rea_aicle_inf_y_pri

- AICLE en Infantil y Primaria
  - Introducción
- BLOQUE I: Principios AICLE
  - AICLE
- BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos
  - Recursos Educativos Abiertos
  - Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE
  - Diseño de sesiones y unidades AICLE
  - Otras metodologías que podemos aplicar al bilingüismo.
- BLOQUE III: La evaluación en AICLE
  - ¿Qué evaluamos en AICLE?
  - ¿Por qué evaluamos en AICLE?
  - ¿Cómo evaluamos en AICLE?
  - ¿Con qué evaluamos en AICLE?
- BLOQUE IV: Modelo BRIT-Aragón
  - ¿Qué es el Modelo BRIT-Aragón?
  - El Itinerario Bilingüe
  - Créditos

Copyright 2026

AICLE en Infantil y Primaria

Copyright 2026

AICLE en Infantil y Primaria

Introducción



Copyright 2026

BLOQUE I: Principios AICLE

Copyright 2026

BLOQUE I: Principios AICLE

AICLE

A lo largo de este primer bloque de contenidos exploraremos **el concepto de** (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua), así como aquellos **conceptos** y **aspectos claves** en torno a este enfoque.

Igualmente se aportará documentación, enlaces y bibliografía para que las personas que lo deseen puedan ampliar lecturas y conocimiento sobre el tema, aunque entendemos que estos recursos extra no formarán parte de las actividades del curso por el número de horas con que contamos.

¿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 ciudadano/a europeo 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[^1] 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).

Copyright 2026



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 Language Integrated Learning*.

Este enfoque AICLE se identifica como un área prioritaria en el *Action plan for Language Learning and Linguistic Diversity* (*Section 1 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:

Copyright 2026

- En primer lugar ofrecen ventajas para el desarrollo cognitivo del alumnado (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 del profesorado 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 bilinguismo y CLIL de la Vrij Universiteit Brussel (VUB) alude a lo expresado en el punto anterior.

https://www.youtube.com/embed/ZIKmjGF3168%20

Para saber más:

[^1]:EU Policy Documents

EU Languages and Language policy

The White Paper on Education and Training: Acceso al documento en su totalidad. Disponible para descarga.

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.

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/embed/8BtqN6ea75E%20

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).

"El aprendizaje integrado de contenido y lenguaje (CLIL) es un enfoque educativo de doble enfoque en el que se utiliza un idioma adicional para el aprendizaje y la enseñanza de contenido y lenguaje. Es decir, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, hay un enfoque no solo en el contenido, y no solo en el lenguaje. Cada uno está entretejido, incluso si el énfasis es mayor en uno u otro en un momento dado". Coyle, Hood, and Marsh (2010:1).



Copyright 2026

El enfoque AICLE tiene semejanzas con otros enfoques de inmersión bilingüe y de enseñanza de lenguas, como es la enseñanza de lengua 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.

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 , por ejemplo), 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 [^1].
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 alumnado de tomar contacto con la lengua. Así podemos referirnos a tres tipos de escenario, micro, medio y macro (Leo Van Liar, 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 Modelo BRIT-Aragón**, 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 35 %, y las materias a

impartir serán las que determine el propio centro educativo diseñando su propio Itinerario Bilingüe. 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]: 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.

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 este 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 profesorado 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 [^1] 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** [^2]. Así en el área de ciencias, el alumnado aprenderá 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.

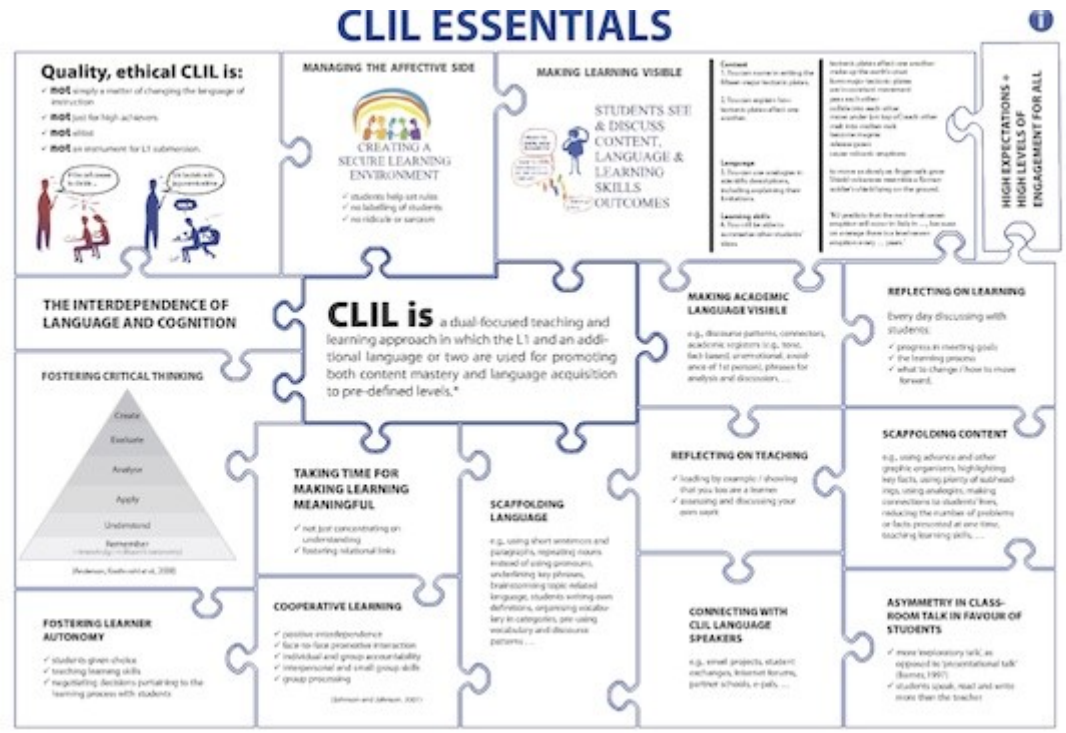
3. La fluidez es más importante que la precisión gramatical y lingüística en general.

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 comenten 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 el profesorado especialista 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.

Por último, en el siguiente cuadro elaborado por Mehisto and Lucietto (2010) y alojado en abierto online se reflejan algunos otros aspectos que ellos denomina 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.

Copyright 2026



[1]: Dalton-Puffer, C. 2007. *Discourse in CLIL Classrooms*. Amsterdam:Benjamins.

[2]: 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.

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 profesorado de la materia AICLE y el profesorado 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*). El alumnado necesitará 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 alumnado 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**

