



Atraer a estudiantes adultos con CLIL digital

Estas directrices exploran y modelan las mejores prácticas en la incorporación de la tecnología en la enseñanza, la evaluación y la comunicación entre los estudiantes adultos de idiomas.

El contenido de las actividades de este documento es aplicable a la enseñanza presencial, semipresencial y online.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma."

Contenido

Introducción	3
Estructuración de una clase CLIL digital	5
Gestión de un aula online de CLIL digital	13
Herramientas de CLIL digital	19
Establecimiento de objetivos de CLIL digital	24
Evaluación de CLIL digital	26
CLIL digital en la práctica	29
Informes del curso piloto	
Teletrabajo y trabajo ágil	38
Planificación y gestión de proyectos de la UE	40
Competencia intercultural	44
Turismo	47
Hablar en público	52
Referencias y bibliografía	56

Introducción

4 preguntas clave sobre el CLIL digital

1. ¿Qué es el CLIL digital?

CLIL es un acrónimo de *Content and Language Integrated Learning*, en castellano también denominado AICLE o Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas. Es una metodología de enseñanza integrada con la que se enseña una disciplina específica mediante el uso de una lengua extranjera. La clase se basa en el contenido de la disciplina, mientras que la lengua actúa como medio y objetivo de aprendizaje.

El concepto de aprendizaje digital va mucho más allá de lo que comúnmente llamamos e-learning. El término aprendizaje digital se refiere a una variedad de canales y herramientas que apoyan los programas de formación y permiten que las personas se comprometan y se formen de manera efectiva mientras adquieren conocimientos tecnológicos y mejoran la confianza en el uso de la tecnología. Para ser definido como tal, el aprendizaje digital debe tener lugar a través de: a) la creación y uso de una red por parte de profesores y alumnos; y b) el uso de multimedia; como lectores RSS, redes sociales, aplicaciones móviles, iniciativas de gamificación, foros de usuarios, canales de vídeo con tutoriales y clases, entornos basados en la nube, agendas electrónicas, aulas virtuales, plataformas de e-learning, MOOCs y webinarios.

En base a las definiciones anteriores se puede percibir que es una integración de los dos métodos. Diseñar una clase con digital CLIL significa construir una experiencia de aprendizaje en la que se integren las competencias lingüísticas, digitales y disciplinares, así como la comprensión intercultural.

2. ¿Qué no es CLIL digital?

CLIL digital no debe considerarse como un método de aprendizaje de segundas lenguas y el uso de tecnologías de enseñanza online simplemente para la entrega de contenidos a los estudiantes, sino, más bien, un enfoque educativo.

No es CALL: El aprendizaje de lenguas asistido por ordenador (CALL por las siglas en inglés de *Computer-Assisted Language Learning*) incluye cualquier proceso en el que los alumnos mejoran su competencia en lenguas extranjeras mediante el uso de tecnología, como ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas y consolas.

No es LSP: Lenguaje para fines específicos (LSP por las siglas en inglés de *Language for specific purposes*) implica el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras asociadas a una profesión actual o futura de un alumno.

No es educación bilingüe: La educación bilingüe, o educación en dos idiomas, se refiere a programas académicos impartidos en dos idiomas. La adopción de esta metodología garantiza que los alumnos que no dominan una lengua tengan oportunidades equitativas, de modo que puedan completar su educación.

No es aprendizaje a distancia: El aprendizaje a distancia, o educación a distancia, se refiere a diferentes formas de educación en las que las interacciones de instrucción se llevan a cabo a través de tecnologías audiovisuales. Por tanto, este enfoque se refiere específicamente al entorno en el que interactúa la clase.

No es aprendizaje semipresencial: El aprendizaje semipresencial, también conocido como modelo híbrido o educación flexible, es una práctica de enseñanza que combina el aprendizaje presencial con el digital. De este modo, los estudiantes pueden recibir clases de un profesor en un aula, además de completar partes online.

3. ¿Por qué utilizar CLIL digital?

Los investigadores muestran una visión positiva respecto a la perspectiva del CLIL para la adquisición de competencias transversales. Este enfoque es capaz de aportar beneficios en varios frentes, ya que se perfila dentro de un marco que considera 4 parámetros básicos: contenido, comunicación, cognición y cultura.

Contenido: se refiere a la asignatura o al tema de la clase o del curso. La enseñanza de contenidos no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que debe permitir a los alumnos construir su propia comprensión de la asignatura.

Comunicación: se refiere a que los alumnos utilicen la lengua meta para comunicar sus pensamientos, opiniones, actitudes y descubrimientos relacionados con el contenido de la clase. Los alumnos aprenden a utilizar la lengua y a utilizarla para aprender, además de aprender a utilizar la tecnología a lo largo del proceso.

Cognición: la cognición se refiere a las habilidades de pensamiento crítico que los estudiantes utilizan para comprometerse y comprender el contenido del curso; la resolución de problemas, la toma de decisiones y la reflexión sobre su aprendizaje.

Cultura: se anima a los estudiantes a considerarse ciudadanos del mundo, respetando tanto su propia cultura como la de los demás. La "otredad" es un concepto vital. El objetivo final es promover la conciencia y la comprensión globales mediante el estudio de una lengua extranjera y el aprendizaje de una parte del espacio digital mundial.

La Recomendación (2006/962/CE) de 18 de diciembre de 2006 del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente identifica ocho competencias clave:

1. Comunicación en la lengua materna;
2. Comunicación en lenguas extranjeras;
3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología;
4. Competencia digital;
5. Aprender a aprender;
6. Competencias sociales y cívicas;
7. Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa; y
8. Conciencia y expresión culturales

Las competencias adquiridas a través de la metodología digital CLIL son interdependientes y transversales.

4. ¿Cuándo debo utilizar CLIL digital?

La naturaleza integrada de CLIL digital significa que puede aplicarse en todas las asignaturas: ciencias empresariales, humanidades, ciencias naturales, aplicadas y sociales. En la educación primaria y secundaria en Europa, el CLIL está bastante establecido, mientras que no se aplica tan ampliamente en la educación terciaria o en la educación de adultos, a pesar del gran potencial que tiene para fomentar el aprendizaje permanente.

Estructuración de una clase CLIL digital

Al construir una clase CLIL digital, el profesor/formador debe tener en cuenta muchos aspectos de la metodología CLIL estándar. CLIL (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas) es un enfoque educativo dual en el que se utiliza una lengua adicional para el aprendizaje y la enseñanza tanto de contenidos como de lenguas. En el CLIL digital tenemos dos elementos adicionales a incorporar en la lección entre el contenido y la lengua, que son, el componente de habilidades digitales y la técnica digital de entrega.

