradicionales muy completos: [Macmillan Dictionary](#), [Oxford Dictionary](#), [Cambridge Thesaurus](#), [Wordreference.com](#),
- diccionarios interactivos, que transforman una página en un corpus con opción a traducir cada una de las palabras en el mismo contexto de la página: [Lingro.com](#),
- diccionarios visuales: [Merriam Webster visual dictionary](#), [Shahi visual dictionary](#), [Lo que veo](#), [Language guide](#) (en muchas lenguas)
- sólo de pronunciación: [Howjsay](#)

Este tipo de recursos pueden darse a conocer al alumnado para que hagan uso de ellos cuando los necesiten, de una manera autónoma. A continuación destacamos algunos enlaces útiles.

Los **glosarios** específicos de materias serán también una herramienta muy útil para apoyar el aula AICLE, algunos ejemplos en inglés [Audiglosario de Geografía de 1º ESO](#), [Diccionario de matemáticas](#). Un enlace interesante es el glosario para [profesores CLIL](#) de la Universidad de Cambridge. Más enlaces de este tipo pueden consultarse en [esta página](#).

**Otros recursos específicos de lengua** que pueden ser útiles son aquellos que van a permitir a los alumnos mejorar la pronunciación y los aspectos gramaticales de la lengua. Este tipo de recursos pueden ser proporcionados para que el alumno pueda practicar y mejorar en el aula de L2 y fuera de ella. Un ejemplo son las actividades desarrolladas con [MALTED](#) o los mismos ejercicios de la plataforma [AGREGA](#). Encontrarás muchos enlaces de interés para estos dos aspectos en los siguientes enlaces:

**Inglés:**

- Para practicar gramática: [Englishmedialabs](#) , [English Grammar Games](#) o [Sentence Monkey](#). Para niveles superiores: [Grammarflip](#)
- Para practicar pronunciación: [English4kids](#), [English Media Lab](#)
- Para practicar fonética: [Cambridge English Online](#) (abrir en Internet explorer)

#### Francés

- [Grammaire et Vocabulaire](#)

#### Español

- [Gramática,Otros materiales](#)
- [Materiales para la clase de ELE Nivel A1/Materiales para la clase de ELE Nivel A2](#)

Además de las aquí mencionadas, existen muchas [apps](#) para usar en los dispositivos móviles que el docente y los padres pueden usar para incentivar el aprendizaje de la L2.Guardar

Guardar

Guardar

## Otros recursos y materiales auténticos

Un último grupo de materiales y recursos son aquellos que no están pensados para un uso educativo pero que el profesor puede adaptar y/o utilizar para ese fin. Este tipo de recursos han sido una fuente de inspiración desde siempre sobre todo para la enseñanza de una lengua<sup>1</sup>; un ejemplo típico son las canciones o las películas, noticias, etc. Pero igualmente lo pueden ser para la elaboración de materiales y actividades AICLE. El tipo de recurso vendrá determinado lógicamente por el tema que se trate pero vamos a referirnos a una serie de recursos que sin duda pueden ser útiles:

- Las noticias serán siempre una fuente de recursos para todo tipo de temas, tanto científicos como sociales o de cualquier otra materia. Todos los periódicos y medios de comunicación cuentan con sitios web, en los que además encontraremos material audiovisual. Algunos ejemplos típicos y excelentes son los sitios web de la [BBC](#), [Euronews en español](#) o [Francetvinfo](#). Algunos de estos sitios de noticias están especialmente dedicados a lectores jóvenes como [teachingkidsnews](#) otros incluso ofrecen actividades usando las noticias. Un ejemplo [aquí](#). Y algunos [más](#).
- Páginas de asociaciones, sociedades e instituciones relacionadas con las distintas áreas, entre estos se pueden incluir sitios de museos como los que encontramos en [Google Art Project](#), o páginas de ayuntamientos, asociaciones, ONG, etc.
- Publicaciones humanísticas o científicas como [National Geographic for kids](#).
- Páginas de empresas, tiendas, de todo tipo de productos, así por ejemplo, las de viajes.
- Cualquier recurso de contenidos que comparten algún tipo de información, vídeos, opiniones, etc. Los ejemplos dependerán mucho de la materia que se esté impartiendo. Un ejemplo del uso de películas en el aula [Film Education](#).