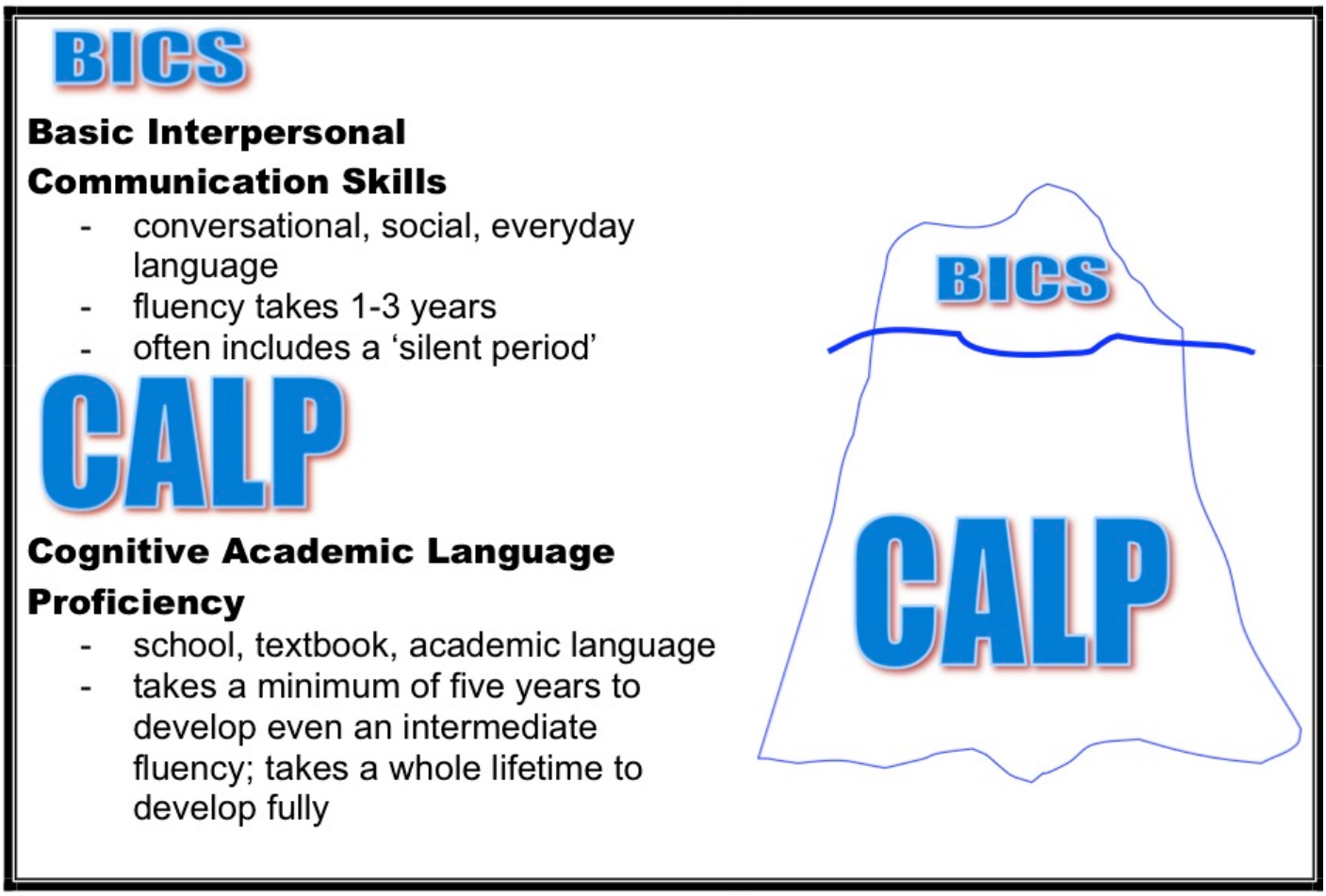
(leer, oír, hablar y escribir) se deben desarrollar al hilo de las necesidades del contexto AICLE y seguramente los discursos académicos en los que se deben poner en práctica dichas destrezas serán distintos de los que se trabajan en la clase de L2 pero igualmente se puede trabajar en colaboración una 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 el alumnado pasa 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/a 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](
https://en.wikipedia.org/wiki/Jim_Cummins_(professor)) (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 el alumnado debe interpretar y expresarse tanto oral como por escrito en términos académicos. En este documento aprenderás más sobre cómo Distinguir entre BICS y CALPS.



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

Copyright 2026

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 profesorado 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.

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
- Using English for Academic Purposes
- The language of Science

- La Clase. Expresiones útiles en francés.
- Frases comunes en el aula de francés.

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)

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.

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 alumnado puede emplear sabiendo que son adecuadas es clave. Algo fundamental también es dar tiempo para que el alumno/a 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.

Por último la destreza escritora, debería ser guiada en la medida que se necesite. A 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 poster, una presentación. Y como no, una variedad más colaborativa se consigue al trabajar en parejas o en grupos.



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 apartados siguientes, con objeto de aumentar el repertorio de estrategias del profesorado AICLE, analizaremos otras características de este enfoque y se enumerarán un considerable número de estrategias y actividades que se pueden emplear a la hora de trabajar en la clase AICLE.



Flexibilidad y facilidad

1. En la clase AICLE se debe promover la **implicación del alumnado 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** [^1]. 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 y niñas 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.

_____

[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

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 según sea entre el propio alumnado o entre docentes y grupo clase.
- 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 el alumnado debe 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 más adelante.

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 como son: las herramientas de colección de marcadores o favoritos (Pinterest, Diigo, Symbaloo,...), los *blogs* y *wikis,* las plataformas (Ej. eTwinning, Moodle),
- Espacios de almacenamiento en la nube (Gdrive, Dropbox) y alojamiento de audio y vídeo.

Trabajo por tareas

Trabajo por tareas [^1]

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 el alumnado se sienta más involucrado 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,

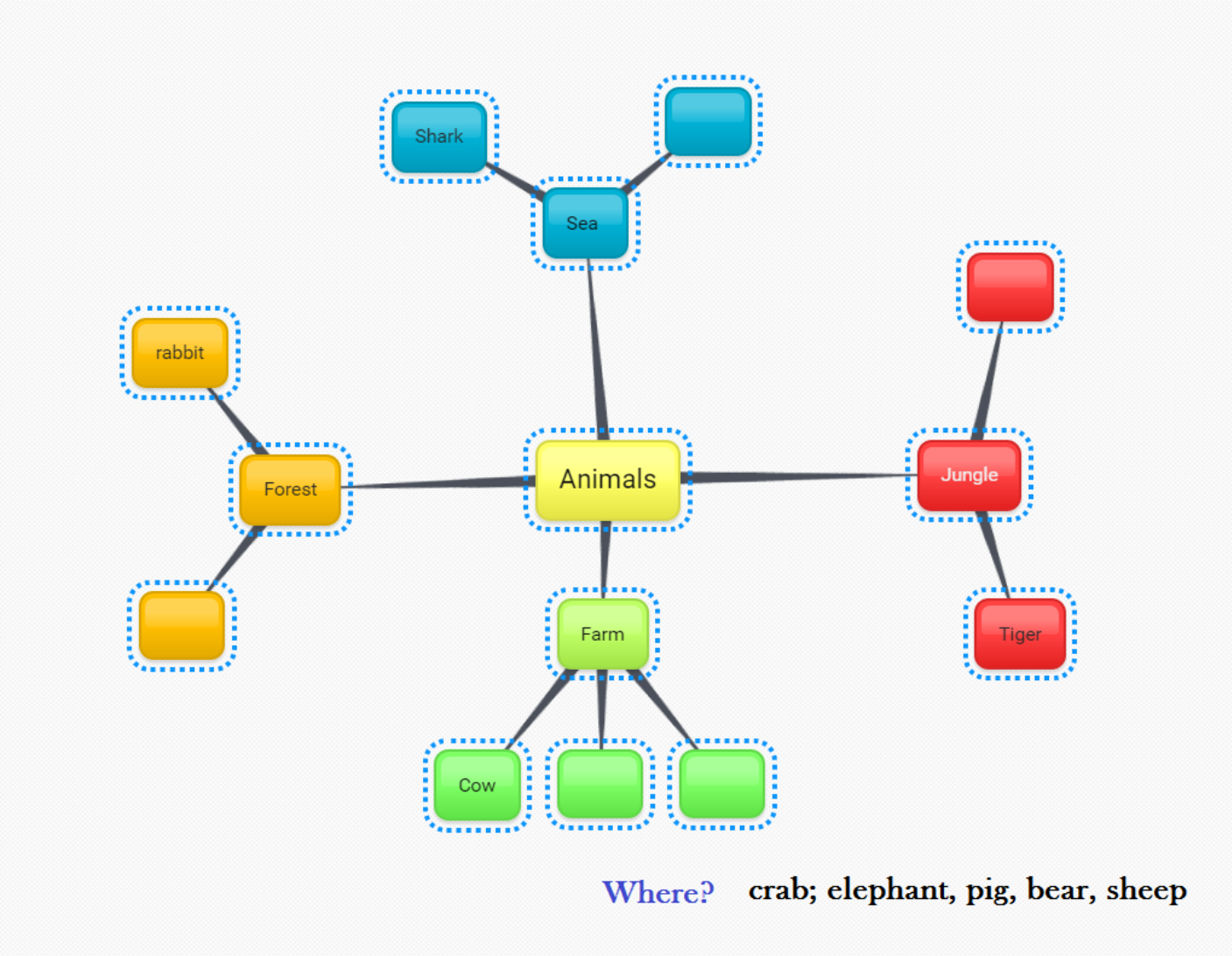
Por otro lado, vamos a distinguir entre **tareas de recepción y tareas de producción**. Las tareas de recepción consisten fundamentalmente en escuchar y leer. En este tipo de tareas los textos y materiales audio se abordarán con estrategias lectoras que hagan posible que el alumno vaya

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. , Lex animaux marines.
- Elegir parte del contenido de acuerdo a un criterio dado, etc. Animal Riddle
- Completar tablas, líneas del tiempo, diagramas, mapas conceptuales, etc.