CLIL digital no es una nueva forma de enseñanza de idiomas ni de asignaturas. Sin embargo, está estrechamente relacionado y comparte algunos elementos de una serie de prácticas educativas.

CLIL es una metodología que, si se aplica correctamente, puede moldear el futuro de nuestros alumnos. Los profesores tienen la clave para que esto ocurra y todo comienza con la planificación de la clase. Debido a la complejidad de la metodología, no siempre es fácil planificar eficazmente una clase de CLIL, la siguiente sección explica qué aspectos puede tener en cuenta un profesor para planificar una clase de CLIL digital con éxito.

Identifica los objetivos y los indicadores de resultados

Las actividades deben estar diseñadas de forma que ayuden al alumno a cumplir el objetivo de la clase. Asegúrate de haber identificado los objetivos globales, los objetivos de la enseñanza y los resultados del aprendizaje. Los objetivos globales se refieren a tu visión del curso: ¿te ayuda la clase a alcanzar esa visión? Los objetivos globales deben estar integrados en la planificación de la unidad. A continuación, comprueba que los objetivos de enseñanza son claros, no debe haber zonas grises. También hay que definir los resultados del aprendizaje y saber cuáles se pueden medir y cómo los vas a medir.

Diferencia el lenguaje obligatorio y el compatible con el contenido

En cualquier plan de CLIL, es importante diferenciar entre el lenguaje obligatorio y el compatible con el contenido.

La lengua obligatoria para el contenido es un término que se utiliza en los contextos de CLIL para describir el vocabulario, las estructuras gramaticales y las expresiones funcionales que los alumnos necesitan para adquirir conocimientos sobre una materia, comunicarlos y participar en los trabajos en el aula en una lengua no nativa. Cada asignatura tiene su propia lengua obligatoria para el contenido. En CLIL digital, puede centrarse en el vocabulario, las estructuras gramaticales y las funciones que los alumnos necesitan para estudiar materias curriculares específicas, por ejemplo, TIC: filas, columnas y celdas, formas pasivas, explicar cómo utilizar una base de datos.

El lenguaje compatible con el contenido es un "lenguaje funcional" que apoya el aprendizaje. Permite a los alumnos expresar el aprendizaje, comunicarse, seguir instrucciones o darlas. Es útil pero no obligatorio para lograr el objetivo de la lección.

Diferenciar el "lenguaje del aprendizaje" y el "lenguaje para el aprendizaje" es importante para estructurar el vocabulario adecuado que los alumnos pueden conocer.

Construye tu andamiaje

Cada actividad proporciona un andamiaje adicional para el trabajo original. Si no ha pensado en cómo andamiar el aprendizaje de los contenidos, es muy probable que algunos de tus alumnos se queden atrás. Andamia los contenidos de manera que tus alumnos puedan llegar a ellos basándose en la información recibida de los contenidos anteriores. Al hacerlo, comprueba que las presentaciones de los nuevos contenidos son claras y que el contenido es accesible.

Ten en cuenta las 4C

Las actividades y los trabajos son los elementos básicos de cualquier clase. En CLIL debemos asegurarnos de que se relacionan con los objetivos, metas y resultados globales en términos de las 4 "C" (contenido, comunicación, cognición y cultura).

Proporciona una experiencia educativa integral

CLIL se basa en el contenido, y es aquí donde amplía la experiencia de aprender un idioma y donde se diferencia de muchos otros enfoques de enseñanza de idiomas. CLIL es también un término inclusivo que aglutina la esencia de las buenas prácticas encontradas en diferentes entornos donde se han adoptado sus principios. La buena práctica de CLIL se realiza a través de métodos que proporcionan una experiencia educativa más integral al alumno. Además, la inserción del componente digital debe reforzar la experiencia integral y estimular positivamente a los alumnos en un entorno tecnológico.

El componente digital no cambia los aspectos principales de la metodología CLIL

El componente digital aporta a la metodología CLIL un método alternativo de impartir el curso, pero no cambia los aspectos principales de CLIL. Además, las destrezas digitales también deben considerarse como un contenido del curso y, por lo tanto, deben enseñarse como tal dentro del curso. Además, hay que tener en cuenta también que la "entrega digital" puede no aumentar necesariamente la atención del alumno: algo aburrido en papel puede seguir siendo aburrido en una tableta o un portátil.

Comprueba que los alumnos saben lo que se espera de ellos

¿Los alumnos utilizan la lengua meta? Asegúrate de que hay oportunidades adecuadas para practicar las nuevas estructuras lingüísticas en tus sesiones. Al igual que con cualquier clase que incorpora la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, asegúrate de que tus instrucciones sean claras, estén en el nivel adecuado y se relacionen con las demandas cognitivas.

Fomentar la comunicación

Es muy importante que los profesores adapten su metodología para fomentar la comunicación. Usar el lenguaje para aprender mientras se aprende a usar el lenguaje, así como aprender a usar la tecnología mientras se usa la tecnología para aprender.

La comunicación es tanto una actividad como una herramienta. Estimula a los alumnos para que utilicen la lengua meta para comunicar sus pensamientos, opiniones, actitudes y descubrimientos relacionados con el contenido de la clase. En el marco del CLIL digital puede ser eficaz sugerir a los alumnos una nueva herramienta y pedirles que aprendan a utilizarla primero. Después de que lo descubran, pueden ofrecer una microlección para enseñar a los demás.

Apoya el aprendizaje

Las lecciones de CLIL exitosas apoyan el aprendizaje. Para conseguirlo de la manera más eficaz, debemos identificar qué tipos de "andamiaje" necesitamos emplear en las distintas fases de la clase y/o del curso. La única manera de hacerlo es mediante el análisis del contenido y la identificación de posibles áreas de dificultad. Además, nosotros (los profesores) debemos tener el hábito de reciclar el lenguaje utilizado en clases anteriores. En un entorno digital se exigirá mucho más el establecimiento de instrucciones claras y detalladas, explicaciones extensas y demostraciones.

Diferencia

Asegúrate de que las preguntas o los problemas que hay que resolver se plantean al nivel adecuado. Todos los alumnos deben ser capaces de progresar, aunque con diferentes grados de éxito, con la información proporcionada en las sesiones. Teniendo en cuenta que las clases rara vez son homogéneas, es muy importante incorporar formas de ayudar a los alumnos en las distintas etapas del curso CLIL: "fragmentar" la información en unidades fácilmente alcanzables.

