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**

Copyright 2026

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

Losochoelementos 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.

Copyright 2026

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**

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

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.

Copyright 2026

- **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. Quérecursosservirán mejor a nuestros intereses y a la metodología AICLE.

2. **Qué actividades** podemos plantear usando recursos en abierto y las posibilidades educativas que nos ofrece la web, como por ejemplo: cazas 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:**

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 o en otras partes de la web http://www.isabelperez.com. Véase también 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:

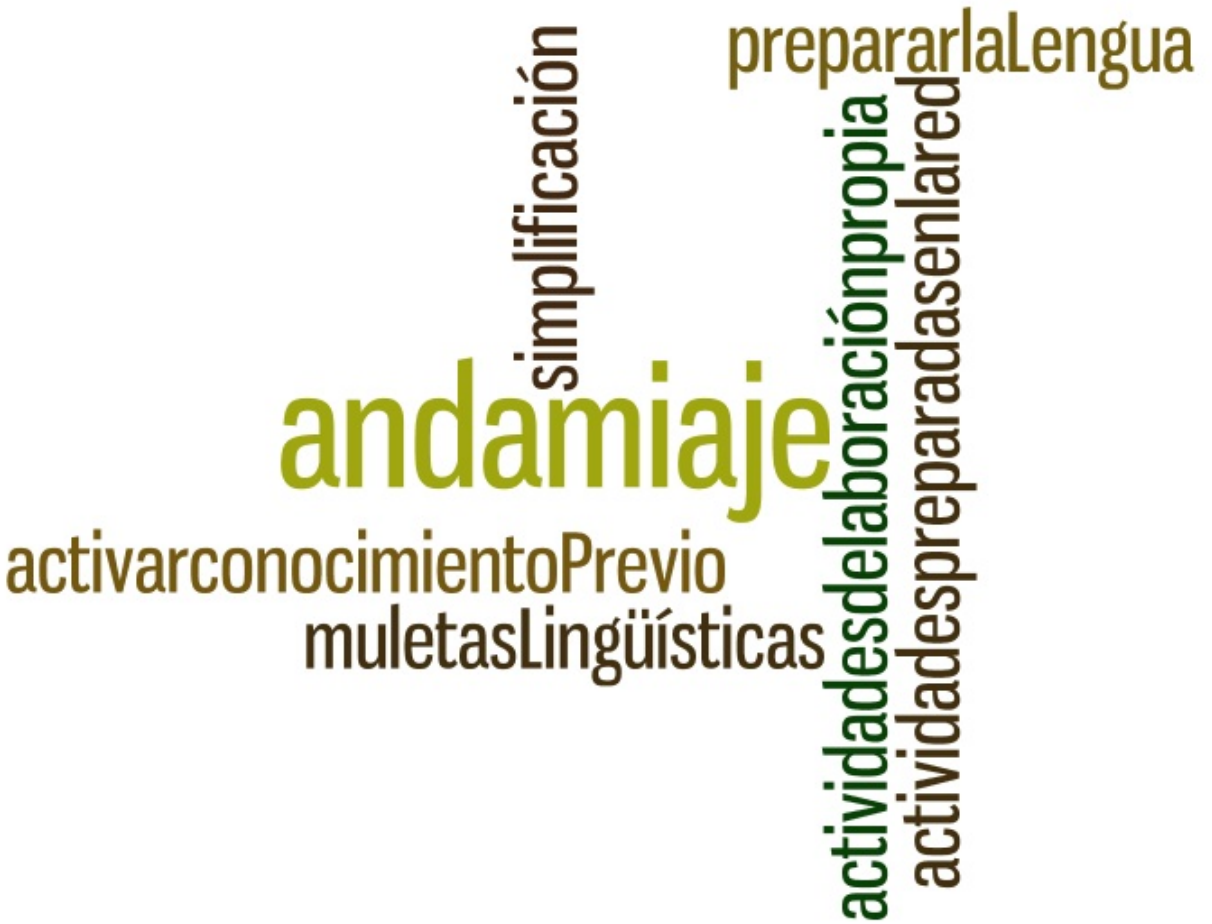
- Aunque hay que procurar que no se elimine la naturalidad de la lengua, siempre se puede considerar la posibilidad de adaptarlos o simplificarlos.
- Esta **simplificación** se puede hacer cambiando, sustituyendo o eliminando algunas palabras o expresiones que no aporten información y sí confusión.
- 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 ya **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.

Copyright 2026



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 previo1 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 tuya 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*).

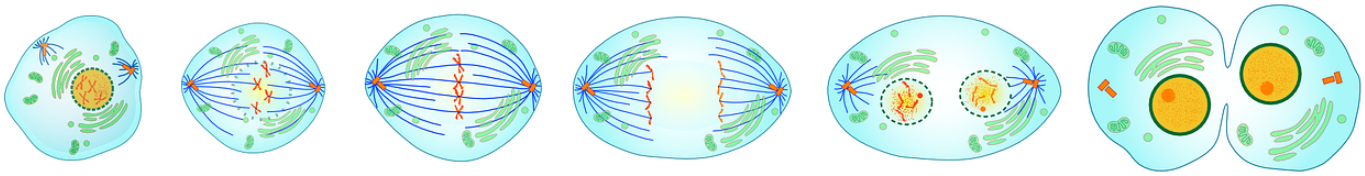
- Asimismo, conviene no olvidar el espacio que les rodea: el verse rodeados de la L2 les va a permitir interiorizar ese vocabulario más fácilmente. Aunque puedes crear con los alumnos muchos de estos recursos, también puedes encontralos en páginas como, por ejemplo, MrsPancake o Schoollinks.