La búsqueda de este tipo de recursos se lleva a cabo sobre todo mediante un buscador, En muchos casos es recomendable el uso de la búsqueda avanzada que nos permitirá elegir el tipo de documento (html, ppt, pdf, swf, etc.) y el dominio del sitio web (.uk, .us, .ca, etc). Aunque en muchas ocasiones nos los encontramos por casualidad y vemos que son apropiados para el aula AICLE.

---

1 Artículo en inglés de [teachingenglish.org](#) sobre el uso de realia en el aula.

Guardar

## BLOQUE III:REA y la elaboración de materiales AICLE

En el bloque de contenidos anterior hemos tenido ocasión de visitar numerosos sitios en la Red y seleccionar recursos, tanto formativos como informativos, encontrados bien en repositorios de REA como en otros, no específicamente educativos pero también útiles y de interés. Los hemos guardado haciendo uso de agregadores sociales o marcadores o en nuestros espacios en la nube. También los hemos compartido en las redes.

**Todos ellos nos ayudarán a mejorar y planificar el trabajo en el aula AICLE\*\*incorporándolos a los materiales que ya tenemos,\*\***

**En el presente bloque completaremos lo aprendido sobre AICLE analizando formas posibles de utilizar los recursos que hemos seleccionado en la práctica AICLE.**

Estos recursos pueden ser utilizados de diferentes maneras:

1. Podemos incorporarlos a nuestra práctica docente en el aula **sin necesidad de modificarlos**
2. Podemos **modificarlos para adaptarlos** a nuestra realidad en el aula o
3. Podemos**elaborar materiales propios.**

Así, dependiendo del tipo de recurso, éste será más o menos susceptible de ser usado de una manera u otra. Así por ejemplo, un contenido textual de dominio público o licencia que permita utilizar, compartir y modificar, nos puede servir para crear otro texto adaptando el contenido a nuestras circunstancias curriculares y de aula. Un vídeo que permita ser insertado en un blog, wiki, etc. podemos incorporarlo de esa forma a nuestros contenidos. De igual modo podremos usar una imagen u otro tipo de recurso que tenga esas características de dominio público. De no ser así, tendremos que limitarnos a enlazar el contenido pero igualmente será útil.

Por tanto, en el presente bloque apuntaremos brevemente posibles usos de esos recursos encontrados y seleccionados, sin olvidar que es ahora cuando tendremos que volver sobre las características de la metodología AICLE y procurar usar los recursos en favor de esa metodología.



## Diseño de sesiones y unidades AICLE a partir de REA

Al **diseño de unidades y sesiones AICLE** podría dedicarse el contenido de un curso completo pero nos limitaremos a lo fundamental. Dado que será el objetivo final de los recursos educativos buscados y analizados anteriormente, creemos que es importante apuntar los aspectos más destacados y las claves de ese diseño. Por ello, en este apartado incluiremos brevemente lo que consideramos más relevante al respecto, a saber:

- **Elementos** a tener en cuenta a la hora de plantear y diseñar una actividad o unidad AICLE.
- **Pasos** en el proceso del diseño.
- **Claves** AICLE a tener en cuenta al planear o elaborar materiales.

Los dos primeros puntos los analizaremos en este apartado. El tercero lo trataremos como un subapartado del siguiente punto.

# Elementos del diseño de una unidad AICLE

## Los\*\*ochoelementos de una unidadAICLE/CLIL\*\*

En el primer bloque de este curso hemos definido **en qué consiste** la Enseñanza Integrada de Lengua y Contenidos, **los principios** que la rigen y la **metodología** más acorde con dicha enseñanza. Teniendo en cuenta todo esto podemos concretar ahora qué elementos será recomendable y útil definir a la hora de diseñar una unidad AICLE o, a menor escala, una actividad AICLE1.

**1.** El primer elemento a considerar son los **objetivos y criterios de evaluación de la materia** que se imparte utilizando una L2 y que nos orientan sobre lo que queremos alcanzar con los alumnos.

**2.** El segundo elemento, partiendo del anterior, serán los **contenidos específicos de la materia** de que se trate.

**3.** El tercer elemento a considerar es **la lengua necesaria** para trabajar dicho contenido. Entendiendo por lengua tanto el vocabulario como las estructuras y tipos de discurso que se necesitarán conocer y las destrezas a poner en práctica.

**4.** Un cuarto elemento definible es el **elemento contextual y cultural** que puede conectarse con la unidad concreta. Siempre con un enfoque centrado en el alumno y su entorno más cercano, así como las conexiones con la cultura más afín a la L2 en que se desarrolle el programa AICLE.