- Tomar notas de datos concretos, fechas, etc.

- Identificar y/o reorganizar información o imágenes, corregir errores, etc. Sounds and animals, Sonidos de animales (español - frances)
- Interpretar imágenes. Animal forest flashcards

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. Los transportes (2ª Primaria)
- 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, Food treasure hunt.
- Preparar una presentación oral.

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. 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 alumnado 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.

Copyright 2026

[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

Copyright 2026

BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

Copyright 2026

BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

Recursos Educativos Abiertos

La aparición de **la Red** hace dos décadas 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 disponer. La oferta va desde un amplio abanico de **recursos específicos para el aprendizaje de la L2** concreta que pueden apoyar el aprendizaje de lengua y contenido, a **materiales ya elaborados**, de manera que pueden ser usados en el aula sin necesidad de transformación, y a 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.

Copyright 2026



En este curso vamos a tratar, en primer lugar, los recursos que se pueden denominar como REA (), 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*"[^1] (*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 MIT [^2]. 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**.

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**.

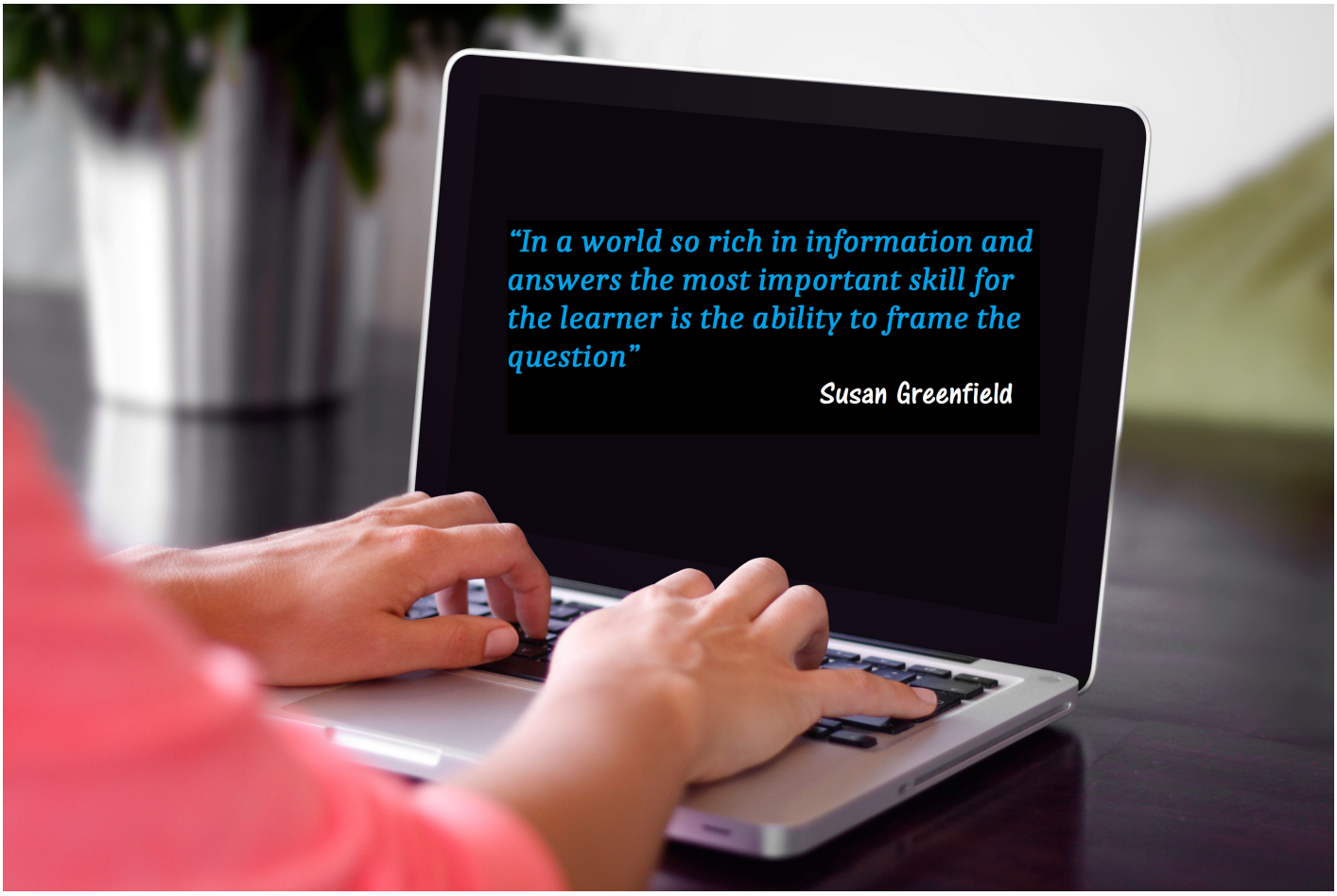
[1]: Unesco, Declaración de París de 2012 sobre

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.

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.



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 niveles de infantil, primaria o secundaria y pueden ser de mucha utilidad al estar en la lengua objeto. Valgan algunos ejemplos de nuestro país, como el portal de AGREGA [^1] o el portal Educativo de Extremadura o el Mestre@casa de la Generalitat Valenciana; también la comunidad REA AICLE en el repositorio Procomún; y otros de habla inglesa como el portal for Irish Education o el portal de BBC Learning English o específico para los más jóvenes cbeebies, Learning resources exchange for schools en varias lenguas. En el siguiente subapartado recogemos algunos enlaces más de portales de REA.

1. **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 o CLIL que conozcamos como por ejemplo ejemplos de materiales en esta página.
2. 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. Para ello, no es preciso estar dentro de Twitter, ni siquiera tener una cuenta.



El uso de palabras clave, escribir la frase que creemos que aparecerían en el contenido que buscamos facilitan 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.

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.**

1. **Recursos y materiales didácticos** (REA y otros; todo tipo de formatos).
2. **Recursos del contenido de las materias no lingüísticas** (ej. presentaciones, vídeos, etc. de ciencias naturales, historia...).
3. **Recursos y materiales específicos de la L2** (ej. diccionarios online, ejercicios interactivos, etc.).
4. **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.
5. **Recursos y materiales auténticos** (todo tipo de formatos).
6. **Recursos para el profesorado, de tipo formativo e informativo** (vídeos, experiencias, artículos, páginas webs de intercambio de material, etc.).



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[^1]:

- **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 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)

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 sitios donde podemos encontrarlos:

- Unidades didácticas del Proyecto Conbat+ (*European Centre for Modern Languages*). Principalmente para 6º Primaria y 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.). Un ejemplo es la página del CEIP San Miguel en Andalucía donde, entre otras cosas, se encuentran numerosas unidades elaboradas por los profesores bilingües del centro.
- 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 plan 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, Webtasks o WebQuests.



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 alumnado. Contiene fichas para imprimir, enlaces, descargas e instrumentos de búsqueda muy útiles para el profesorado. Ofrece material de todas las áreas.

Sparklebox material para el aula listo para descargar. También ofrece recursos en castellano.

En Francés:

Zona CLIL: Secciones Bilingües en francés para Primaria.

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. Te recomendamos visitar la web de la asesora del CARLEE, Natalia López, con numerosos recursos, artículos y consejos sobre este tema. Para el profesorado de francés, recomendamos el blog de Pepe Mas, asesor del CARLEE en lengua francesa.

De forma general hablaremos de recursos específicos para la L2 para luego especificar aquellos más específicos de Infantil/Primaria.