Sé consciente de la cultura del aula

Un componente vital del CLIL es la cultura. Hay varias preguntas que debe hacerse. La primera es: ¿cómo contribuirá mi clase a cambiar la cultura del aula? También es muy beneficioso buscar oportunidades para concienciar sobre cualquier diferencia cultural entre tu clase y la de la lengua y el contenido. Al formar a nuestros alumnos, también deberíamos intentar identificar y aprovechar los vínculos con otras asignaturas que los alumnos puedan estar estudiando. En CLIL digital podemos volver a conectar también con los entornos tecnológicos y las habilidades blandas para comprender las diferencias culturales de la clase.

Evaluación

Opta por una evaluación más continua con mucho feedback (evaluación formativa) y menos pruebas sumativas. Todas las clases deben incluir formas de evaluación, pero en CLIL es aún más importante debido a su enfoque educativo dual. En las fases de planificación de una clase CLIL debemos incorporar instancias que permitan tanto a los alumnos como a nosotros, los profesores, saber lo que se ha aprendido. Es de suma importancia tomar una decisión sobre lo que se evaluará para garantizar que el feedback informe y fomente el aprendizaje posterior.

Reflexión

La última etapa de una planificación exitosa de CLIL es la de la reflexión; también es el catalizador para mejorar las cosas. Asegúrate de incluir oportunidades para la reflexión en una variedad de patrones de interacción (grupos, parejas). De la misma manera que nos tomamos el tiempo para revisar nuestros planes de clase y decidir qué queremos añadir o quitar, incluye formas de recoger las opiniones de los alumnos sobre tus clases.

Lista de comprobación de CLIL digital

Como ocurre con cualquier método nuevo, no siempre es fácil planificar una clase de CLIL digital de forma eficaz, especialmente la primera vez. Pero si consigues marcar al menos 7 de las siguientes preguntas, estás definitivamente en el camino correcto para construir una experiencia CLIL digital productiva para tus alumnos.

- ¿Están claramente identificados los objetivos de aprendizaje y los indicadores de resultados de mi clase?**
- ¿He dejado claro cuál es el lenguaje/vocabulario obligatorio y cuál el compatible con el contenido en mi clase?**
- ¿He incluido alguna observación o nota sobre las preguntas o referencias que necesito para construir mi andamiaje?**
- ¿He tenido en cuenta las 4C al preparar el contenido de la clase?**
- ¿He identificado las posibles dificultades relacionadas ya sea con el contenido o con el lenguaje y las posibles soluciones?**
- ¿He incluido oportunidades para animar a los alumnos a utilizar la lengua meta?**
- ¿He incluido recordatorios o notas sobre cómo comprobar si mis alumnos participan?**
- ¿Está el contenido de mi clase diferenciado para permitir el éxito en varios niveles?**
- ¿He tenido en cuenta las posibles variaciones en la cultura del aula?**
- ¿He incluido varias oportunidades de evaluación para el feedback mutuo?**
- ¿He incluido una buena combinación de trabajo en pareja, en grupo o actividades individuales?**

Ejemplo de estructura de una clase CLIL digital

Esta sesión se centra en el "marketing digital", anima a los participantes a explorar sus diferentes enfoques y habilidades de trabajo. Cogemos los contenidos y elementos como ejemplos para estructurar una lección CLIL digital centrada en las competencias digitales.

Principales resultados del aprendizaje

Al final de la clase los participantes serán capaces de:

- Identificar los principios básicos del marketing digital
- Considerar una amplia variedad de ejemplos de actividades utilizadas por los profesionales del marketing digital
- Empezar a identificar las habilidades digitales clave y su uso en el marketing digital
- Desarrollar habilidades digitales
- Dar ejemplos de estrategias de marketing digital

Duración total de la sesión: 2 horas:

Tiempo	Actividad	Recursos	Habilidades digitales practicadas/obtenidas
10 min	<p>Introducción al marketing digital Crea un Padlet con la pregunta: ¿Por qué es importante el marketing digital? y comparte el enlace. A continuación, pide a los participantes que añadan sus ideas al Padlet.</p> <p>Sigue el trabajo resumiendo estos <u>cinco puntos clave</u>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Está diseñado para ayudar a las personas a encontrar respuestas, soluciones o productos que desean 2. Ayuda a las pequeñas empresas a competir con las grandes corporaciones 3. Llega a las personas exclusivamente a través de dispositivos conectados a Internet 4. Es más asequible y eficiente para las empresas que el marketing tradicional 5. Se basa principalmente en los motores de búsqueda y en la comprensión de un vendedor de cómo funciona un motor de búsqueda 	<p>Padlet www.padlet.com</p>	<p>Los alumnos utilizarán una herramienta online para crear la lluvia de ideas colectiva</p>

<p>20 min</p>	<p>Introducir los principios del marketing Aunque el marketing digital es muy diferente al marketing tradicional, el principio sigue siendo el mismo: Tú quieres atraer a tu cliente demográfico y animarle a que te compre.</p> <p>Pregúntale al participante sobre conceptos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciclo de vida del producto - Clasificación del producto - Marca - Embalaje 	<p>El poder del vídeo (Flipgrid/Zoom/Moovly)</p>	<p>Los alumnos tendrán en cuenta los conceptos del marketing digital. Como actividad de seguimiento, se puede pedir a los alumnos que creen un vídeo corto sobre uno de los conceptos.</p>
<p>15 min</p>	<p>Test de marketing digital</p> <p>Comparte el enlace al test de Google Forms y explica que el test no tiene necesariamente respuestas correctas o incorrectas para cada pregunta, sino que les animará a considerar lo que creen que es eficiente en el marketing digital.</p> <p>Una vez completado, muestra el resumen de las respuestas en la pantalla y pide a los participantes que justifiquen algunas de las respuestas.</p> <p>Si alguien tiene una respuesta diferente a la de la mayoría, pídele que explique su pensamiento.</p> <p>Explica que las acciones de marketing digital dependen del contexto y del objetivo. La actividad eficaz puede ser la que se adapte mejor al objetivo.</p>	<p>Google Forms https://docs.google.com/forms/</p>	<p>Se mostrará a los alumnos cómo se puede utilizar una herramienta para recopilar y analizar datos en tiempo real</p>