**5.** El quinto elemento hace referencia a **los procesos cognitivos** que se desean promover en el desarrollo de la unidad o la actividad (conocer, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear). Este elemento está directamente relacionado con las actividades y tareas que se diseñen y por tanto es más fácil definirlo al tiempo que dichas actividades y tareas.

**6.** El sexto elemento, conectado directamente con el anterior, será **la tarea final y actividades** que los alumnos deberán llevar a cabo en el proceso de aprendizaje de una unidad concreta y que tendrán en cuenta todos los elementos previos.

**7.** El séptimo elemento podemos definirlo en conjunto como **elemento metodológico**, y tendrá que ver con distintos aspectos relacionados con la manera de desarrollar lo previsto en la unidad o actividad AICLE.

- Recursos y materiales a emplear, procurando que sean de todo tipo: visual, auditivo, textual, etc.
- Desarrollo en el tiempo.
- Agrupamientos y organización de los alumnos (individual, parejas, grupos, roles, etc.) en relación con cada una de las actividades.
- Competencias clave que se trabajarán.

**8.** El último y octavo elemento a considerar es la **evaluación** en todos sus aspectos sobre todo criterios, estándares de aprendizaje e instrumentos (rúbricas).

Aunque los hemos ordenado numéricamente, estos elementos no necesariamente tienen que pensarse y definirse en ese orden.

Igualmente, no se trata de definir todos y cada uno siempre que planteamos una actividad o una unidad AICLE, algunos serán precisos siempre (ej. objetivos, contenidos, lengua) pero otros podrán ser prescindibles dependiendo de cada caso.

---

1 Pérez Torres, I. 2009. "Apuntes sobre los principios y características de la metodología AICLE" en V. Pavón, J. Ávila (eds.), *Aplicaciones didácticas para la enseñanza integrada de lengua y contenidos*. Sevilla: Consejería de Educación de la Junta de Andalucía-Universidad de Córdoba.171-180.

# Preparación de la unidad AICLE

**El uso de una plantilla con los elementos que hemos definido en el punto anterior puede facilitar mucho el trabajo de planificar.**

De hecho, **el uso de una plantilla** que refleje el planteamiento de la unidad o actividad tiene numerosas ventajas:

1. En primer lugar, ayuda a reflexionar sobre la práctica que se quiere llevar a cabo y permite generar ideas, prever problemas y soluciones, etc.
2. Es útil para informar, compartir y discutir sobre el trabajo que se está llevando a cabo con los otros profesores bilingües o con los auxiliares lingüísticos.
3. Será también un documento útil cuando evaluemos cómo ha funcionado una actividad en la práctica en el aula y para futuras modificaciones y mejoras del planteamiento.
4. Igualmente creemos que es de utilidad para orientar a posibles sustitutos y profesores que se incorporen por primera vez.

En el siguiente enlace encontramos un **modelo de plantilla** que tiene en cuenta todos los elementos mencionados en el anterior subapartado y que es la que hemos utilizado hasta ahora en el curso. Dicha plantilla ya la utilizamos en una de las actividades del bloque I.

[Plantilla de unidad AICLE](#) (versión en castellano)

[Template to design a CLIL didactic unit](#) (versión en inglés)

## Plantilla de unidad AICLE

**Asignatura:**

**Profesor:**

**Título de la unidad**

**Curso / Nivel**

<b>1. Objetivos de aprendizaje / Criterios de evaluación</b>	
<b>2. Contenido de materia</b>	
	<b>3. Contenido de Lengua / Comunicación</b>
<b>Vocabulario</b>	
<b>Estructuras</b>	
<b>Tipo de discurso (descripción, narración, etc.)</b>	

*Imagen - plantilla de diseño AICLE*

No necesariamente debe ser esta la plantilla a emplear pero sí es un modelo que orienta y que creemos es útil y modificable según cada cual lo entienda en su práctica en el aula.

