

**CREACIÓN DE MATERIALES
PARA LA ASIGNATURA BILINGÜE
DE *ARTS AND CRAFTS*:
PROPUESTAS DIDÁCTICAS**

Magdalena López Pérez
magdalenalopez@unex.es

María Méndez Suárez
mariartex@unex.es

Universidad de Extremadura

1. INTRODUCCIÓN

El término CLIL (acrónimo de *Content and Language Integrating Learning*) o AICLE en español (Aprendizaje Integral de Contenidos en Lengua Extranjera), es un enfoque utilizado para enseñar el contenido de materias curriculares comunicándolo por medio de una lengua distinta de la lengua materna. El concepto CLIL fue creado por un grupo de especialistas en educación bilingüe de diferentes orígenes en la década de los noventa como un término general que abarca todas las actividades educativas en las que “una lengua extranjera se utiliza como herramienta en el aprendizaje de una materia no lingüística en la que tanto el lenguaje como la materia tienen un rol curricular conjunto” (Marsh, 2002, p. 58).

Desde principios de los años noventa, el concepto de AICLE se ha disparado en popularidad empleado tanto como un término acuñado por numerosos investigadores y responsables políticos como un práctico enfoque pedagógico. Por su parte, Coyle, Hood y Marsh (2010) definen este concepto como un enfoque educativo dual en el cual se utiliza un lenguaje adicional para el aprendizaje y la enseñanza del contenido y del lenguaje. Sin embargo, ambas definiciones pueden dividirse en dos partes: en primer lugar, el contenido no lingüístico se enseña o se aprende a través de una lengua extranjera y, en segundo lugar, el currículum contiene materias tanto lingüísticas como no lingüísticas.

Según Bentley (2007), en cualquier asignatura AICLE, los alumnos obtienen conocimiento y comprensión de la materia curricular mientras que, simultáneamente, aprenden y usan el idioma de destino. Por lo tanto, al planificar una lección AICLE, es muy importante planificar el comienzo, es decir, la cantidad de información que se va a presentar en la clase AICLE en lengua extranjera y en lengua materna.

Pero, ¿cuál es el problema al tratar de planificar una lección AICLE? Una de las preocupaciones más importantes de los profesores del AICLE es que no pueden encontrar materiales apropiados para sus clases. Como consecuencia, los maestros, a menudo, tienen que preparar sus propios materiales. Al hacerlo, Moore y Lorenzo (2007, p.28) ofrecen diferentes alternativas:

1. Producir sus materiales originales desde cero. Si los profesores producen sus propios materiales, pueden estar completamente seguros de que el enfoque será exactamente el que ellos quieran. Sin embargo, el proceso puede ser extremadamente lento y muchos profesores simplemente no tienen tiempo para producir todo por sí mismos. Como consecuencia, el tiempo dedicado a los preparativos de las lecciones podría ser desproporcionado. La búsqueda y adaptación de los materiales existentes, así como la preparación de nuevos materiales cuando sea necesario, conlleva una cantidad de tiempo considerable y da como resultado una mayor carga de trabajo para el profesorado AICLE en comparación con la enseñanza mediada por L1 (Floimayr, 2010, p. 21; Gierlinger, 2007, pp. 80–81; Mehisto, Marsh & Frigols, 2008, p. 22). Además, en algunas circunstancias, los docentes podrían carecer de las llamadas “competencias profesionales” requeridas en la adaptación de los materiales, la suplementación y el diseño (Coonan, 2007, p 628).

2. Emplear materiales auténticos “sin tratar”, es decir, leer textos escritos por hablantes nativos y publicados en contextos diseñados específicamente para el consumo de hablantes nativos, sin pensar en la accesibilidad no nativa.

3. Adaptar materiales auténticos de acuerdo con los objetivos de la enseñanza. Obviamente, la labor desempeñada por un docente de AICLE es más lenta que si el docente enseñara cualquier otra asignatura, fundamentalmente por la cantidad de tiempo extra que se necesita y se emplea en ajustar materiales existentes y en crear nuevos materiales más apropiados para la enseñanza, puesto que puede ser difícil encontrar materiales auténticos que no requieran algún tipo de tratamiento previo al uso debido a la complejidad del lenguaje utilizado en las instrucciones, en los textos o en las actividades mismas.