<p>60 min</p>	<p>Estrategias de marketing digital Las ideas que hacen que el marketing digital sea único son las estrategias que hay detrás. Crea un espacio de trabajo colaborativo en Trello, Wrike, Google Doc, etc. Hay un número sorprendente de estrategias que entran en el marketing digital. Podemos dividir el marketing digital en cuatro estrategias principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Optimización de los motores de búsqueda - Marketing de contenidos - Marketing en redes sociales - Marketing por correo electrónico <p>Explica estrictamente en qué consisten y pide opiniones sobre las 4 estrategias.</p> <p>Divide a los participantes en 4 grupos y asigna una estrategia a cada grupo. Pide a los participantes que discutan cómo podrían aplicar la estrategia asignada al grupo.</p> <p>Pide a cada grupo que aporte los resultados de sus debates en un tablero de Trello, una nota de Wrike o un documento de Google.</p>	<p>Herramientas colaborativas (Trello/ Wrike/Google Doc)</p>	<p>Los alumnos se familiarizarán con herramientas digitales y practicarán sobre el uso de diferentes trabajo de Trello, Wrike, etc.</p>
----------------------	--	--	---

<p>15 min</p>	<p>Comparar el marketing digital con el marketing tradicional Comparar el marketing digital y el marketing tradicional es crucial para establecer una comprensión de ambos.</p> <p>En pocas palabras, se trata de comparar una búsqueda en Google con un anuncio de televisión.</p> <p>Otras comparaciones pueden ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El marketing digital lleva a la gente a una empresa; el marketing tradicional hace que una empresa llegue a la gente. 2. Generalmente, el marketing digital tiene un ROI mucho mayor que el marketing tradicional. 3. El marketing digital se realiza a través de Internet; el marketing tradicional se realiza a través de televisiones, radios, etc. 4. El marketing digital tiene como objetivo ayudar a alguien a resolver un problema; el marketing tradicional interrumpe la vida cotidiana de alguien. 5. El marketing digital es naturalmente atractivo ya que responde a una pregunta; 6. El marketing tradicional no es atractivo porque impide que alguien disfrute de algo que le gusta. <p>Hay más diferencias que éstas; pide comentarios o sugerencias para otras comparaciones.</p>	<p>Herramientas colaborativas (Trello/Wrike/Google)</p>	<p>Los alumnos consolidarán su comprensión y desarrollarán una estrategia alternativa y la compartirán con el resto del grupo utilizando una herramienta online.</p>
--------------------------	--	---	--

Gestión de un aula online de CLIL digital

En el ámbito de la educación se sabe que un aspecto extremadamente importante y desafiante del proceso de enseñanza es la gestión del aula. Es el área que los educadores y formadores encuentran más difícil y en la que necesitan un desarrollo profesional más constante, ya que es el área para la que ningún programa de formación pedagógica y metodológica ofrece suficiente formación y orientación práctica. La gestión del aula es el "factor decisivo" de la actividad pedagógica de los profesores y formadores: pueden estar muy preparados en sus materias, pero si no siguen un plan de gestión del aula coherente y exhaustivo, no pueden alcanzar todo el potencial de su actividad docente y podrían enfrentarse a graves dificultades.

La gestión del aula, en general, es una parte muy complicada del proceso educativo, pero la enseñanza virtual pone todo eso en tela de juicio. Puede ser difícil que los alumnos cooperen en persona, pero en el contexto de la actual situación de pandemia con el COVID-19, en la que casi todos los centros educativos han implantado una configuración de enseñanza online, puede ser una verdadera causa de estragos. Además de una gestión eficaz del aula, los profesores deben asegurarse de que su plataforma de aula digital se gestiona con eficacia, de que sus materiales didácticos están digitalizados y son atractivos para los alumnos, de que su evaluación y feedback son sólidos y oportunos y, por supuesto, de que sus alumnos aprenderán la misma cantidad de contenidos y alcanzarán el mismo nivel de eficiencia que en una clase presencial.

Entonces, ¿cómo deberían los profesores y formadores enfocar la gestión de un aula online de CLIL digital?

¿Cuáles son las diferencias en la gestión de un aula online frente a las sesiones presenciales?

Gestión y motivación de un aula online de CLIL digital

Una diferencia importante entre la enseñanza online y la presencial es que debemos aprender a gestionar sin muchas de las estrategias de gestión del aula que hemos estado aplicando en un contexto presencial y que han implicado rasgos paralingüísticos: lenguaje corporal, gestos, tono, contacto visual, etc. Todos los profesores y formadores que se han enfrentado al cambio repentino a la enseñanza online durante el COVID-19, también han experimentado la disminución del impacto de las técnicas de gestión del aula que habían funcionado eficazmente antes en el contexto presencial. Los educadores sienten un menor nivel de motivación e implicación por parte de sus alumnos en el ámbito online y una mayor sensación de desapego.

En el aula online, los educadores deben considerarse más como líderes que como meros "gestores del aula" y, de este modo, es necesario incorporar un mayor sentido de liderazgo en el proceso de enseñanza, en lugar de limitarse a dirigir a los alumnos mediante un enfoque instructivo. En el contexto de la enseñanza online, los alumnos deben ser "responsables" y "conscientes" de su propio aprendizaje, y deben comprender plenamente las razones que subyacen a nuestras indicaciones e instrucciones. Necesitan sentirse importantes y que tienen una posición fuerte en la creación de las normas y expectativas del aula. Tienen que entender el "por qué" de las decisiones pedagógicas de los educadores y el hecho de que son los "socios" activos en el proceso de enseñanza. La participación activa de los alumnos en el proceso de enseñanza aumentará su motivación intrínseca, que es la clave y el "motor" para estudiar online con éxito. Si los alumnos sólo están motivados extrínsecamente, se perderán en el proceso de aprendizaje online.

Estrategias útiles y prácticas para la gestión de un aula online de CLIL digital

Es muy importante tener en cuenta que cuando se enseña online, los profesores/formadores tienen que hacer la transición a la propiedad de los estudiantes de manera eficiente. Tienen que encontrar rápidamente los factores clave de motivación de los alumnos, de lo contrario puede que no se presenten a clase, o para marcar la casilla y estar "presentes" en los registros de la clase; entraran, pero con la cámara apagada. La gestión de las clases online es un equilibrio delicado. Los profesores/formadores tienen que marcar la pauta de lo que es la nueva normalidad y ser flexibles. Tienen que ser conscientes de las necesidades e intereses de los alumnos y responder a ellos con eficacia. También tienen que acelerar el ritmo y cambiar el contenido para aumentar la participación y la motivación de los alumnos cuando se aburren o se frustran.