En el siguiente enlace verás un ejemplo de cómo usar esta plantilla para el planteamiento de una unidad didáctica: [The Periodic Table](#) para 3º ESO

Una vez acordado el uso de una plantilla que nos ayude al diseño, **el proceso a seguir para diseñar una unidad o actividad AICLE** será:

- **Decidir** la unidad o parte de la unidad (o actividad) que se va a trabajar en L2 con metodología AICLE.
- **Completar un borrador de la plantilla** considerando los distintos elementos. Lógicamente **no hay que hacerlo en orden**. A veces, podemos partir de los recursos, otras de los elementos culturales, etc. Es decir, no es un diseño vertical sino horizontal. **Tampoco es preciso completar absolutamente todos los campos**. El borrador elaborado nos orientará en el diseño final de la sesión o sesiones AICLE y ese es el principal objetivo de la plantilla.
- **Localizar o decidir los recursos** que utilizaremos (**textos y/o audio, vídeo, imágenes**).
- **Preparar la tarea o actividad** considerando los recursos con los que contamos, centrándonos en el contenido y apoyando la lengua con lo que se considere oportuno (glosario, ejercicios, imágenes, etc.).
- **Elegir la/s herramienta/s TIC** que se van a usar. Esto sólo en caso de querer digitalizar los materiales o hacer uso de las TIC de alguna forma, tanto para poner los recursos y materiales en la red a disposición de los alumnos, como para elaborar ejercicios, glosarios, etc. Recomendamos que se utilicen las TIC en la unidad o actividad AICLE a diseñar.

**Estos pasos no necesariamente tienen que darse en ese orden**, lo normal sería partir de los objetivos y contenidos pero en ocasiones también partiremos del recurso que hemos encontrado.

# Integración de REA en unidades y materiales AICLE

En este apartado vamos a centrarnos en los REA y demás recursos y sus posibles usos.

Tanto si se trata de integrar algunos recursos en los materiales que ya estemos utilizando como si se trata de crear materiales nuevos, tendremos que considerar cuáles son nuestros **objetivos y contenidos de materia y lengua**, y a partir de ahí decidir:

## 1. Qué\*\*recursos\*\*servirán mejor a nuestros intereses y a la metodología AICLE.

1. **Qué actividades** podemos plantear usando recursos en abierto y las posibilidades educativas que nos ofrece la web, como por ejemplo: cañas del tesoro, WebQuests y Webtasks.

En la siguiente presentación se han distribuido algunas de las**posibilidades de uso de recursos y algunos tipos de actividades**,\*\*en función de los objetivos que persigamos:\*\*



*Imagen - Licencia Creative Commons*

REA AICLE unidad didáctica por Formación en Red INTEF se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

---

1 Sería muy extenso incluir en este curso las características y distinciones entre estos tipos de actividades pero si alguno de los participantes tiene interés, puede encontrar información al respecto en la parte 3 de esta página [http://www.isabelperez.com/webquest/taller/others/tic\\_4.htm](http://www.isabelperez.com/webquest/taller/others/tic_4.htm) o en otras partes de la web <http://www.isabelperez.com>. Véase también [http://isabelperez.com/webquest/webtasks\\_cuadernos\\_pedagogia\\_isabel%20perez%20pdf.pdf](http://isabelperez.com/webquest/webtasks_cuadernos_pedagogia_isabel%20perez%20pdf.pdf)

## Claves para el diseño de unidades y actividades AICLE

A la hora de utilizar los recursos para el aula AICLE e integrarlos en el diseño de materiales, junto a todo lo visto en el Bloque I sobre los principios AICLE y la metodología, las siguientes **CLAVES** son un resumen que puede servir de inspiración para el tipo de estrategias y actividades de apoyo que se pueden diseñar.

**CLAVE 1:** Cuidado en la selección de contenidos de materia.

**CLAVE 2:** Apoyo a la lengua: vocabulario, estructuras, modelos discursivos, etc.

**CLAVE 3:** Atención a la integración de las 4 destrezas lingüísticas: escuchar, leer, escribir y hablar.

**CLAVE 4:** Proponer trabajo por tareas.

La siguiente presentación incluye más detalles al respecto, detalles que te pueden inspirar a la hora de usar los recursos educativos en el aula AICLE.

[Claves para el diseño de materiales AICLE](#) from [isaperez](#)

## Uso y transformación de REA

A la hora de elegir un contenido y/o recurso de cualquier tipo habrá que considerar la idoneidad del mismo para el objetivo pretendido tanto desde el punto de vista del contenido del área como de la lengua.

Supongamos que seleccionamos un recurso de vídeo con el **objetivo** de introducir el tema de la materia que estemos tratando; necesitaremos analizar el contenido del vídeo tanto en relación con el tema de la materia, como en relación con el nivel de la lengua usada, y a partir de ahí **considerar de qué forma se puede llevar al aula y qué otros recursos vamos a necesitar para apoyar y facilitar el trabajo** y el aprendizaje de forma que el alumno se encuentre apoyado y ayudado en el proceso.