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 mayor 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 alumnado y el deseo de aprender no termine en las puertas del colegio.



En primer lugar vamos a destacar los **diccionarios**, sobre todo los que ofrecen imágenes y pronunciación. Así, por ejemplo, encontramos desde diccionarios tradicionales muy completos [^1] a 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 [^2] o diccionarios visuales [^3] o sólo de pronunciación [^4]. Este tipo de recursos pueden darse a conocer a los alumnos 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 Audioglosario 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:

Para practicar gramática: Englishmedialabs , English Grammar Games o Sentence Monkey

Para practicar pronunciación: English4kids, learning through Nursery rhymes

Específicos de **infantil**:

Picture dictionary vínculo a recurso descargable e imprimible en pdf.

Online Picture Dictionary Imágenes ordenadas alfabéticamente. Sin pronunciación.

Starfall. Funciona con flash. El niño aprende el alfabeto y *phonics* al mismo tiempo. También muestras recursos para la lectoescritura.

Picture That Imágenes con vocabulario dependiendo del lugar elegido.

Recursos para el trabajo de la L2 en francés.

Educalandia: recursos para trabajar vocabulario en francés con los más pequeños a través de juegos en francés.

Recursos para la enseñanza del francés en Primaria e Infantil en la web de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias.

Recursos educativos para Francés en el blog de Jesús A. Alonso Rueda.

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.

---

[1]: Macmillan Dictionary, Oxford Dictionary, Cambridge Thesaurus, Wordreference.com,

[3]: Merriam Webster visual dictionary, Shahi visual dictionary, Lo que veo, Language guide (en muchas lenguas)

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 [^1]; 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, 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 compartan 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.

---

[1]: Artículo en inglés de teachingenglish.org sobre el uso de realia en el aula.

BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE

En este apartado veremos algunas de las herramientas que podemos usar para crear ejercicios interactivos. Como este tema es muy extenso, te aconsejamos que visites el Kit Digital del INTEF donde encontraras más herramientas así como tutoriales de las mismas, se trata de 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.

También puedes visitar la web del asesor del CARLEE en Teruel, Luis Gil, un repositorio de recursos TIC para el aula de idiomas

Creación de actividades interactivas

- 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. Ejemplos de webquests son Nature o Numbers are Fun
- **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 con las diferentes actividades que se pueden realizar con dichas flashcards.
- Edpuzzle: Con esta herramienta podremos elegir un vídeo colgado en la red, introducirle en la herramienta y colocarle aquellas preguntas que consideremos necesarias. Cuando nuestro alumnado entre podrán visualizar el vídeo, contestar a las preguntas y el profesor controlará las respuestas y los avances del alumnado.

Creación de audios

Los audios puede ser útiles 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.

Audacity: es un programa de edición de audio, que permite crear y modificar los archivos de audio para luego poder subirlos a la red.

Copyright 2026

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 una sección dedicada a los niños, *BBC children*, que puede ser de utilidad.
- Sticher es una aplicación que permite el poder escuchar los podcasts una vez descargados y que también tiene una sección infantil.
- En el artículo de scholastic *"9 Podcasts for Teachers and Kids"* encuentras una selección de podcasts para profes y niños.

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.
- 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.
- Multicolr Search Lab son imágenes extraídas de Flickr Creative Commons y seleccionadas por el color.
- Soundbible.com sonidos libres de copyright.
- 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.

YouTube ofrece no sólo su canal YouTube Educación donde contribuyen y comparten los profesores catalogando los vídeos subidos sino que puedes subscribirte 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 videos 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.
- Videopedia la wikipedia de los vídeos.
- HowStuff Works Vídeos interesantes de muchos temas educativos.
- Slowmation página australiana con videos de ejemplo y material educativo sobre la creación de videos explicativos para infantil y primer ciclo primaria.
- Watch, Know, Learn es otro canal con multitud de temáticas educativas.
- NeoK12 Videos y juegos educativos primaria.
- 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.

Subtitular Vídeos

En ocasiones el vídeo que queremos utilizar en el aula nos interesaría que estuviera parcial o totalmente subtitulado (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.

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, Popplet: 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.



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 niños y niñas de Educación Infantil y primeros Ciclos de Primaria.
- Storybird: herramienta que nos ofrece la posibilidad de leer libros, así como de crear los nuestros propios haciendo uso de sus propias imágenes o imágenes creadas por el alumnado.

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.
- 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.
- Domoanimate: editor de animaciones en línea; fácil de utilizar y muy atractivo visualmente, en especial para alumnado joven, de Infantil y Primaria.
- 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.
- Genilly: Herramienta que ayudará a mostrar los contenidos de una forma muy gráfica y animada.
- Sway: Muy útil para realizar presentaciones de forma simple pero con un resultado muy profesional, muy parecido a una web. Herramienta desarrollada por Microsoft.
- Kizoa: aplicación muy intuitiva para la edición de vídeos, collage, etc...
- Powtoon: Herramienta para la realización de presentaciones tipo vídeo partiendo de los grafismos y temas ofrecidos desde la web, fácil de manejar y con grandes resultados.
- Piktochart: Creación de posters e infografías de manera fácil e intuitiva, descargables en formato imagen o pdf una vez terminadas.

Copyright 2026

BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

Diseño de sesiones y unidades AICLE

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.

Elementos del diseño de una unidad AICLE

Los ocho elementos de una unidad AICLE/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 AICLE [^1].

1. El primer elemento a considerar son los **objetivos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación de la materia** que se imparte utilizando una L2 y que nos orientan sobre lo que queremos alcanzar con nuestro alumnado.
2. El segundo elemento, partiendo del anterior, serán los **contenidos específicos de la materia** de que se trate.

Copyright 2026

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 alumnado 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/as 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.
8. Recursos y materiales a emplear, procurando que sean de todo tipo: visual, auditivo, textual, etc.
9. Desarrollo en el tiempo.
10. Agrupamientos y organización de los alumnos (individual, parejas, grupos, roles, etc.) en relación con cada una de las actividades.
11. Competencias clave que se trabajarán.
12. 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.

Plantilla de unidad AICLE (versión en castellano)

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

Copyright 2026

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 ésta 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 la misma plantilla para el planteamiento de una actividad a partir de un recurso de vídeo seleccionado.**Las plantas, 3º primaria.** Este ejemplo se ha redactado en español pero lo apropiado sería hacerlo en la lengua objeto. En este segundo ejemplo, puedes ver una unidad en inglés diseñada para 5º de primaria sobre el sistema solar.

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.

Copyright 2026

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, video, 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.

BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

Otras metodologías que podemos aplicar al bilingüismo.



Aprendizaje Cooperativo

Definimos aprendizaje cooperativo como la metodología activa que tiene como finalidad el aprendizaje en grupo, la inclusión de todo el alumnado y su autonomía personal. David y Roger Jhonson, directores del Cooperative Learning Center, definen el aprendizaje cooperativo como: Aquella situación de aprendizaje en las que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos "sólo puede alcanzar sus objetivos si y sólo si los demás consiguen alcanzar los suyos” .

Los cinco pilares sobre los que se apoya el aprendizaje cooperativo son:

- **Interdependencia positiva:** los esfuerzos personales ayudan a conseguir los éxitos del grupo que a sus vez son éxitos personales.Desaparece el Yo para convertirse en Nosotros y el éxito personal es el éxito grupal, así como recíprocamente.
- **Responsabilidad individual,** cada individuo tiene su responsabilidad para llevar a cabo la tarea grupal.

- **Interacción estimuladora,** los alumnos entre sí se animan, comparten recursos y aprenden juntos.
- **Desarrollo de competencias de trabajo en equipo**, el docente ha de ayudar al alumno a organizar sus trabajo y su investigación a través de técnicas.
- **Evaluación grupal e individual,** los alumnos han de reflexionar acerca de los logros alcanzados y su forma de mejorar, tanto a nivel de grupo como de cada uno de sus miembros.