A continuación, se presentan algunas estrategias/ideas prácticas para la gestión de un aula online de CLIL digital:

1. Involucrar a los alumnos en el establecimiento de algunas normas básicas en el aula

Si los alumnos participan en la creación de las normas de la clase, y éstas no están "prescritas", estarán más motivados a seguirlas. Una actividad práctica útil durante la primera clase podría ser una actividad de grupo en la que los alumnos tuvieran la oportunidad de dar su opinión para establecer algunas normas básicas para el desarrollo eficaz de la clase. Los pasos de esta actividad podrían ser los siguientes:

1. Discutir la importancia de establecer las normas de la clase con los alumnos y explicar que su aportación sería muy valiosa
2. Dividir a los alumnos en grupos en salas de descanso y pedirles que elaboren su propia lista de normas (sería muy útil ofrecerles algunas preguntas orientativas)
3. A continuación, volver a reunirse con todo el grupo para la parte de feedback para comparar las sugerencias y crear la lista final de normas.

Los profesores/formadores pueden comprobar que los alumnos sugieren muchas de las normas que ellos mismos han querido mencionar. Además, podrían señalar algunos aspectos que los profesores ni siquiera han considerado.

2. Involucrar a los alumnos y hacerlos participar activamente en el proceso de enseñanza

Si consideramos un entorno de clase tradicional, la participación se considera un "*valor añadido*", más que una herramienta pedagógica natural o un objetivo del aula. A los profesores les gustaría involucrar a sus alumnos en actividades atractivas, pero eso requiere una preparación, tiempo y organización adicionales, por no mencionar que implica un mayor nivel de ruido. Estos factores suelen hacer que los profesores opten por respetar las normas y mantener el "orden" en el aula, en lugar de ir más allá y salir de su zona de confort, por lo que el compromiso suele salir perdiendo.

Sin embargo, las prioridades están cambiando en el entorno online; la necesidad de involucrar a los alumnos es una prioridad absoluta para mantenerlos motivados para asistir a las clases y contribuir activamente. La dinámica de la enseñanza y el aprendizaje es diferente en el contexto online, ya que no hay necesidad de largas conferencias y explicaciones teóricas, sino más bien ejercicios y actividades prácticas listas para usar. Los alumnos que estudian online tienen acceso a un sinnúmero de fuentes de información teórica, por lo que los profesores tienen que emplear su tiempo en preparar lecciones online emocionantes y atractivas.

El ritmo de las actividades individuales debe ser más dinámico y los tipos de actividades más variados en comparación con el entorno tradicional de las clases presenciales. De lo contrario, las actividades pueden alargarse y los alumnos pueden perder el interés. Los alumnos que estudian online aprenden más a través de la resolución de problemas y actividades basadas en trabajos que absorbiendo conocimientos teóricos. También hay que hacerles más conscientes del proceso de aprendizaje y hacerles más responsables de su propio aprendizaje mediante trabajos de autoaprendizaje. Es aconsejable reducir al mínimo las actividades en grupo y, en su lugar, hacer participar a los alumnos en sesiones de parejas y grupos, estableciendo trabajos prácticos. Si conseguimos implicar y motivar a nuestros alumnos, la gestión del aula online se hace casi automáticamente.

3. Fomentar las conexiones personales mediante trabajos en grupos pequeños

En un contexto online, los alumnos necesitan hacer más hincapié en las conexiones personales y humanas que en un entorno presencial tradicional. Trabajar en un entorno de grupo completo también es reconfortante, sin embargo, es difícil mantener conversaciones significativas online con un gran número de personas y, por lo general, los tímidos o los menos motivados no participarán activamente. Es aconsejable que los profesores planifiquen actividades frecuentes en grupos pequeños para sus alumnos. Esto no sólo mejora el trabajo en equipo y por parejas, sino que también les anima a conectar a un nivel más personal con los demás. Los profesores tienen que conocer a sus alumnos lo mejor posible a nivel personal, tienen que animarles y apoyarles plenamente durante el proceso de aprendizaje, así como escuchar sus dificultades y frustraciones sobre el aprendizaje online.

Los estudiantes que aprenden en un contexto online necesitarán un estímulo adicional para mantenerse concentrados y motivados. Su nivel de motivación también puede mejorarse dándoles oportunidades periódicas de reflexionar, formular y reformular sus objetivos de aprendizaje online en función de sus progresos a lo largo del curso. Los profesores tienen que ser más comprensivos que en un contexto presencial, tienen que aplicar un feedback positivo y constructivo en lugar de retomar el control y ser críticos.

4. Mantener un ritmo más lento, dar una cantidad suficiente de instrucciones de forma clara y lógica

La instrucción en el contexto online no puede ser comparable al ritmo habitual de la instrucción en un contexto presencial. Los dos tipos de instrucción tienen características diferentes y una no es más o menos eficiente que la otra: son diferentes. Tanto los profesores/formadores como los alumnos deben ajustarse al nuevo ritmo y a los retos del aprendizaje online y deben acostumbrarse a los nuevos programas, plataformas, aplicaciones y ejercicios digitales necesarios para la enseñanza/aprendizaje online.

Los alumnos se sentirán fácilmente abrumados y frustrados si los profesores no tienen en cuenta las particularidades de la enseñanza online y no reducen el ritmo de la instrucción. Muchos profesores cometen el error de asignar demasiado trabajo a sus alumnos online, que simplemente no pueden completar. Los alumnos acabarán tan desmotivados por los constantes retos y la enorme carga de trabajo que simplemente abandonarán el curso. Por lo tanto, es aconsejable que los profesores se centren en asegurarse de que la experiencia de aprendizaje online sea divertida y agradable, y luego, una vez que todos se sientan cómodos aprendiendo online, se puede acelerar el ritmo. A la larga, una vez superada la fase de acostumbramiento a los aspectos prácticos y pedagógicos del aprendizaje online, los alumnos pueden aprender tan rápidamente como lo harían en un aula presencial. La experiencia general de muchos profesores es que, a lo largo de un curso, los alumnos cubren y consolidan más contenidos cuando aprenden desde casa.

5. Preparar y probar la tecnología antes de la clase

Preparar y probar la tecnología antes de la clase es la clave de una lección online. Hay mucha tentación en cuanto a qué herramientas y aplicaciones de enseñanza online utilizar, sin embargo, es aconsejable que los profesores se centren en familiarizarse con sólo unas pocas herramientas online, y las dominen muy bien. Con el tiempo, pueden aumentar su conjunto de herramientas digitales con otras aplicaciones nuevas, pero no antes de utilizar unas pocas con mucha comodidad.