A continuación damos una serie de **orientaciones** útiles a la hora de usar y transformar los recursos para el aula AICLE:

En el caso de **TEXTOS, ya sean documentos, presentaciones u otro tipo, cuya licencia permita** que se modifiquen:

- Aunque hay que procurar que no se elimine la naturalidad de la lengua, siempre se puede considerar la posibilidad de adaptarlos o simplificarlos.
- Esta **simplificación** se puede hacer cambiando, sustituyendo o eliminando algunas palabras o expresiones que no aporten información y sí confusión.
- Otra solución a este problema de la simplificación sin perder la naturalidad es utilizar **textos semejantes pero destinados a alumnos de menor edad**, lo que de alguna manera equivaldría a un tipo de simplificación. Así, si has encontrado una actividad para primaria pensada para niños con inglés como su L1, puedes usarla para alumnos de Secundaria.

**Además,** tanto en el caso de textos como en el caso de imágenes, vídeos, *flashcards* y otros recursos interactivos que no se puedan o no sean fáciles de modificar y simplificar:

- Cualquier recurso que seleccionemos, ya sea un texto, un vídeo, una imagen, una animación, una presentación, etc. puede necesitar un **apoyo o ayuda** para trabajar con el mismo y que su uso sea realmente útil sin causar frustración por la dificultad del contenido lingüístico.
  - Ese apoyo puede ser muy diverso, dependiendo del contenido. Así por ejemplo podemos ofrecer un **glosario**, o pedir que el alumno complete una **tabla o línea del tiempo**, o que previamente o a posteriori haga algún ejercicio con el vocabulario o las estructuras lingüísticas correspondientes, etc.
- .

Estas actividades de apoyo o **scaffolding** (andamiaje), se pueden encontrar igualmente y a **preparadas en la red** o se pueden elaborar usando también recursos digitales, es decir, algunas herramientas de las que encontramos en la red y que por ejemplo nos permiten crear mapas conceptuales, líneas de tiempo, ejercicios de completar o enlazar, etc. Veremos algunas de estas herramientas en apartados posteriores.



Imagen - Andamiaje

Elaboración propia CC-BY-SA

**En cualquier caso**, siempre que sea necesario conviene:

Por un lado, **preparar la lengua** previamente a la lectura o la presentación, vídeo, etc. Esto se puede hacer simplemente comentando el vocabulario o por medio de glosarios y ejercicios que permitan que el alumno se familiarice con el vocabulario y estructuras necesarias (ej. [minerals](#), [animals](#)). Aquí tienes un ejemplo de español como lengua extranjera.

Y por otro, indagar acerca del conocimiento previo<sup>1</sup> que los alumnos tengan sobre el tema, rescatando lo conocido y aportando algún conocimiento más, lo que facilitará la comprensión de la lectura, el vídeo, etc. Para alumnos más jóvenes, puedes usar la técnica conocida como [the Carousel Strategy](#). También puedes usar una plantilla como la que encuentras en [ReadWriteThink](#) o basarte en ella para crear la tuy a propia.

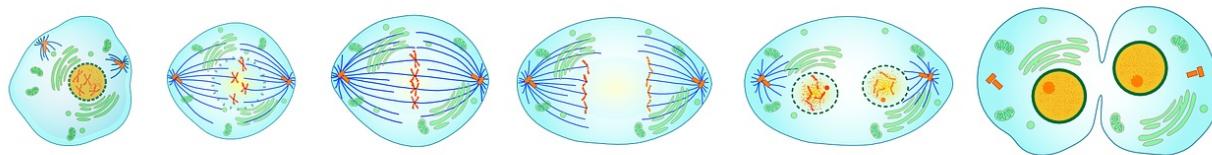
- Por último, cuando a partir de un recurso se pida que el alumno produzca por escrito u oralmente, es recomendable que se ofrezcan lo que denominamos "**muletas lingüísticas**" que consisten en los marcos de estructuras que van a necesitar y también guías de cómo realizar la producción, ya sea una presentación, exposición, descripción, etc. (ej. [expressing your opinion](#)).
- Asimismo, conviene no olvidar el espacio que les rodea: el verse rodeados de la L2 les va a permitir interiorizar ese vocabulario más fácilmente. Aunque puedes crear con los alumnos muchos de estos recursos, también puedes encontralos en páginas como, por ejemplo, [MrsPancake](#) o [Schoollinks](#).