Puntos clave a cuidar en la implementación del cooperativo:

- Creación de los grupos (heterogéneos y pequeños), cuidando su disposición en el aula. Santiago Moll nos ayuda en su blog con el post Cómo formar equipos de aprendizaje cooperativo.
- Tutorías de cohesión de grupos, que ayuden a los alumnos a conocerse mejor para así poder trabajar mucho mejor. Desde el blog de Orientación Andújar se nos ofrecen algunas buenas posibilidades para comenzar con las dinámicas de cohesión de grupos.
- Uso de técnicas de aprendizaje cooperativo: han de ser sencillas, adaptadas a su edad y implementadas de forma sistemática. María Varas y Francisco Zariquiey han elaborado documentos que recogen de una forma sencilla, organizada y funcional diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo: Técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo

Para ampliar información:

- Biblioteca Colectivo Cinética.

Flipped Classroom

La clase invertida o Flipped Classroom tiene como finalidad transformar el modelo tradicional de clase donde el docente imparte una clase magistral en el aula y los alumnos realizan actividades como tarea en casa, por otro modelo significativamente diferente en el que los alumnos aprenden los contenidos fuera del aula y trabaja los procedimientos dentro del aula.

Esta metodología tiene unas características básicas sobre las que construir, ampliar y desarrollar:

- **Contenido audiovisual** en el que plasmar los contenidos que quieren ser trabajados fuera del aula, se hará mediante un vídeo o infografía alejándose del concepto tradicional de libro de texto.

- **Plataforma de trabajo:** en la cual se colocará el contenido gráfico para que el alumnado pueda acceder de una forma rápida y directa a dichos contenidos gráficos.
- **Registro de la actividad,** mediante formulario o alguna herramienta online se ha de generar una manera de comprobar que el alumno ha visualizado el material gráfico y lo han entendido.
- **Revisión y dudas:** es el punto de partida del la sesión en el aula, comenzamos viendo aquellas dudas que hayan podido surgir en el trabajo fuera del tiempo del aula.
- **Procedimientos mediante equipos cooperativos:** los contenidos se trabajan de forma práctica a través de diferentes tareas cooperativas.

Amplia la información:

- The flipped classroom
- Experiencias Flipped Classroom en Educación Infantil.
- Experiencias Flipped Classroom en Educación Primaria.

La Cultura del Pensamiento en el aula bilingüe

Dentro de la innovación metodológica que se está llevando a cabo en las aulas uno de los grandes apartados es la Cultura del Pensamiento, un elemento importante en el aula bilingüe ya que uno de los pilares del enfoque AICLE es la cognición y el aprender a pensar.

El trabajo de la Cultura del Pensamiento se puede realizar mediante la inclusión en el aula de las rutinas de pensamiento, entre otras herramientas, una forma sistemática para ayudar al alumnado a desarrollar su pensamiento crítico y creativo.

Las rutinas de pensamiento fueron desarrolladas por los investigadores del Proyecto Zero de la Universidad de Harvard en 2008, estas son estructuras cognitivas básicas que acompañadas de algún tipo de organizador gráfico promueven el pensamiento en el alumnado, en definitiva, ayudan a hacer el pensamiento más visible.

https://www.youtube.com/embed/m3_xZURoE4w%20

Los usos de las rutinas en el aula pueden ser muy variados:

- Evaluación inicial de los conocimientos e intereses del alumnado.

- Análisis de realidades, imágenes o vídeos.
- Lluvia de ideas.
- Evaluación del proceso de trabajo o aprendizaje.
- Descubrir lagunas o carencias del alumnado dentro del proyecto que se está llevando a cabo

En este documento encontrarás la explicación de cada rutina del pensamiento para que puedas ponerlas en práctica en tu aula.

Además, en esta web, podrás encontrar información y recursos sobre los Cuadernos Inteligentes, una herramienta metodológica diseñada por Belén Embid, directora del CARLEE, para aprender a pensar en el aula bilingüe, que incorpora las rutinas del pensamiento, organizadores gráficos y llaves de pensamiento entre otras cosas.



Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar al alumnado, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Tratando de recompensar los objetivos alcanzados:

- Acumulación de puntos.
- Escalado de niveles.
- Superación de misiones o retos.
- Desafíos entre compañeros o equipos.

En la actualidad son muchas las herramientas y experiencias que nos pueden ayudar a gamificar y crear experiencias de gamificación en nuestras aulas. Puedes visitar la web de Luis Gil con recursos para gamificar tu aula de idiomas siguiendo el famoso videojuego CLASS ROYALE. Además:

- 20 herramientas de gamificación para enganchar a tus alumnos.
- Gamificación en Natural Science: Ecosystem Game
- Ejemplos y recursos de gamificación para maestros. .

BLOQUE III: La evaluación en AICLE

Copyright 2026

BLOQUE III: La evaluación en AICLE

¿Qué evaluamos en AICLE?

Cuando pensamos en la **evaluación en AICLE** y en la educación bilingüe, resulta muy interesante valorar los **posibles problema**s que pueden, y que de hecho van a surgir durante su implementación.

Por ello a continuación presentamos los más relevantes, organizados en torno a cuatro grandes interrogantes:

¿Qué?; ¿Por qué?; ¿Cómo?, y ¿Con qué? evaluamos en AICLE?



Es muy **importante** entender que **cuando evaluamos** en **AICLE**, estamos **valorando** aspectos relacionadosno solo con el **contendio**, si no también con la **lengua** en sus distintos niveles

Copyright 2026

(estructuras, lenguaje de interacción, lenguaje académico... etc), y no solo la corrección o precisón gramatical.

Puede resultar **fácil** caer en el **error** de dar **demasiado peso a la lengua**, **o** de **no dotarlo del valor suficiente**, por ello insistimos nuevamente en la importancia de un cuidadoso **análisis** del componente **lingüístico** presente en cada una de las áreas que se vayan a instruir bajo un enfoque CLIL.

Copyright 2026

BLOQUE III: La evaluación en AICLE

¿Por qué evaluamos en AICLE?

Resulta obvio pensar que de un modo u otro, en todos los ámbitos en los que se desarrollan actividades de enseñanza y aprendizaje, llega un punto en el que hay que medir, valorar el progreso desde el punto de partida.

De igual modo, es **necesario conocer** el **punto en el que el sujeto de aprendizaje termina** el camino emprendido a la hora de adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

¿En qué punto nos encontramos?, ¿cuánto nos falta todavía por aprender? Tenemos que ser capaces de determinar hasta qué punto se ha logrado un progreso adecuado. Estos son, a muy granes rasgos los motivos por los que debemos evaluar en AICLE.



Una vez más, conviene **enfatizar** la idea de que esta **evaluación debe** existir un **equilibrio** suficiente **entre contenido y lengua**, de modo que ambos sean evaluadios, **pero** a la vez **garantizando**, según la normativa vigente en Aragón, que uno no va a afectar negativamente en la valoración del otro.

***ORDEN ECD/823/2018, de 18 de mayo**, por la que se regula el **Modelo BRIT- Aragón** para el desarrollo de la Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras en centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón. **Artículo 24.** Evaluación de las Asignaturas En Lengua Extranjera. [...] **La competencia lingüística del alumnado sólo se podrá considerar como elemento positivo en la evaluación** y calificación de las mismas, teniendo en cuenta los principios de la metodología AICLE y las adecuaciones incluidas en sus*

correspondientes programaciones didácticas.

Copyright 2026

BLOQUE III: La evaluación en AICLE

¿Cómo evaluamos en AICLE?

El **primer paso** en este sentido, sería **decidir qué queremos evaluar**, **y** cuáles son los **motivos** que nos llevan a querer evaluar esos aspectos.

Una vez hayamos tomado estas decisiones, un gran número de posibilidades se abre ante nosotros a la hora de **elegir** el **método** que más se ajusta a nuestras necesidades / contexto.