2. LA ELECCIÓN DEL TEMA

Con el fin de desarrollar lo que ya hemos mencionado anteriormente y, teniendo en cuenta todas las controversias antes citadas, el objetivo principal de este artículo es orientar al docente en la creación de material real para la asignatura AICLE de *Arts and Craft*. Para ello, nos hemos centrado en el primer curso de la ESO y hemos elegido el tema del ‘Lenguaje visual’, que está incluido en el primer grupo de contenidos para llamado “expresión de artes plásticas”. Esta unidad didáctica se centra en los elementos básicos y principales de la composición, esto es, en el punto, la línea y el plano.

Como se afirma en el DOE 127/2015 (2015, pp. 18673-18675), y según la LOMCE, los criterios que deben seguirse para este contenido son los siguientes:

- a) Criterios de evaluación: 1. Identificar los elementos que conforman la imagen; 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- b) Evaluación de las Normas de Aprendizaje: 1.1. Identificar y valorar la importancia del punto, la línea y el plano, analizando las imágenes y las producciones gráfico-plásticas de manera oral y escrita; 2.1. Analizar los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en las composiciones artísticas, utilizando como inspiración en las creaciones gráfico-plásticas; 2.2. Experimentar el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea; 2.3. Experimentar el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando los diferentes grados de dureza, las diferentes posiciones del lápiz gráfico o de color (horizontal o vertical) así como la presión ejercida en la aplicación, composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más espontáneas.

2.1. ASIGNATURAS AICLE

Tal y como se establece en los principios básicos de AICLE en la Educación Primaria y en la Educación Secundaria Obligatoria, es importante resaltar que en cualquier materia AICLE, el

contenido es lo primero. También se recomienda evitar textos largos y densos con complejas estructuras oracionales. Asimismo, es importante el hecho de que la presentación del contenido deba apoyarse con ayudas visuales como fotos, diagramas de flujo, diagramas y/o dibujos etiquetados, por ejemplo. El proceso de aprendizaje debe ser lo más activo posible, otorgando un énfasis especial a las cuatro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir. Las tareas de comprensión se utilizarán con más frecuencia que en un contexto de lengua materna para reforzar la asimilación y el procesamiento de los contenidos y proporcionar prácticas de lenguaje adicionales.

Para cumplir estos principios, hay diferentes puntos que tenemos que tener en cuenta al diseñar los materiales para nuestras lecciones AICLE. En primer lugar, en lo que se refiere a la manera de abordar los contenidos, cada vez que se trata de un tema, es importante vincular el contenido del currículo con los problemas del mundo real y con los antecedentes y experiencias de los estudiantes para aumentar su motivación. De esta manera, podemos utilizar, por ejemplo, noticias reales o partes de películas para introducir los temas seleccionados.

En segundo lugar, debemos tener en cuenta que, en las programaciones AICLE, la asignatura de lengua extranjera debe estar estrechamente relacionada con todas las demás asignaturas impartidas en dicha lengua extranjera. El intercambio de ideas, materiales, problemas, etc., debe estar constantemente ocurriendo entre las asignaturas, los profesores y los estudiantes. En este sentido, la colaboración con los profesores de lengua extranjera para adaptar y preparar el material es esencial.

Las asignaturas de contenido se apoyan lingüísticamente con las clases de lengua extranjera, y el eje central de la enseñanza de la lengua extranjera lo conforma el material auténtico utilizado en otras asignaturas. Los estudiantes van a aprender el contenido a través del segundo idioma, y este segundo idioma, a través de contenidos específicos. Una vez más, la coordinación entre los profesores es vital. Trabajar de esta manera supone un desafío para los estudiantes pero, al mismo tiempo, les hace familiarizarse con el lenguaje real y adquieren la técnica de cómo comportarse ante cualquier dificultad.

3. LA CREACIÓN DE MATERIALES

Por lo tanto, teniendo en cuenta la asignatura AICLE de *Arts and Craft* para el primer curso de la ESO, y los contenidos a impartir en inglés, el objetivo de este trabajo es presentar algunas actividades que abarquen dichos contenidos en lengua inglesa sin olvidar que tales contenidos deben ser los mismos en la asignatura impartida en lengua española. Y, en efecto, como hemos dicho antes, la cantidad de información proporcionada en la lengua extranjera del alumnado es muy diferente.