<sup>1</sup> [What Do Students Already Know?](#) Artículo (en inglés) extraído de la página web de *Corner University center for Teaching Excellence* con estrategias para identificar lo que los alumnos conocen.

Guardar



## Ejemplo 1. Órganos del cuerpo y de la célula



En este caso el tema es el de la célula y el nivel, el de **1º ESO**:

Partimos de una presentación sobre el cuerpo y sus órganos:[Inside my body](#). Para facilitar la comprensión tanto de la presentación como del vídeo se prepara un [glosario](#). Nótese que se ha incluido la fonética que ayuda a la pronunciación de las palabras, en ocasiones semejantes a las españolas pero de pronunciación diferente.

A posteriori se realizan [ejercicios](#) que refuerzan tanto el vocabulario como el contenido de área.

Por último se hace un [ejercicio online](#) sobre las partes de la célula. Otra opción sería realizar un [kahoot](#) si se dispone de la tecnología necesaria en el aula. Un ejemplo en esta actividad sobre [la célula](#).

**La tarea final** consiste en preparar y escenificar un diálogo entre los alumnos y uno o dos supuestos científicos que contestan a las preguntas sobre los órganos del cuerpo y las células que plantean el resto de alumnos de la clase.

En este caso los recursos del vídeo y la presentación nos sirven de excusa para elaborar otros materiales que ayudan al aprendizaje del vocabulario y el contenido sobre las partes de la célula.

## Ejemplo 2. Totalitarismo

Este segundo ejemplo trata el tema del **totalitarismo** y el libro de George Orwell, **1984**, tema que se puede tratar en 4º ESO y en 1º de Bachillerato.

- Partimos de un [vídeo](#) que hace un resumen del libro desde el punto de vista del totalitarismo y sus prácticas.
- Antes de ver el vídeo y para que éste sea más comprensible la auxiliar lingüística hace una [presentación](#) en la que se conecta el argumento del libro con los régimen totalitarios y que también da información sobre el autor y su momento, al igual que se explica algún vocabulario.
- A continuación se ha preparado [un texto resumen](#) del libro que se va a leer comentando el vocabulario previamente al visionado del vídeo. Esta actividad se lleva a cabo por secuencias, es decir se leerán varios párrafos y se verá la parte correspondiente del vídeo, continuando con la segunda parte del texto y del vídeo.
- Tras ver el vídeo los alumnos [completarán](#) alguna información de la escuchada en el mismo, partiendo de frases comenzadas pero no terminadas (andamiaje), relacionada sobre todo con lo que se puede o no hacer en un régimen totalitario como el del libro **1984**.
- La tarea final consiste en analizar dos tipos de régimen totalitarios como son el fascismo y el comunismo en conexión con el argumento del libro. Como parte de andamiaje para dicho análisis y discusión usarán una tabla con las características de dichos regímenes y deberán completar algunos de los aspectos en otra columna para las características del régimen del libro.
- Como herramientas, se han utilizado [una wiki](#) para insertar el vídeo, la presentación y la tabla, así como enlazar los documentos con el resumen y las frases que deben completar los alumnos, ambos creados y enlazados desde **Google Drive**. En el siguiente apartado hablaremos de estas herramientas.

En este caso se ha usado el recurso del vídeo tal cual y se ha preparado [un texto procedente de distintas fuentes simplificando y adaptándolo](#) a la competencia lingüística de los alumnos, pero siempre un punto por encima para que ofrezca el reto de cierta dificultad. Hemos integrado los recursos del vídeo y la tabla encontrados y hemos elaborado una presentación y un documento de texto simplificado a partir de recursos encontrados en la red. El resultado es la práctica de las 4 destrezas y la atención al contenido y a la lengua.

Si quisieramos transformar el vídeo, podríamos usar [Edpuzzle](#) para añadir preguntas sobre el mismo. También podemos usar [Playposit](#) para explicar o repasar el tema.

## ★ 1984 by G.Orwell

George Orwell wrote his novel 1984 in 1949.



1984.pdf

[Details](#) [Download](#) 380 KB

[Read the plot](#) and watch the video



In pairs, read some of the main ideas in the video and complete some of the sentences [in this document](#).

Now we will discuss about the characteristics of some totalitarian regimes: fascism and communism, comparing them to the regime in the book 1984.