Un gran peligro de la enseñanza online es abrumar a los alumnos con una plétora de aplicaciones. Para impartir clases sincrónicas, los profesores necesitarán una aplicación de videoconferencia, pero también tendrán que utilizar un sistema de gestión del aprendizaje (SGA) para cargar el contenido del curso, asignar trabajos y proporcionar comentarios. Así, los alumnos tienen que navegar por dos aplicaciones principales desde el principio. Otras aplicaciones útiles que mejorarían la experiencia visual, así como la colaboración activa, son los programas de presentación, los documentos colaborativos y las diferentes aplicaciones educativas que ofrecen oportunidades de práctica adicionales. Es aconsejable que los profesores utilicen otras 1 o 2 herramientas o aplicaciones online adicionales durante una clase, aparte de las herramientas principales de videoconferencia y SGA, ya que de lo contrario los alumnos pueden verse abrumados digitalmente.

La elección del programa de videoconferencia más adecuado es la máxima prioridad de todo profesor/formador que enseñe en un contexto online. Si los profesores dominan su uso, demuestran una gran capacidad de gestión del aula online. Es importante que sepan cómo silenciar a un alumno, cómo establecer y organizar una actividad en la sala de descanso, cómo cambiar de sala para supervisar la actividad y ofrecer los comentarios pertinentes y cómo devolver a los alumnos a la sesión principal al final de la actividad. También es muy importante que el profesor aprenda a ser muy cuidadoso a la hora de silenciarse mientras cambia de sala, ya que de lo contrario se oiría un ruido de fondo apagado.

Otro aspecto importante para facilitar el proceso de compartir el material es abrir los materiales didácticos y auxiliares, así como las ayudas visuales, en ventanas separadas. Así, cada uno de ellos aparece en los contenidos al compartir los materiales y el profesor puede tenerlos todos a mano durante la clase.

6. Diferenciar y atender a las distintas personalidades

El aprendizaje en un contexto online es un reto en sí mismo, pero puede ser desalentador para los alumnos más tímidos y tranquilos y existe el peligro de que los alumnos más fuertes y extrovertidos tomen la palabra constantemente. Por ello, es importante que los profesores conozcan bien a sus alumnos y piensen en la personalidad de cada uno de ellos y en las formas en que el aprendizaje digital puede resultarles fácil o difícil. Es aconsejable que los profesores estructuren sus clases de manera que todos los alumnos puedan tener éxito y tengan oportunidades de participar activamente. Los alumnos más introvertidos y silenciosos necesitan más tiempo de procesamiento, oportunidades para expresar sus pensamientos antes de compartirlos con todo el grupo, así como un entorno seguro para que puedan expresarse.

Los profesores deben ser lo más alentadores posible para crear un entorno seguro, amistoso y de apoyo. Incluso pueden optar por silenciar a determinados alumnos para que no hablen si dominan la conversación y fomentar las funciones de chat y comentarios para equilibrar las voces de los alumnos y ofrecer instrucciones adicionales en clase para equilibrar el nivel de contribución de los alumnos.

7. Dar la vuelta al aula

La enseñanza y el aprendizaje en un contexto CLIL online ofrece la oportunidad perfecta para dar la vuelta a la clase. Las explicaciones teóricas y las partes principales del curso pueden grabarse y compartirse con los alumnos antes de la clase, de modo que puedan familiarizarse con el contenido y prepararse para la clase, dejando así el tiempo de la clase online para la práctica y la consolidación. Esto daría a los profesores la oportunidad de involucrar plenamente a sus alumnos, suscitando preguntas de comprensión, actividades de debate y trabajos interactivos en pareja y en grupo durante las sesiones "en vivo". Las clases sosas, como una conferencia, pueden llevar a los alumnos a apagar sus cámaras y trabajar en algo completamente diferente. Un entorno de aula invertida también contribuiría a que los alumnos fueran más responsables de su propio aprendizaje.

8. La importancia del feedback

Conectar y comprobar frecuentemente con los alumnos cómo se sienten durante las clases y cómo les va con el contenido del curso es un aspecto importante del proceso de enseñanza/aprendizaje online. Esto favorece la colaboración constructiva, la confianza y el trabajo en equipo entre el profesor y los alumnos. Los alumnos pueden sentir que el profesor es consciente de sus necesidades y expectativas y es lo suficientemente flexible como para modificar el contenido e incluso el método de impartición para sacar el máximo provecho de las clases. Sin embargo, un aspecto clave para el éxito del curso es ofrecer información periódica por escrito a los alumnos, ofreciéndoles información sobre sus puntos fuertes y débiles, así como sobre las áreas que deben consolidarse. Esta poderosa herramienta de gestión del aula ofrecerá al proceso de enseñanza un alto nivel de transparencia y establecerá objetivos alcanzables.

9. Tener un código de vestimenta

En un contexto online, es muy fácil sentirse demasiado a gusto en la comodidad del hogar y, por tanto, no adaptarse adecuadamente con el contexto productivo del entorno de aprendizaje. Por lo tanto, es aconsejable acercar la clase online a lo que se sentiría en un entorno de clase presencial pidiendo a los alumnos que se vistan de la misma manera que normalmente se vestirían para ir a la clase física. Además, los profesores deben pedir a los alumnos que se sienten en un pupitre o una mesa en lugar de sentarse en la cama o el sofá, para que puedan ser lo más productivos y estar lo más alerta posible.

10. Hablar a la cámara como si estuvieras hablando cara a cara

A la mayoría de las personas les da pavor mostrarse ante la cámara y permitir que sus compañeros y su profesor les vean en un contexto familiar. Es sorprendente la cantidad de personas que son tímidas ante la cámara. La cámara web también invade nuestro hogar y nuestro "refugio seguro", por lo que es demasiado fácil apagar la cámara, silenciarse y desentenderse por completo de la clase. Esta es una receta peligrosa que puede dar lugar a que los estudiantes ignoren por completo la clase y el curso e incluso hagan algo completamente diferente durante el tiempo de clase. Estos son momentos terribles y desmotivadores para los profesores y pueden acabar completamente con el ambiente del grupo.

Recuerda a los alumnos que todos los demás están en la misma posición: sentados frente a un ordenador intentando formar parte de la clase. Enséñales cómo es el contacto visual adecuado a través de la cámara, anímales a sonreír, a respetarse mutuamente y a hablar con educación entre ellos. Incluso cuando la única forma de conectar con una persona es a través de Internet, esa persona sigue siendo una persona con sentimientos, ideas y objetivos.