Como la falta de material apropiado para las asignaturas AICLE es una realidad, nuestro propósito es proporcionar a los docentes algunas herramientas interactivas fáciles para crear sus propios materiales y contenidos y ser implementados dentro de la clase. Para ello, hemos elegido dos herramientas diferentes: Hot Potatoes y Kahoot.

El primero es un recurso online totalmente gratuito que se utiliza para elaborar actividades interactivas de diferentes tipos. Después de haber descargado el programa (este enlace <http://hotpot.uvic.ca/> se encuentra en la página oficial), se pueden encontrar seis aplicaciones diferentes que permiten crear actividades interactivas, como la opción múltiple o la respuesta corta (*Jquiz*), las oraciones desordenadas (*JMix*), el crucigrama (*JCross*), la opción de unir u ordenar (*JMatch*) y ejercicios de completar el hueco (*JCloze*). Además, con la opción de *Masher* se pueden agrupar todas las actividades individuales en la misma página web, con lo que se le facilita el aprendizaje al alumnado. El primer ejercicio que hemos creado se ha desarrollado usando *JQuiz* y consiste en nueve preguntas con respuestas de opción múltiple. Los estudiantes deben seleccionar la (s) respuesta (s) correcta (s):

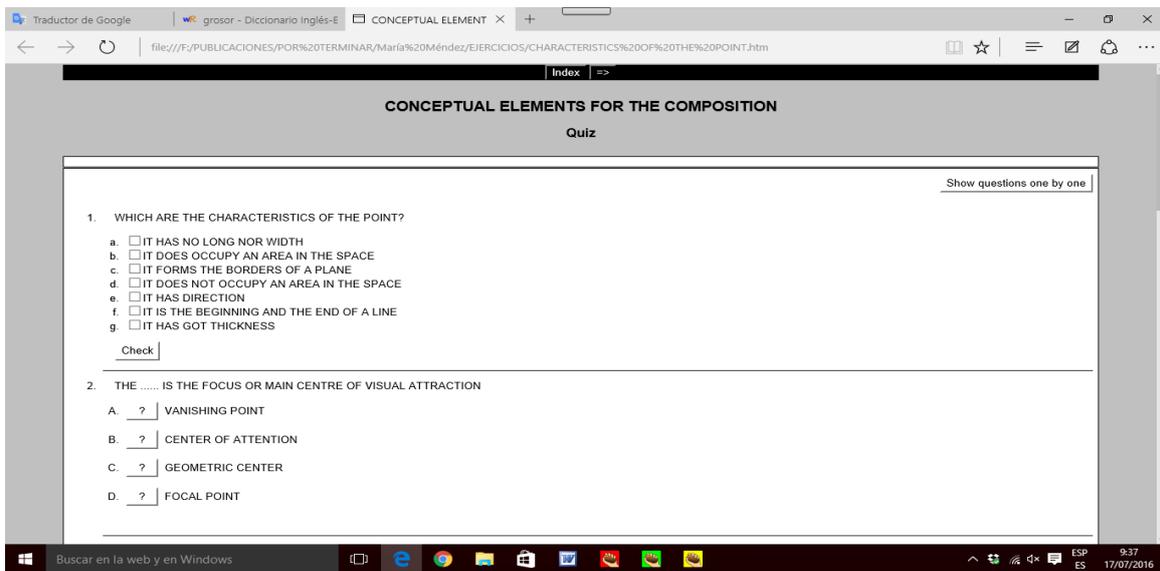


Figura 1: Actividad creada con JQuiz (preguntas 1 y 2)