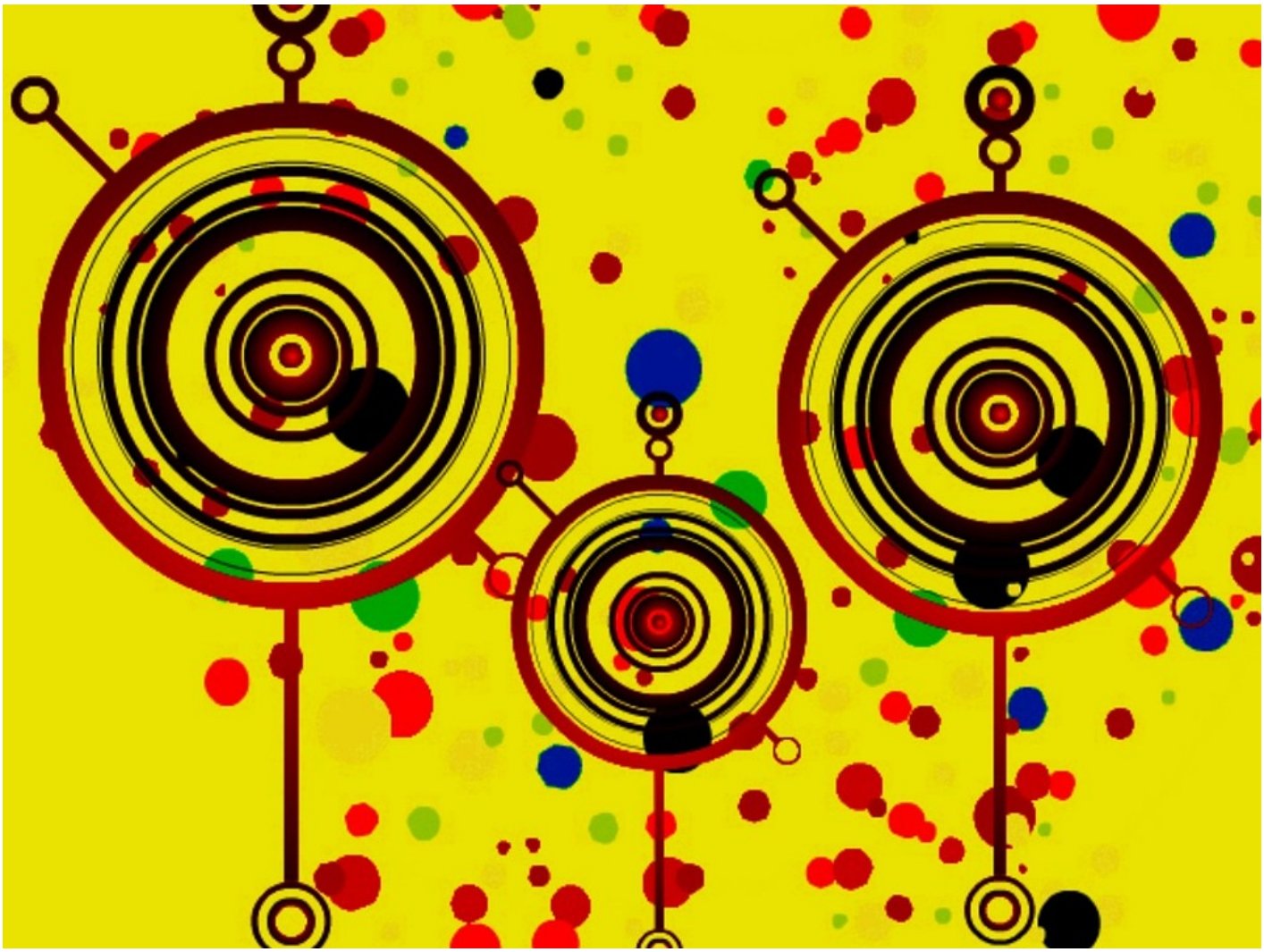
Ya no se trata **tanto** de **qué método** utilicemos , **si no** de que ese método sea el **más adecuado para nuestro propósito.** De igual modo, es vital que exista un **equilibrio** suficiente **entre** las distintas **formas de evaluación**.

Con ello estaríamos **garantizando** que los distintos **estilos de aprendizaje** y las **inteligencias múltiples** presentes en nuestra clase, quedan convenientemente contempladas a la hora de llevar a cabo nuestro proceso evaluador.

Tomemos por **ejemplo** el hecho de que queramos **saber si** nuestros alumnos han **memorizado** correctamente una serie de **palabras** relacionadas con el tema que acabamos de termianr en nuestra clase.

Para ello, podríamos por ejemplo simplemente administrar una **sencilla prueba escrita** en la que los alumnos tuvieran que **crear un listado** de las palabras trabajadas, o **identificarlas** dentro de un grupo más heterogéneo.

Copyright 2026



En cualquier caso, lo que se está intentando **valorar**, es la **capacidad memorística** del alumnado, objetivo para el cual, se ha diseñado este tipo de prueba.

Si por el contrario lo que deseamos es **saber** hasta qué punto nuestros alumnos serían capaces de **utilizar** esas **palabras en contexto**, la prueba anterior, no nos sería de mucha ayuda, ya que estaría midiendo aspectos diferentes al que queremos valorar. Por ello, para este segundo caso, quizá **deberíamos diseñar** una **actividad más "auténtica"** del tipo "tarea grupal de resolución de problemas", **en la que** los alumnos tengan que **hacer uso activo de las palabras** susceptibles de ser **evaluadas**.

Andamiaje

Existen varios aspectos a considerar cuando se trata de abordar ya no solo la evaluación, si no la metodología (elementos inevitablemente relacionados). Uno de ellos, es e**l concepto de**

Copyright 2026

andamiaje.

El término término **quivalente en inglés "*scaffolding*".** Se trata de 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».



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 u**n 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, 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.

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 explicita 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 reten 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 cambiable 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.

https://www.youtube.com/embed/OkNgM2_q-oo%20

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.

Aprende más:

El siguiente vídeo 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.

https://www.youtube.com/embed/rkXE4lBwHD4%20

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*.

BLOQUE III: La evaluación en AICLE

¿Con qué evaluamos en AICLE?

Una vez tengamos claro el enfoque de nuestra evaluación, los motivos por los que queremos llevarla a cabo, y el método que vamos a usar, es momento de valorar qué instrumentos usraremos para tal efecto.

Normalmente y de manera inconsciente, los docentes nos dejamos llevar en mayor o menor medida, por las impresiones y por los detalles que percibimos acerca de las intervenciones de nuestros alumnos.

El uso de **observaciones directas** y el **registro de anédotas** resulta **útil**, pero en un determinado momento, podríamos car en la pérdida parcial, total, temporal y/o permanente de nuestra objetividad.

Por ello, resulta de vital importancia **alternar métodos, instrumentos** y **herramientas** de evaluación.

Algunos de los más funcionales y veraces para el aula AICLE, son las **listas de verificación** y **rúbricas** que establecen en detalle los criterios que estamos utilizando para evaluar a los estudiantes, pero aparte de ello, contamos con gran variedad de estrategias como: Tareas de respuestas seleccionadas; Tareas de respuesta escritas; Presentaciones orales, Comunicación uno a uno; Portafolios; Autoevaluación y Evaluación entre iguales; Rúbricas y Listas de Verificación.



Copyright 2026

1. Tareas de Opción Múltiple

Este tipo de pruebas suelen ser consideradas como las más “tradicionales”. A continuación hemos seleccionado algunos ejemplos que encajarían en esta categoría:

- Pruebas de opción múltiple.
- Ejercicios verdaderos / falsos.
- Tipos de etiquetado.
- Actividades para rellenar huecos.

Cada una de estas opciones, tiene varias ventajas, pero también cuenta con aspectos no tan positivos. Por ello, finalmente todo dependerá de:

1. **Contexto** *(recursos y alumnado)*
2. **Popósito**
3. **Utilidad**
4. **Motivos por los que queremos evaluar**
5. **Elementos susceptibles de ser valorados**

Cabe matizar una vez más, y esta idea aparecerá de manera recurrente a lo largo de este enfoque, que ya no se trata tanto del tipo de instrumento o método, como del **equilibrio, variedad y frecuencia** con la que se use.

Es decir, que seamos capaces de **utilizar distintos métodos, instrumentos y herramientas con cierta regularidad y de manera equilibrada**, evitando recurrir siempre a los mismos.