Los profesores también tienen que ser más animados y activos de lo que serían en una clase presencial estándar, pues de lo contrario los alumnos pueden distraerse fácilmente. Esto funciona de forma natural para algunos profesores, pero a los más introvertidos y silenciosos les resulta muy difícil y se sienten como "payasos" en un circo que intentan que los alumnos reaccionen, sonrían, se rían y se mantengan activos y comprometidos. También es muy importante controlar constantemente a los alumnos y ver cómo se desenvuelven en sus trabajos.

Conclusión: Primeros pasos en la gestión del aula online de CLILC digital







De hecho, *la gestión del aula*, en su sentido tradicional, es muy diferente de la gestión eficiente de un aula online. Esto no es una sorpresa, cuando un elemento clave de la enseñanza online es "menos es más". La forma de sacar el máximo partido a nuestros alumnos cuando enseñamos a distancia es dar un paso atrás y permitirles que se diviertan y disfruten del viaje de aprendizaje, dejarles jugar y experimentar con el idioma y permitirles cometer errores. El trabajo más importante de los profesores es acomodar a los alumnos y hacer que se sientan cómodos y seguros, independientemente de la cantidad de trabajo que realicen.

Los profesores deben aceptar el hecho de que algunos alumnos tardan más que otros en adaptarse. Sin embargo, obtendrán mejores resultados si adoptan un enfoque comprensivo y de apoyo que si intentan forzar a los alumnos. Los profesores tienen poco poder en una clase online, donde la herramienta más fuerte es la comprensión mutua y la colaboración. La enseñanza online es una gran oportunidad para que los profesores cedan parte del control a los alumnos y, al dar un paso atrás, les den la oportunidad de dar un paso adelante y hacerse cargo de su aprendizaje y sus logros. Si se hace bien, este cambio de control hará que los alumnos adquieran más responsabilidad, desarrollen habilidades socioemocionales y dominen más contenidos que en una clase presencial.

El conjunto de herramientas de CLIL digital









En esta sección se proponen numerosas herramientas digitales y lingüísticas para su uso en la enseñanza y el aprendizaje del CLIL para adultos. La selección incluye diferentes tipos de herramientas y pretende cubrir todas las posibles necesidades que puedan tener los educadores para conseguir los mejores resultados de aprendizaje para sus alumnos. Las herramientas se recomiendan para cursos por Internet, semipresenciales o en línea; permiten a los educadores crear contenidos de alta calidad, construir un banco de materiales significativo y garantizar una mayor diversión en clase. El uso de herramientas digitales en el aula aporta un valor añadido al proceso de aprendizaje, ya que aumenta el deseo de aprender, ofrece desarrollo personal, estimula el aprendizaje entre iguales y da libertad para aprender según el ritmo, el tiempo y la experiencia personal de los alumnos.

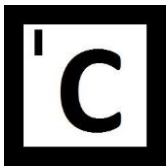







A cada una de estas herramientas se le ha asignado una puntuación de "facilidad de uso"; la escala es 1 = muy intuitivo, 2 = fácil, 3 = bastante fácil, 4 = intermedio y 5 = nivel avanzado.

HERRAMIENTAS BÁSICAS		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
	QR Code Generator - qr-code-generator.com - GRATUITO - Herramienta online para crear códigos QR que se pueden utilizar para enlazar a páginas web específicas, recursos o incluso crear una búsqueda del tesoro/concurso de códigos QR. Se acabó el teclear largas y complicadas URLs.		1
	Gmail - gmail.com - GRATUITO - Muchos de nosotros, y nuestros estudiantes, ya tenemos una cuenta de Gmail. Junto con la cuenta de correo electrónico está GSuite: procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones, así como un montón de espacio de almacenamiento en la nube.		1
	Mindmup - mindmup.com - GRATUITO Y PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Una app para la toma de notas individual, la planificación colaborativa, el trabajo en equipo y las aulas. Crea mapas que pueden convertirse fácilmente en pdf, ppt, esquemas, etc., publicarse y compartirse en línea, guardarse en GoogleDrive y gestionarse mediante Google Apps. Y más: estructurar la escritura, crear storyboards, planificar y gestionar proyectos, etc. etc. Otras herramientas similares: popplet.com , xmind.net		2

HERRAMIENTAS PARA FEEDBACK INSTÁNTANEO Y JUEGOS		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
	Socrative - socrative.com – GRATUITO - La mejor herramienta para involucrar a los estudiantes mientras aprenden con la elección del tipo de actividad. Inicia un test, recibe tickets de salida o haz una pregunta rápida para obtener una respuesta instantánea de los estudiantes durante tu clase frontal. Desde test hasta encuestas, puedes crear cualquier tipo de actividad que se adapte a tus necesidades.		2
	Mentimeter - mentimeter.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - La app permite a los usuarios compartir conocimientos y feedback en tiempo real en el móvil con presentaciones, encuestas o sesiones de lluvia de ideas, reuniones, encuentros, conferencias y otras actividades de grupo.		2
	Polleverywhere - polleverywhere.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Otra app para dinamizar las reuniones y clases online añadiendo actividades de respuesta de la audiencia en directo, observando el compromiso y la comprensión mediante la captura de un potente feedback al instante durante las reuniones virtuales, clases, eventos, etc.		2
PRESENTACIONES		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
	Canva - canva.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - La popular plataforma de diseño gráfico para crear gráficos para redes sociales, presentaciones, carteles, documentos y otros contenidos visuales. Resultados muy profesionales con el mínimo esfuerzo.		3
	Prezi - prezi.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Una herramienta de presentación diferente de los programas clásicos de elaboración de diapositivas, como PowerPoint. Prezi utiliza un gran lienzo que le permite desplazarse y hacer zoom a varias partes y destacar las ideas que allí se presentan. Utiliza las teclas de flecha para navegar hacia adelante y hacia atrás. También puedes hacer clic y arrastrar a cualquier lugar al que quieras ir, así como acercar y alejar el zoom.		4
	Genially - genial.ly – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Es una plataforma muy compleja que da vida a los contenidos. Permite a los educadores crear contenidos interactivos como imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, etc. de manera muy creativa.		4