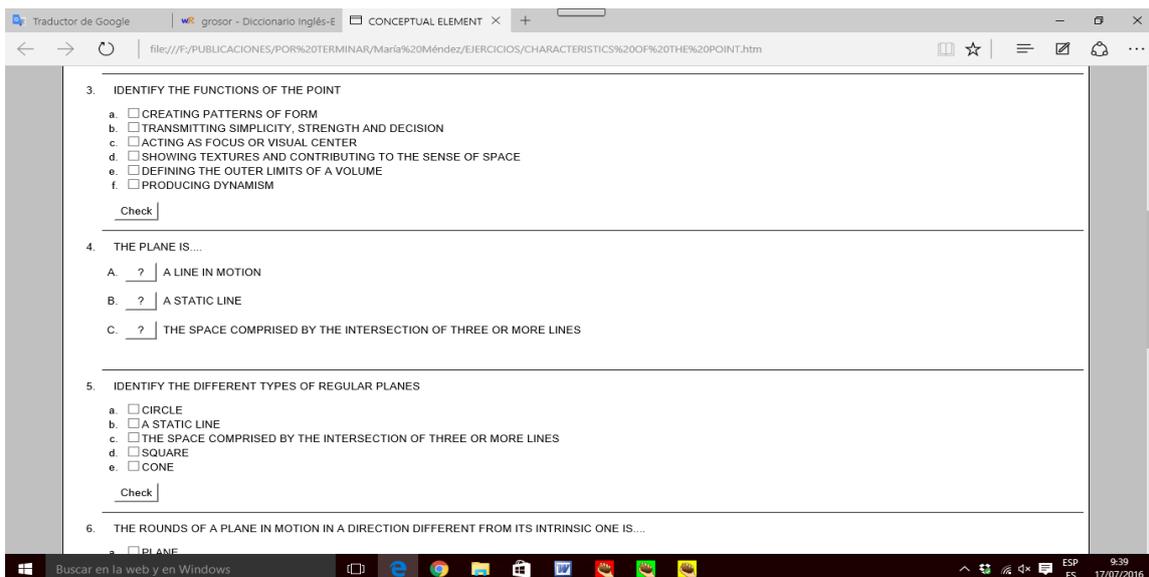


Figura 2: Actividad creada con JQuiz (preguntas 3-5)

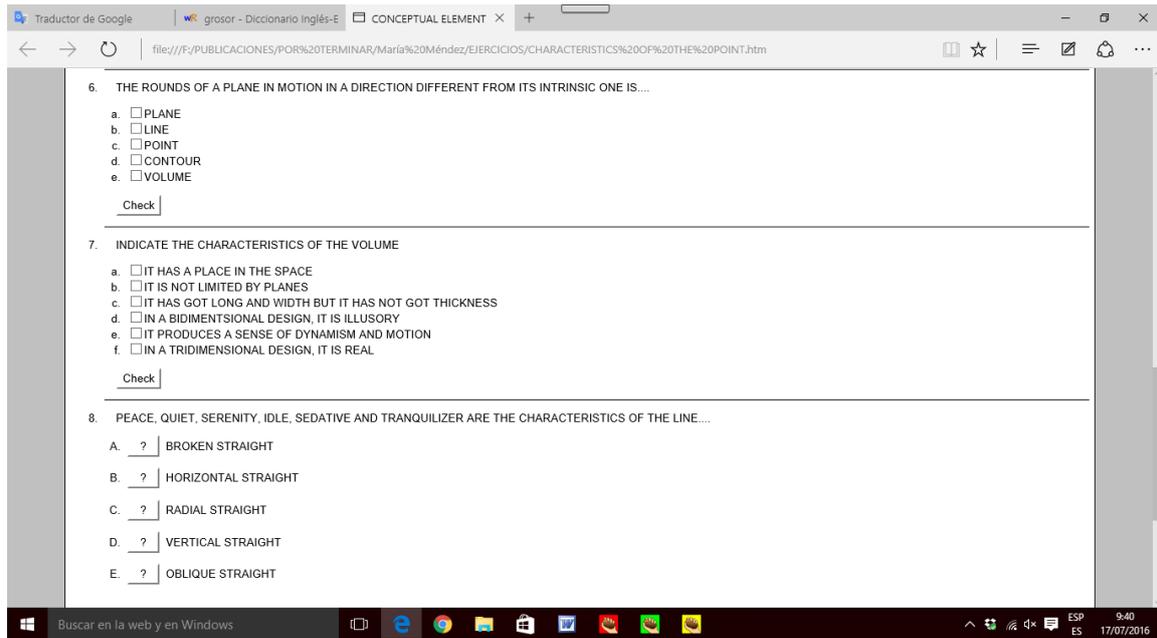


Figura 3: Actividad creada con JQuiz (preguntas 6-8)