Una de las peores consecuencias de abusar del uso de, por ejemplo, las preguntas de opción múltiple, es que estaríamos vulnerando la valoración de la producción lingüística del alumnado, y con ello, no estaríamos evaluando la lengua, tal y como requiere la evalución AICLE.

De igual modo, y dependiendo de cómo estén redactadas estas preguntas, estaríamos también incurriendo en el error de no valorar habilidades de pensamiento de orden superior (HOTS)

2. TAREAS DE RESPUESTA ESCRITA

En relación a este tipo de tareas, cabe destacar que para un satisfactorio desarrollo de las mismas, el alumnado debe generar **producciones textuales** elaboradas de **mayor extensión**. Ello implica un **nivel de exigencia superior** en términos **de lenguaje**, ya que no solo deben reflejar sus ideas, si no hacerlo a través de un discurso estructurado y coherentemente articulado ya sea a nivel frase, párrafo o texto.

Copyright 2026

De un modo u otro, el **alumnado** se ve obligado a **demostrar un nivel cognitivo** y de **procesamiento** de la información de mayor complejidad **utilizando** la lengua **vehicular** en la que están aprendiendo ese contenido.

En este sentido, resulta de gran **utilidad,** por parte del **docente**, el **establecer** de manera clara cuales son las **expectativas** y las **demandas del lenguaje** para este tipo de tareas.

Por ejemplo, si el propósito de una tarea es explicar la manera en la que un acontecimiento ha sucedido, los alumnos necesitarán utilizar el lenguaje de causa y efecto.



Es importante que éste se les enseñe a usar, y debería estar incluído entre los criterios de evaluación. De esta forma, las tareas de producción de textos orales y/o escritos, conforman una potente manera de integrar contenido y lenguaje en la evaluación

3. COMUNICACIÓN UNO A UNO

Este método de evaluación es frecuentemente entendido como cualquier **momento** en el que el **profesor** y el **alumno interactúan** de manera individual, intercambiando impresiones y **evidenciando** cual es el **nivel de comprensión** de los conceptos/contenidos o aspectos trabajados.

Esta forma de **evaluación** es habitualmente descrita como **muy efectiva**, ya que en poco tiempo, permite al docente saber en qué punto se encuentra el alumno exactamente.

No obstante, al igual que cualquier otro método, las conversaciones uno a uno, tienen varios **aspectos negativos**. Por ejemplo, el **tiempo**. No siempre se dispone del tiempo material necesario para ofrecer este tipo de conversaciones a todos los alumnos.

Copyright 2026



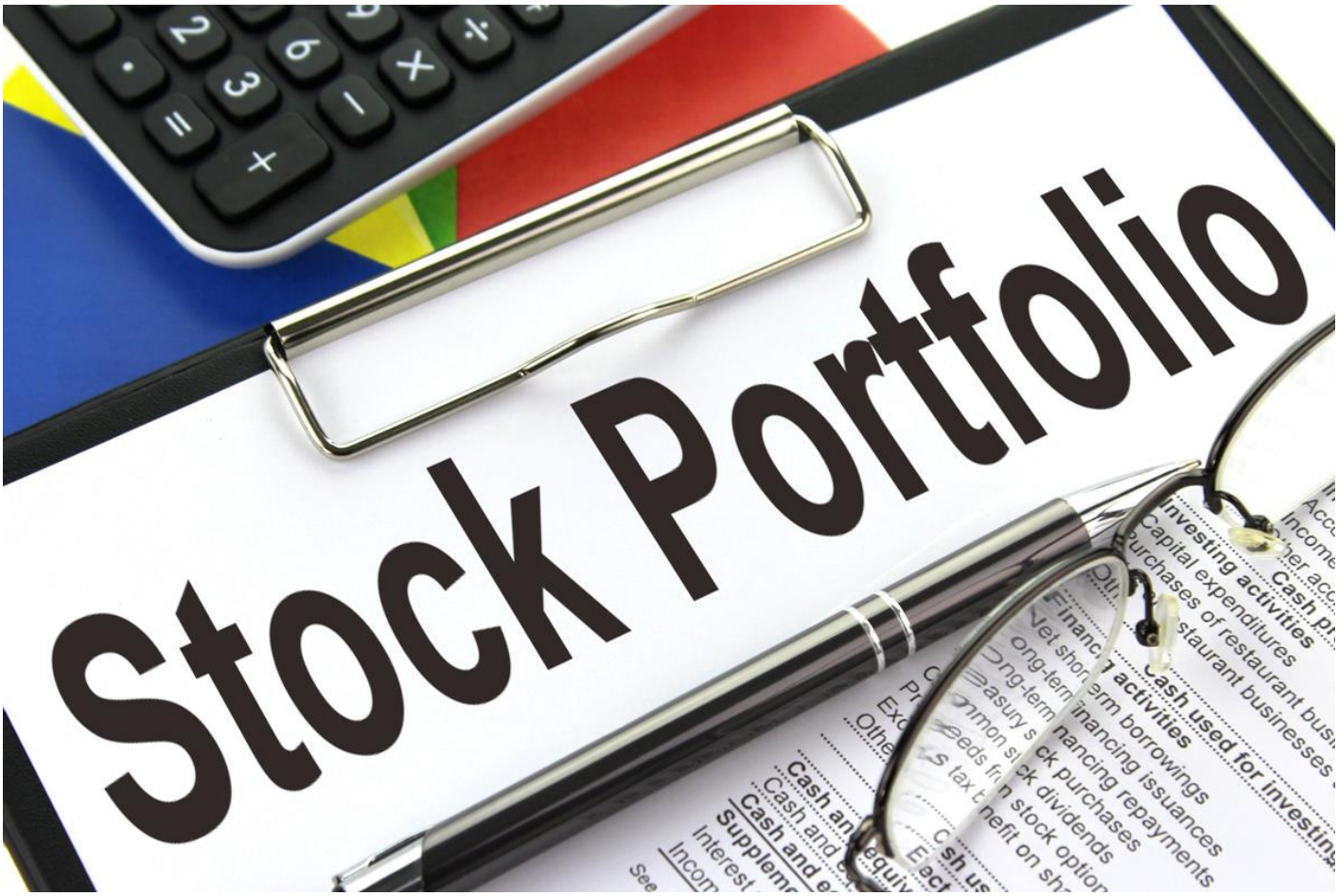
4. PORTAFOLIOS

Los portafolios son una **recoplación de** diferentes **muestras de trabajo** de los estudiante a lo largo de su proceso de aprendizaje. Éstos **deben incluír:**

- Breve descripción y **contexto** del **tipo de tareas** que lo van a componer
- **Detalles y datos de su propietario**.
- **Objetivos** susceptiblesd e ser evaluados a través de las muestras incluídas en el portafolio_ (Deberían ser y quedar claramente definidos y reflejados para que los alumnos los tengas presentes antes, durante y después del tiempo de trabajo.)_
- El último aspecto a conemplar, es la **cronología**.
- Las **fechas** y los títulos de los trabajos que se irán almacenando
- **Listas de control** o *"checklists"* con los elementos que deberían estar presentes en cada entrega.

En CLIL y en los programas de educación bilingüe, los portafolios se pueden usar para **proporcionar evidencia del aprendizaje** de los estudiantes sobre el **contenido** académico y el desarrollo del **lenguaje** y la **alfabetización.**

Copyright 2026



5. AUTOEVALUACIÓ Y EVALUACIÓN ENTRE IGUALES

Lo que entendemos por **evaluación entre iguales**, es el *"feedback"* o **retroalimentación** faciltada/aportada **entre** aprendices que se encuentran en una **misma categoría**. Es decir, ambos son estudiantes del mismo grupo o de la misma materia.

De algún modo este enfoque favorece la **ruptura** con una **jerarquía** no escrita presente en las aulas, en la que los **roles se nivelan** y dejan de ser informaciones transmitidas de "docente a alumno", o viceversa, si no **de "alumno a alumno"**.