---

1 *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 unglosario. 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 realizanejerciciosque refuerzan tanto el vocabulario como el contenido de área.

Por último se hace unejercicio onlinesobre 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 finalconsiste 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

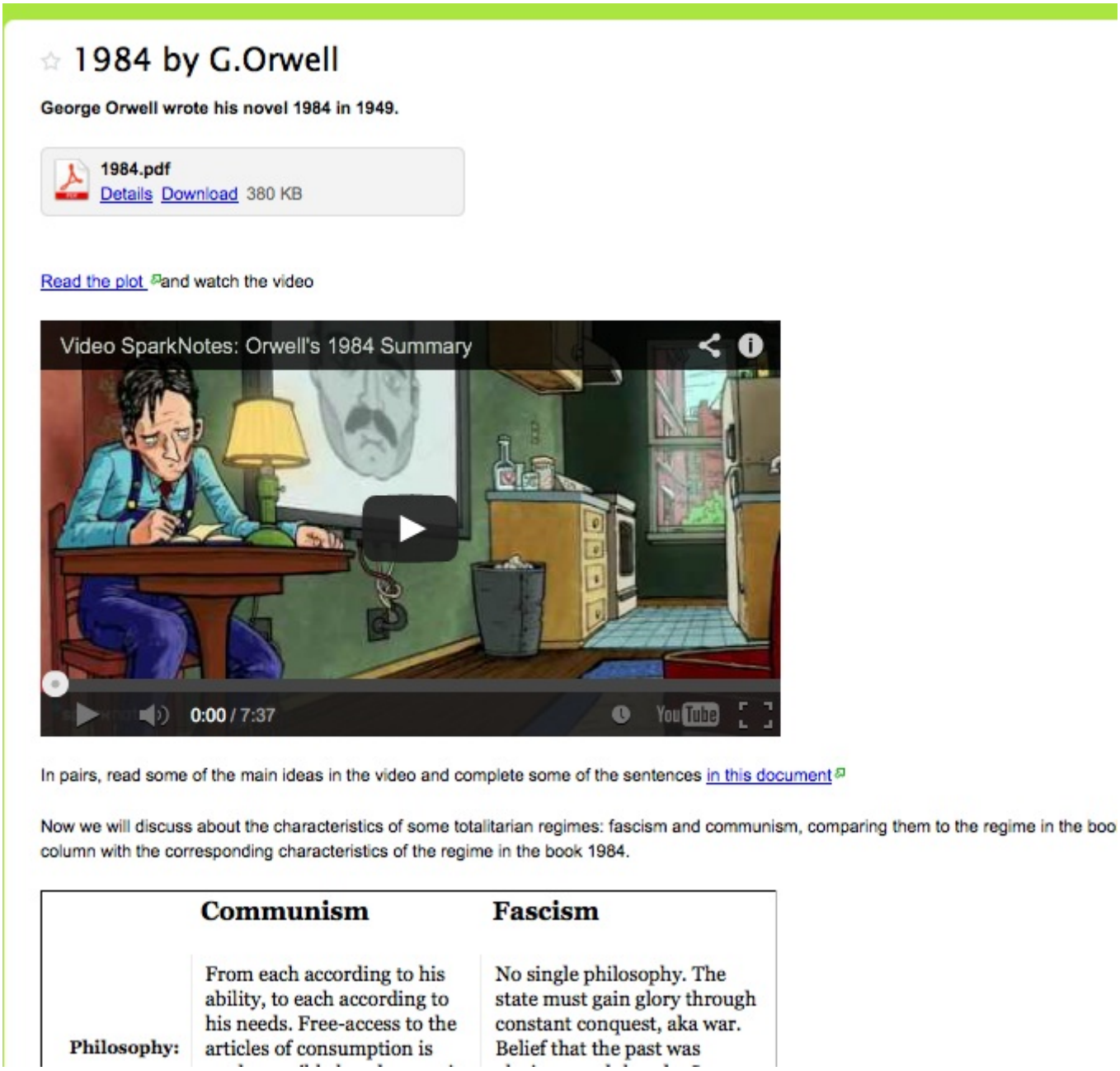
Este segundo ejemplo trata el tema del**totalitarismo**y el libro de George Orwell,**1984**, tema que se puede tratar en 4º ESO y en 1º de Bachillerato.

- Partimos de unvídeoque 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 unapresentaciónen la que se conecta el argumento del libro con los regímenes totalitarios y que también da información sobre el autor y su momento, al igual que se explica algún vocabulario.
- A continuación se ha preparadoun texto resumendel 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 alumnoscompletaránalguna 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 regímenes 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 utilizadouna wikipara 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 quisiéramos transformar el vídeo, podríamos usar Edpuzzlepara añadir preguntas sobre el mismo. También podemos usarPlaypositpara 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 boo column with the corresponding characteristics of 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

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 encontraras 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

Copyright 2026



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 pines 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 intearactivos, 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.

Copyright 2026

- 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 subtitular 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.

Revision #15
Created 2022-02-01 11:22:57 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 11:23:10 CET by Equipo CATEDU