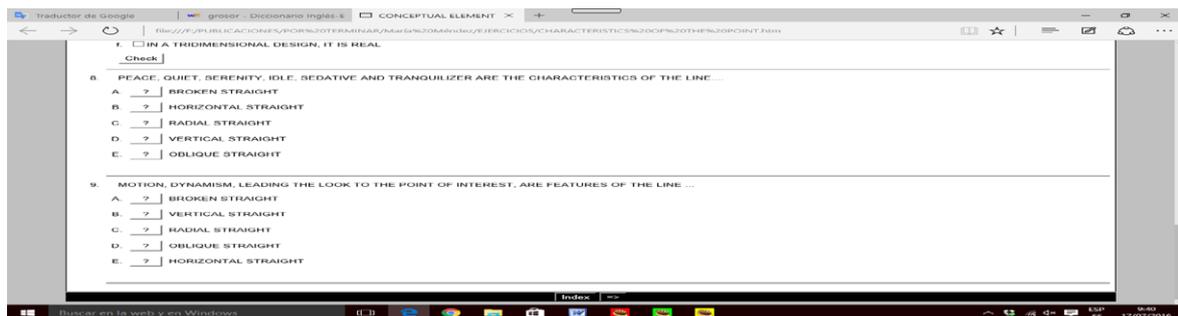


Figura 4: Actividad creada con JQuiz (pregunta 9)

Una vez que hemos explicado los conceptos de la asignatura AICLE, otra actividad que nosotros, como profesores, podemos crear es un crucigrama para asegurar que nuestros estudiantes han comprendido perfectamente los diferentes conceptos y definiciones. Esta actividad se ha creado con *JCross* y, a continuación, se muestra el proceso al introducir las palabras:

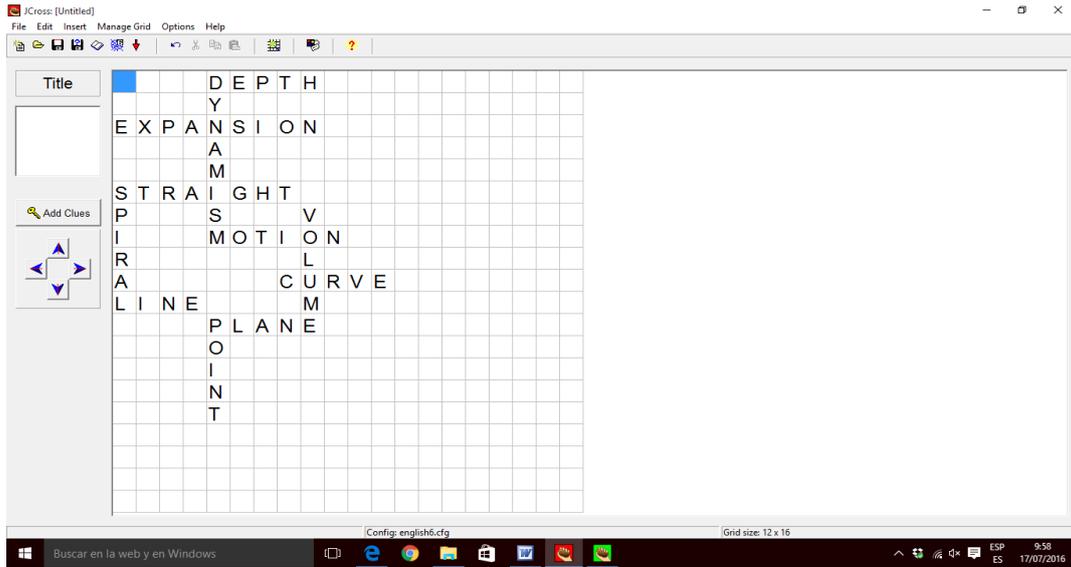
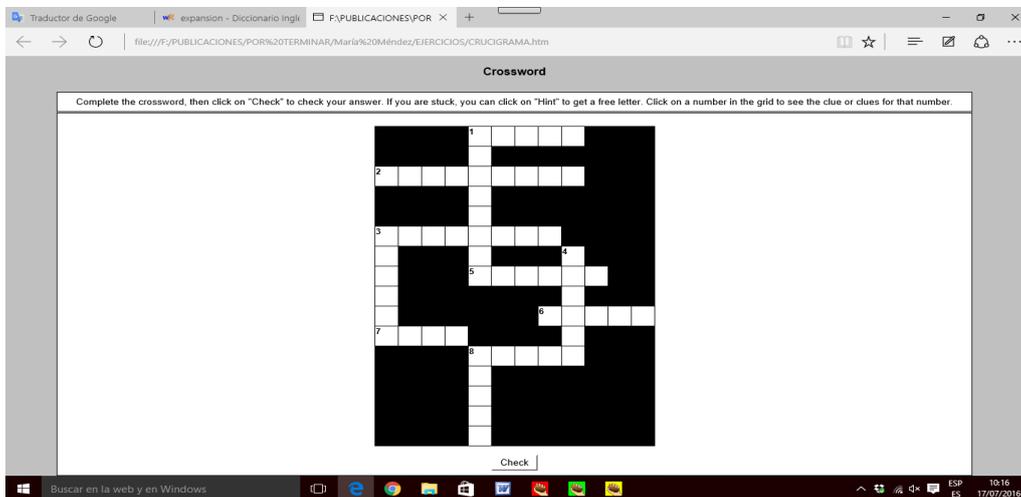