En este sentido, cabe matizar que la **retroalimentación** facilitada, no **se basa en** el criterio personal de cada alumno, si no en una serie de **requisitos o criterios de éxito** *(normalemnte recogidos en una "checklist" o lista de verificación)*, **facilitados** entre el alumando con **antelación** .

El proceso de **evaluación entre iguales** (o de autoevaluación, según corresponda), queda así matizado, **trasnfiriendo al alumnado** un **rol activo** en el que éste debe **"revisar"** el **trabajo de** sus **compañeros**.

Copyright 2026

Para ello, deberán buscar en las tareas presentadas, todos aquellos elementos o características que, según las listas de verificación facilitadas por el docente, cada entrega debea incluír.



Evaluación con Rúbricas y Listas de Verificación.

Las **rúbricas** son **instrumentos** de medición más **precisos** que las listas de verificación dado que ofrecen la posibilidad de **valorar** distintos **grados de calidad** de un rendimiento.

Este tipo de herramientas nos ayuda a decidir en qué **categoría general de logro** se puede clasificar una actuación, y permiten **evaluar el desempeño** de un alumno en una tarea compleja, un proyecto de aprendizaje o una unidad didáctica.

Siempre debería hacerse **a través de objetivos concretos asignando diferentes grados de consecución** de los mismos, y la rúbrica debería ser puesta **a disposición de los alumnos al inicio de la tarea.**

Nos permite valorar:

- El aprendizaje alcanzado.
- Los conocimientos adquiridos.
- Las competencias desarrolladas.
- El proceso de trabajo llevado a cabo.
- El producto final elaborado.

Ejemplos de Rúbricas y otros enlaces

- Proyectos EDIA: 75 rúbricas para Primaria, Secundaria y Bachiller.
- Rubistar: Herramienta para la elaboración de rúbricas.

Por otro lado, y en el caso de que estemos buscando algo no tan complejo como las ríbricas, pero sí más sofisticado que unas meras instrucciones, podemos hacer uso de **las listas de verificación.**

Se trata de algo tan **sencillo** como una serie de **puntos o aspectos necesarios** para considerar una tarea “válida”.

Por **ejemplo**, en el diseño de un **cartel publicitario**, la lista de verificación debería incluír:

1. Slogan (atractivo y/pegadizo)
2. Imágenes (impactantes y/o fáciles de recordar)
3. Mensaje (claro y directo).

De este modo, si facilitamos una lista de verificación para la elaboración de un cartel publicitario, el alumnado deberá asegurarse que esos tres elementos están presentes en sus diseños.

No es menos cierto, que este tipo de herramientas puede simplificarse todavía más si limitamos ese listado a una serie de preguntas a las cuales el alumno debe responder “SI” o “NO”.

Ejemplo:

1. ¿Mi diseño tienen un slogan? **SI / NO**
2. ¿Las imágenes que he elegido son impactantes? **SI /NO**
3. ¿El mensaje es claro y directo? **SI /NO**

El hecho de que las listas de verificación sean tan sencillas de utilizar, las convierte en una herramienta excelente de cara a la autoevaluación y/o a la evaluación entre iguales.

6. OTRO TIPO DE TAREAS

Aparte de las anteriores, existen otro tipo de tareas posiblemente percibidas como más "directas" como:

- Presentaciones orales
- Juegos de roles
- Debates
- Observación de una actividad con lista de verificación
- Toma de notas mientras realiza alguna tarea.

La forma en la que este tipo de tareas elimina potenciales circumbalaciones, es "forzar" al alumnado a utilizar sus conocimientos ya no tanto para inforamar, si no para utilziarlos y hacer uso de ellos de manera prácica.

Pongamos como ejemplo el conocimiento del tipo textual “artículo de revista”.

Copyright 2026

Para saber si el alumno conoce este formato, en lugar de hacer que conteste un formulario de opción múltiple, o de verdadero o falso, podemos indicarle que haga una presentación en la que explique cómo escribir un “buen” artículo.

Entenderemos por “buen” artículo, aquel texto que reune los requisitios y características que definen este tipo de documentos:

- Título atractivo_ (que incluya probablemente pregunas retóricas o mensajes que atraigan la atención del lector)_
- Titular o Subtítulo_ (que añada algo más de información acerca del tema del artículo, pero sin desvelar el final)_
- Secciones en las que se desarrolle el contenido de manera fluía y dinámica.
- Breve cierredel artículo en el que se dibujen conclusiones o reflexiones finales.

Los **juicios** sobre la **calidad** del proceso o los resultados deben **guiarse por** un instrumento como una **lista de verificación** o una **rúbrica,** que debería ser **negociada y compartida** con los alumnos **antes de comenzar** a realizar la tarea propuesta.

De deste modo, tendrán la oportunidad de saber qué elementos van a ser susceptibles de ser evaluados y qué aspectos son considerados dentro de las expectativas del docente.



Desde la perspectiva de la **integración del contenido y el lenguaje**, algunas tareas de rendimiento pueden **aumentar** en gran medida tanto la **demanda del lenguaje** como las oportunidades para un uso significativo del lenguaje.

Por ejemplo, las **presentaciones orales** pueden ser un método **excelente** para **evaluar** el dominio de los estudiantes del **contenido** complejo, especialmente si son los resultados de su propia investigación, pero **también** requieren un alto nivel de fluidez y otras habilidades de **comunicación**.

Si no identificamos y planificamos cuidadosamente las demandas lingüísticas de las tareas de evaluación del desempeño, como las presentaciones orales, nuestra evaluación del conocimiento del contenido puede estar "contaminada" por factores del lenguaje.

Este problema puede reducirse si hacemos explícitas las demandas del lenguaje y las incluimos como parte de nuestros criterios de evaluación.

Copyright 2026

BLOQUE IV: Modelo BRIT-Aragón

Copyright 2026

BLOQUE IV: Modelo BRIT-Aragón

¿Qué es el Modelo BRIT-Aragón?

El Modelo BRIT-Aragón para el desarrollo de la Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras es el programa de enseñanza bilingüe que desde el curso 2017-18 se desarrolla en los centros docentes públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón que imparten enseñanzas en las etapas de segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria o Educación Secundaria Obligatoria. La incorporación de los centros al referido Modelo BRIT- Aragón se efectúa a través del procedimiento que se establece desde el Departamento competente en materia de educación no universitaria.

El Modelo BRIT- Aragón de Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras debe dar respuesta a las necesidades de formación del alumnado con el objetivo de favorecer y desarrollar la competencia comunicativa necesaria en lenguas extranjeras para alcanzar el nivel competencial B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas al finalizar su escolarización obligatoria.

La Orden del 18 de Mayo 2018 regula el Modelo BRIT-Aragón y puedes leer el texto completo con toda la información y características de este programa aquí

Más información en la página web de la Unidad de Lenguas del Departamento de Educación: Aragón Bilingüe

Copyright 2026



Copyright 2026

BLOQUE IV: Modelo BRIT-Aragón

El Itinerario Bilingüe

Una de las palabras clave del Modelo BRIT-Aragón es el ITINERARIO BILINGÜE (IB) que permite a los centros seleccionar qué materias consideran más interesantes para ser impartidas en la lengua extranjera. Esta flexibilidad consigue atender a la diversidad ya que mediante la rotación de materias nos aseguramos que nuestro alumnado trabaja los contenidos en ambos idiomas.

Por otra parte, este Itinerario será de utilidad para el alumnado y sus familias puesto que cuando se matriculen en un centro, tendrán el diseño de la etapa detallando qué áreas serán impartidas en una lengua extranjera.

Por lo tanto, tal y como indica la ORDEN ECD/823/2018, de 18 de mayo, por la que se regula el Modelo BRIT- Aragón para el desarrollo de la Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras en centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón, todos los centros BRIT-Aragón deben cumplimentar el Itinerario Bilingüe.

Os facilitamos los enlaces a los documentos:

- IB_Infantil
- IB Primaria
- IB_Secundaria

En los siguientes documentos encontraréis algunas ideas que pueden ayudar:

- INFANTIL COMENTADO
- PRIMARIA COMENTADO
- SECUNDARIA COMENTADO

Copyright 2026

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.