	Communism	Fascism
Philosophy:	From each according to his ability, to each according to his needs. Free-access to the articles of consumption is	No single philosophy. The state must gain glory through constant conquest, aka war. Belief that the past was

[Imagen - 1984](#)

## Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE

En el bloque 2 dedicamos un apartado al alojamiento de los materiales que recopilamos para posteriormente diseñar las unidades didácticas. También vimos las posibilidades que ofrecía la red para alojar los materiales que diseñemos y para aquellos que no podemos modificar por la licencia con la que están compartidos.

En este apartado veremos algunas de las herramientas que podemos usar para crear ejercicios interactivos. Como este tema es muy extenso, te aconsejamos que vayas a la Sala de ideas del [Kit digital](#), donde encontrarás más herramientas así como tutoriales de las mismas. Encontrarás herramientas interesantes para:

- Presentar contenidos nuevos: vocabulario, estructuras, gramática, funciones, etc.
- Consolidar el aprendizaje.
- Mejorar la pronunciación a partir de patrones de acentuación, ritmo, entonación.
- Potenciar la autonomía de aprendizaje.
- Impulsar la creatividad.
- Aprender a aprender.
- Trabajar la competencia digital.

## Creación de ejercicios interactivos

- [Web Poster Wizard](#) aplicación para crear webtasks o búsquedas del tesoro con sencillez. Dispone de alojamiento en la propia página. Un ejemplo es [Beatrix Potter](#)
- [Zunal](#) ofrece un servicio gratuito de creación de webquests. Te permite buscar por materias y niveles. Puedes ver un ejemplo en [Internet usage and GPA](#)
- [Educaplay](#) y [LearningApps](#); ambos son gratuitos, hay que registrarse y una vez creado el ejercicio generan una dirección que se puede enlazar desde cualquier sitio web o insertar en una página, blog o wiki. El tipo de ejercicios es muy variado. Puedes ver [los ejercicios disponibles](#) elaborados por otros profesores.
- [Quizlet](#) podemos crear *Flashcards* que pueden ser útiles para el estudio de vocabulario.

# Organizadores de ideas

Para crear organizadores de ideas, **brainstorming**, **nubes de palabras**, **mapas conceptuales**, útiles para:

- Realización de lluvia de ideas, introducción de conceptos, contenidos.
- Resúmenes de contenidos, conclusiones principales de ideas.
- Ampliación de vocabulario agrupado por campos semánticos.
- Realización de descripciones.
- Explicación de temas, realización de esquemas.
- Crear líneas temporales
- Crear textos argumentativos y debatir a partir de los mismos.

Herramientas:

- **Graphic organizers**: organizadores gráficos para repasar vocabulario, hacer resúmenes, preparar una presentación
- **Mind42**, **Bubbl.us**, **Mindmeister**, **Mindomo**: creación de mapas mentales.
- **Padlet**: lienzo digital en blanco para expresar lo que quieras: conceptos, contenidos...
- **Tagxedo**: nubes de palabras que adquieren formas preinstaladas.
- **Wordle**: sencillo editor de nubes de palabras en línea, que después pueden enlazarse o embeberse en espacios web tipo blogs, wikis, etc. Para visualizar las nubes de palabras es necesario tener Java instalado en el equipo o ejecutarlo al ver una nube.
- **Sutori**: crea líneas de tiempo interactivas que pueden embeberse en otros espacios web. Un ejemplo [The French Revolution](#)



Experiencias:

- **The Popplet Experience**: experiencia de aula con alumnado de inglés de 1º ESO en la que para presentar diversos lugares de Asturias a un grupo de estudiantes británicos, como parte de un proyecto Comenius.
- **The Value of Wrinkles - Apreciando Arrugas**: tablero colaborativo sobre el proyecto bilingüe Arrugas/Wrinkles, un proyecto

educativo audiovisual sobre trabajo didáctico con el corto Arrugas, para rendir un homenaje a los abuelos y establecer diálogo intergeneracional.

Guardar

Guardar

# Creación de audios

Los audios puede ser útil para:

- Creación de un almacén de audios didácticos para usar con distintos propósitos: comprensión y expresión oral, interaccionar, motivar respecto a algunos contenidos.
- Grabación de actividades orales en el aula: discusiones, narraciones, lectura en alto, emisión de programas de radio, *podcasting*.
- Creación de una cuenta común para toda la clase a modo de repositorio social de audios elaborados por el alumnado y potenciar su papel activo, autónomo y creativo.
- Creación de un PLE auditivo y personal del alumnado con propósito de evaluación por parte del docente y de los otros.

## Herramientas:

[Podomatic](#): *podcasting* colaborativo.