Figura 5: Actividad creada con *JCross* (el proceso)

Y este es el resultado final una vez que hemos introducido las diferentes claves para cada una de las palabras proporcionadas en el crucigrama:

Figura 6: Actividad creada con *JCross* (el resultado)



La segunda alternativa que queremos ofrecer a los profesores de AICLE que se enfrentan con el proceso de enseñanza de *Arts and Craft* para el primer curso de la ESO, aunque también es útil para el resto de cursos, se llama Kahoot. Una vez más, es un recurso completamente gratuito que se puede descargar desde la página web (<https://getakahoot.com>). Una vez que se registra con una cuenta de correo electrónico, la opción más fácil es "QUIZ". Una vez que se ha seleccionado, se comienza a crear el cuestionario online para los estudiantes de una manera muy simple.

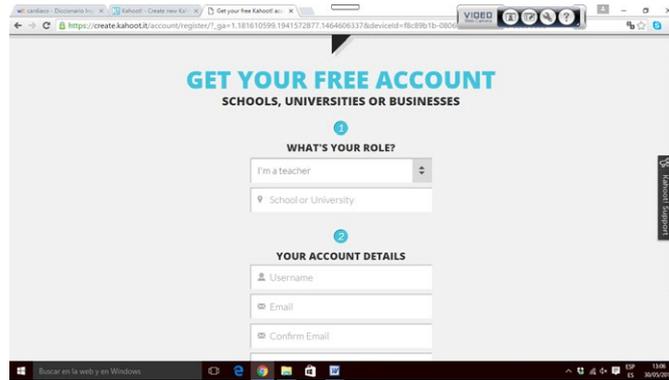


Figura 7: Ejemplo de cuenta gratuita de Kahoot

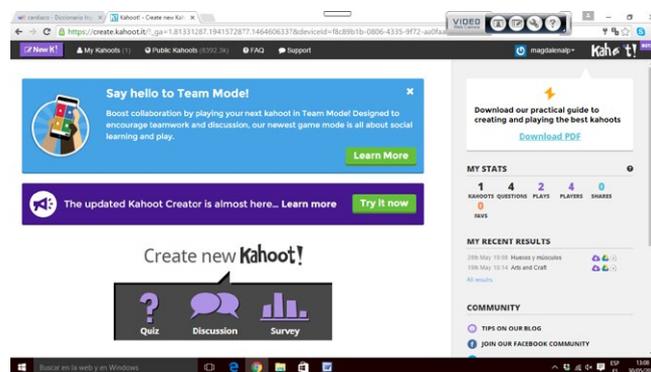


Figura 8: Creación del cuestionario

Pinchando sobre el botón Nuevo Kahoot, se comienza escribiendo las preguntas y las respuestas correctas. Es imprescindible escribir la pregunta y cuatro posibles opciones y, posteriormente, se debe seleccionar la respuesta que sea la correcta. También es posible seleccionar la cantidad de tiempo permitido para que los estudiantes respondan. Con la opción “+Añadir pregunta”, puede incluir tantas preguntas como considere y desee. Una vez que haya creado todas las preguntas con sus posibles respuestas, puede seleccionar su orden de aparición en el cuestionario.

El último paso consiste en elegir el idioma de su kahoot para ser publicado, el público principal a quien va destinada dicha actividad (escuela, universidad, empresa, formación, evento o social), y también puede establecer la configuración de privacidad y su nivel de dificultad. Después de haber seleccionado todo, ya se dispondrá de su actividad creada y lista para ser utilizada en clase:

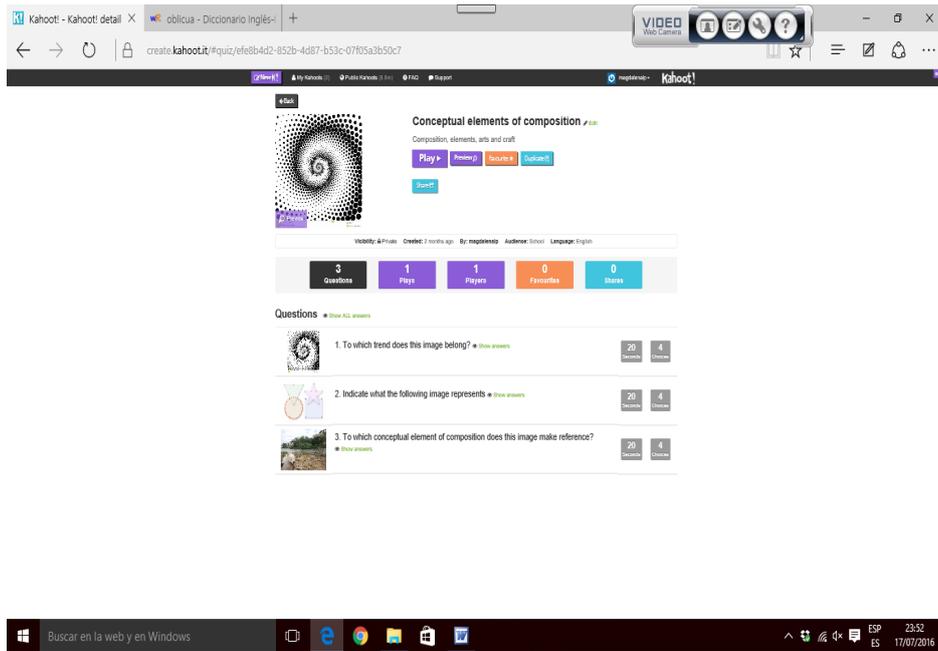


Figura 9: Actividad realizada con Kahoot (creada solamente con tres preguntas a modo de ejemplo)

Para comenzar la actividad en la clase, los estudiantes únicamente tienen que insertar el pin de juego que aparece en el kahoot una vez que se ha guardado. Los estudiantes pueden acceder a ella introduciendo el pin dado en la página web <https://kahoot.it/#/>. Una de las múltiples posibilidades que ofrece este recurso online gratuito es que se puede utilizar como un recurso masivo, ya que se ha diseñado para que tenga muchísimos participantes como jugadores.