[Soundcloud](#): repositorio social de audios, grabación de audios en línea.

## Experiencias:

- [Podcast educativo](#): grupo de trabajo en línea en la Red Social Docente Internet en el Aula para compartir experiencias de uso del podcasting educativo, que incluye materiales, prácticas y taller abierto de aprendizaje en colaboración para continuar aprendiendo. Para verlo deberás darte de alta en la red social y solicitar membresía en el grupo.
- [VoiceThread Project](#): proyecto internacional de intercambio comunicativo entre alumnado de ESO en España y Nueva Zelanda llevado a cabo a finales de 2012 donde conversar relajadamente en inglés utilizando la herramienta VoiceThread.

## Fomento de lectoescritura digital

Para fomentar la **lectoescritura digital**:

- Escritura de todo tipo de textos sobre el contenido en la lengua extranjera.
- Creación de resúmenes, sintetizando en un número de caracteres limitados lo que uno desea transmitir de forma escrita.

**Herramientas:**

- [Lino](#): corchos en línea, sin necesidad de registro, una buena alternativa para trabajar con alumnado menor de edad.
- [Storyjumper](#): herramienta para diseñar cuentos digitales en línea; muy recomendable para el alumnado más joven.

**Experiencias:**

- [A Wall of Books](#): tablero literario y colaborativo cuyo objetivo es celebrar el Día del Libro y animar a la lectura mediante la creación de un repositorio de pins sobre libros comentados.
- [The ESL Times](#): revista colaborativa para docentes y alumnos de inglés que busca reporteros intrépidos en cualquier centro educativo y de cualquier nivel para contribuir en la publicación digital cuyo objetivo es usar el idioma inglés de forma vehicular como medio y herramienta de aprendizaje.

# Presentaciones, pósters interactivos, películas, animaciones o avatares

Son actividades muy interesantes para:

- Introducir temas y contenidos nuevos de forma ilustrada y narrada.
- Fomentar la interacción escrita subtitulando películas mudas, o escenas de las mismas.
- Trabajar educación en valores con estrenos de cartelera.
- Trabajar aspectos lingüísticos y socioculturales basados en cortos, extractos, escenas.
- Potenciar las competencias en comunicación lingüística.
- Fomentar la competencia digital, introducir el uso de dispositivos móviles.
- Trabajar contenidos integrados en la lengua extranjera en clave audiovisual.

## Herramientas:

- [Photopeach](#): crea presentaciones en línea simplemente tomando como base fotos que tú tengas en tu equipo, que hagan los alumnos y que subas a su espacio. Las presentaciones pueden publicarse y compartirse en redes sociales así como insertarse en sitios web, blogs, etc.
- [Aurasma](#): app para crear pósters con Realidad Aumentada desde tu dispositivo móvil.
- [Blabberize](#): herramienta en la nube para crear fotografías parlantes.
- [Fotobabble](#): crea fotos y pases de diapositivas que hablan.
- [Glogster Edu](#): la versión educativa de esta herramienta en la nube para crear pósters digitales interactivos.
- [Thinglink](#): crea imágenes con puntos interactivos tras los que esconder texto, vídeo, audio, otras imágenes o enlaces a redes sociales, que además pueden embeberse en tu propio espacio web.
- [Voki](#): crea animaciones con avatares que hablan en varias lenguas, que pueden utilizarse para trabajar competencias en comunicación lingüística. Muy fácil se usar, puede embeberse en cualquier otro espacio web.
- [Dotsub](#): repositorio colaborativo de vídeos que contiene un editor para subtítular y traducir a muchos idiomas tus propios vídeos y los de otros usuarios. Las producciones se pueden embeber en otros espacios web, compartir en redes sociales y llevar a tu propio canal de YouTube.

## Experiencias:

- [Murmullo de voces](#): experiencia de aula con alumnos de ESO en la que realizan presentaciones con Photopeach sobre diferentes temas.
- [The crossroads of the world](#): actividad con imágenes interactivas de Thinglink sobre Times Square.
- [Dickens is back in London](#): actividad realizada con Voki para celebrar el 200 aniversario del nacimiento del escritor Charles Dickens.
- [IES Parque de Lisboaen Aula 2012](#): Buena Práctica 2.0 en este centro, presentada en Aula 2012, y parte de un proyecto multilateral Comenius que contiene diversas actividades 2.0 realizadas en inglés por alumnado de ESO sobre colonización y emigración con algunas de las herramientas propuestas en este curso.