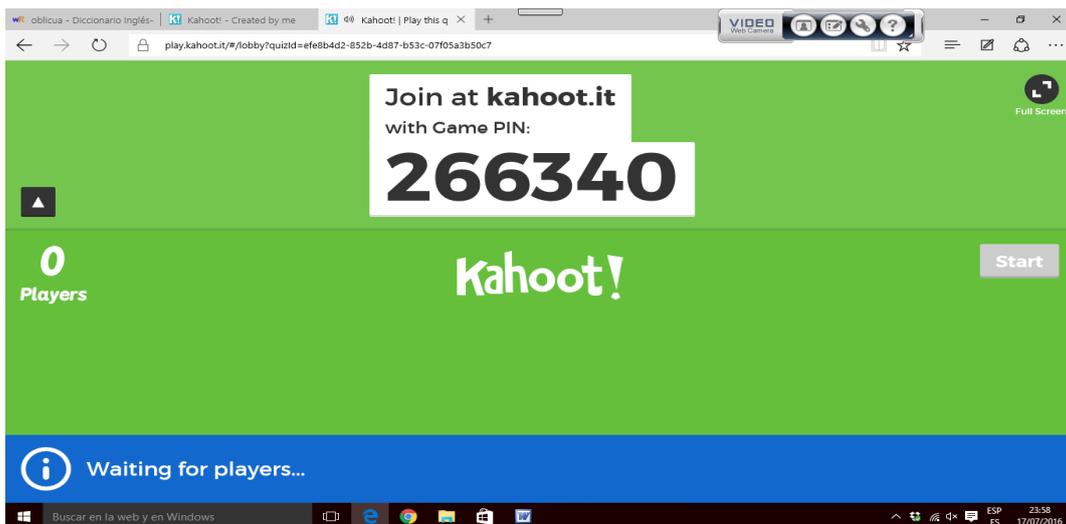


Figura 10: El pin dado al juego para que los alumnos puedan unirse a la actividad

Además, el profesor puede obtener una estadística final sobre los resultados de los estudiantes. Todas las preguntas aparecerán en la pantalla del profesor y los estudiantes decidirán la respuesta correcta con sus teléfonos móviles, tabletas, ordenadores portátiles, etc., lo que hace que esta actividad sea aún más motivadora para los estudiantes, ya que están comprobando sus conocimientos mientras juegan.

4. CONCLUSIONES

Como hemos dicho anteriormente, el hecho de crear y diseñar materiales de enseñanza por parte de los profesores es un proceso beneficioso con ventajas y desventajas. Entre las desventajas, podemos destacar que la creación y el diseño de materiales es un esfuerzo extra que consume mucho tiempo para los profesores. Otro inconveniente podría aparecer cuando se utilizan las TIC ya que, si los profesores no son competentes en este campo, tal vez podría ser un poco difícil para ellos. Esta es la razón por la que hemos dedicado este artículo a la presentación e introducción de dos recursos muy fáciles para crear y diseñar materiales efectivos para las clases.

Sin embargo, también tiene ventajas, ya que todas las actividades creadas contienen el vocabulario específico y la cantidad de datos escogidos por el profesor, lo que normalmente no se encuentra en la mayoría de los libros de texto, que tienen un propósito más comercial. Además, como sostienen Howard y Major (2005, pp. 101-103), todas las actividades se contextualizan y cumplen con las necesidades individuales de los estudiantes.

Al diseñar su propio material didáctico, los profesores también pueden tomar decisiones sobre la forma más adecuada de organizar la información, así como de presentar los nuevos temas y elementos de vocabulario. Por último, vale la pena mencionar que al realizar actividades online y cuestionarios en el aula, los estudiantes se sienten motivados hacia su propio proceso de aprendizaje debido a que no son conscientes de que no sólo están aprendiendo sino también jugando.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Bentley, K. (2007). *Teaching Science through English –a CLIL approach*. Cambridge: CUP.
- Coonan, C. M. (2007). Insider views of the CLIL class through teacher self-observation-introspection. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), 625–646.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *Content and language integrated learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Floimayr, T. (2010). CLIL in biology – an evaluation of existing teaching materials for Austrian schools. In U. Smit, B. Schiffner & C. Dalton-Puffer (eds.) *Current research on CLIL 3, VIEWS: Vienna English Working Papers* 19(3), 21–28.

- Gierlinger, E. M. (2007). Modular CLIL in lower secondary education: some insights from a research project in Austria. In C. Dalton-Puffer & U. Smit (eds.) *Empirical perspectives on CLIL classroom discourse*. Frankfurt: Peter Lang, 79–118.
- Howard, J. and Major, J. (2005) Guidelines for designing effective English language teaching materials. In *Proceedings of the 9th Conference of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 101-109.
- Marsh, D. (ed.) (2002). *CLIL/EMILE – The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential*. Public Services Contract DG EAC: European Commission.
- Mehisto, P., Marsh, D., & Frigols, M. J. (2008). *Uncovering CLIL: Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual education*. Macmillan books for teachers. Oxford: Macmillan Education.
- Moore, P. & Lorenzo, F. (2007). Adapting Authentic Materials for CLIL Classroom: An Empirical Study. *Vienna English Working Papers* 16 (3): 28-36.
- Navés, T. (2009). Effective content and language integrated learning (CLIL) programmes. *Content and language integrated learning: Evidence from research in Europe*, 22–40.
- Tomlinson, B. (2001). Materials development. In R. Carter & D. Nunan (eds.) *The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages*. Cambridge: Cambridge University Press, 66–71.