PLATAFORMAS DE COLABORACIÓN		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
	<p>Edmodo - new.edmodo.com - GRATUITO - Una plataforma educativa estructurada como las redes sociales. Un espacio seguro en el que los profesores pueden crear y gestionar diferentes grupos de trabajo en una asignatura concreta o un tema de estudio. Los estudiantes pueden unirse a los grupos creados en la plataforma y trabajar tanto online como offline. Algunos de los puntos fuertes de la plataforma son los siguientes: gamificación, ciberseguridad, interacción, medición del progreso, personalización, compatibilidad con los sistemas operativos más populares.</p>		2
	<p>Kialo-Edu - kialo-edu.com - GRATUITO - Plataforma colaborativa para organizar debates en el aula, evaluar el aprendizaje y compartir conocimientos. Kialo-Edu es la plataforma perfecta para desarrollar discusiones y debates y visualizarlos como árboles interactivos de pros y contras. También para crear equipos para las clases y mejorar el aprendizaje colaborativo.</p>		2
	<p>Padlet - padlet.com - GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Plataforma online con una interfaz sencilla e intuitiva para almacenar y compartir contenidos multimedia. Crea en un muro digital: tablero personal o colaborativo donde insertar imágenes, enlaces, documentos, vídeos, audios, presentaciones... la herramienta ideal para hacer e-portfolios, colecciones creativas, anuncios, rincones didácticos, bibliotecas virtuales, galerías, videotecas, glosarios, etc.</p>		3
	<p>Storyjumper - storyjumper.com - GRATUITO O PRECIOS PARA IMPRIMIR O PUBLICAR - La página web para crear y publicar cuentos ilustrados. Permite a los profesores crear un aula virtual segura para estudiantes de todas las edades, planes de lecciones, lectura y escucha de libros, creación de libros. Los estudiantes pueden trabajar en un libro, en chats de vídeo, o en compartir y pedir comentarios individualmente o dentro de un grupo.</p>		3

EXPERIENCIA DE VÍDEO y AUDIO		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
 Flipgrid	<p>Flipgrid - flipgrid.com – GRATUITO - Esta app permite a los alumnos participar en una sencilla experiencia de debate en vídeo. Ayuda a los estudiantes a realizar las actividades a través de un formato de vídeo corto y a expresar su creatividad añadiendo pegatinas y anotaciones. Muy fácil e intuitiva de usar, es compatible con otras plataformas de e-learning como Microsoft Teams, Google Classroom, Remind, etc.</p>		3
	<p>Moovly - moovly.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRPCIÓN - Herramienta online que ayuda a crear vídeos educativos: ya sea para estudiantes, profesores u otros profesionales de la educación, es una potente herramienta para que uno mismo cree contenidos de vídeo educativos.</p>		3
 edpuzzle	<p>Edpuzzle - edpuzzle.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Herramienta de enseñanza en la que es posible colocar contenidos interactivos en vídeos preexistentes de diversas fuentes, o en vídeos de creación propia. Permite a profesores y alumnos crear vídeos interactivos online incrustando preguntas abiertas o de opción múltiple, notas de audio, pistas de audio o comentarios en un vídeo.</p>		3
 Audacity®	<p>Audacityteam - audacityteam.org - GRATUITO - Un programa de software gratuito para producir tus propios podcasts grabando y editando material de audio. Es un software de audio multiplataforma de código abierto compatible con Windows y Mac.</p>		3

JUEGOS		ENLACE QR	FACILIDAD DE USO
	Crossword Hobbyist - crosswordhobbyist.com -GRATUITO – Un generador de crucigramas fácil de usar.		1
	Educaplay - educaplay.com – GRATUITO - Una completa herramienta de gamificación para crear (o encontrar) tus propios juegos: juegos de abecedario, crucigramas, juegos de diálogo, rellenar espacios en blanco, memoria, concursos, videoconferencias, scrabbles, etc.		1
	Factile - playfactile.com - GRATUITO - Una plataforma de aprendizaje gratuita para crear atractivos juegos de preguntas estilo Jeopardy para el aula a distancia o presencial.		1
	Kahoot - kahoot.com – GRATUITO O PLANES DE SUSCRIPCIÓN - Una plataforma de aprendizaje basada en juegos para utilizar en clases online o presenciales. Los profesores pueden crear test u otros tipos de "kahoots" sobre cualquier tema. Kahoot puede jugarse de forma individual o por equipos.		2

Establecimiento de los objetivos de CLIL digital

Objetivos SMART

Antes de establecer los objetivos de CLIL digital, es importante definir el objetivo y su propósito en general. En pocas palabras, un objetivo de aprendizaje describe lo que los alumnos deben saber o ser capaces de hacer después de completar una clase/taller (que no podían hacer antes). En muchos casos, hay una serie de objetivos de aprendizaje en lugar de uno solo. Una vez que tengas listos tus objetivos, puedes utilizarlos como directrices para la creación del contenido de la clase/taller, las actividades y los trabajos, así como para determinar los métodos de evaluación.

El modelo SMART se utiliza a menudo para establecer objetivos en diversos contextos, y la planificación de clases no es una excepción. Por lo tanto, una forma de determinar los objetivos de aprendizaje para tu clase/taller podría ser utilizando el enfoque SMART:

- **Específico:** El objetivo de aprendizaje debe estar bien definido y ser claro. Debe indicar exactamente lo que se va a lograr.
- **Medible:** El objetivo de aprendizaje debe proporcionar un punto de referencia o meta para que el profesor/formador o la institución puedan determinar cuándo se ha alcanzado la meta, en qué medida se ha superado o en qué medida se ha quedado corta.
- **Alcanzable:** ¿Puede lograrse el objetivo en el plazo propuesto con los recursos y el apoyo disponibles? ¿Tienen los estudiantes el aprendizaje previo necesario para lograr el objetivo?
- **Relevante:** ¿Aborda el objetivo la(s) meta(s) general(es) del programa? ¿Tendrá el objetivo un impacto en la(s) meta(s)?
- **Temporal:** Un objetivo de aprendizaje debe incluir una fecha específica (o punto de la clase/taller) en la que se completará.

Para ayudar a que tus objetivos de aprendizaje SMART comuniquen lo que pretende, asegúrate de que puedes responder "Sí" a cada una de las siguientes preguntas:

- ¿Se ha expresado tu objetivo principal?
- ¿Has descrito el rendimiento que debe tener el alumno para que se considere aceptable?
- ¿Es el indicador de comportamiento el más sencillo y directo que se te ocurre?
- ¿Es tu material relevante para el tema de la formación?
- ¿Son los resultados esperados alcanzables en el tiempo que has asignado a la sesión?

El uso del método SMART te permite comprobar tu propio trabajo cuando estás creando objetivos. Te mantiene centrado en la construcción de un objetivo útil y alcanzable y funciona como una "lista de comprobación" rápida y sencilla.

Ejemplo de objetivo SMART:

Al final de la clase, después de leer "De la oruga a la mariposa", los alumnos serán capaces de dibujar un diagrama del ciclo vital de una mariposa utilizando una interfaz gráfica.

El método CLIL digital integra tanto el enfoque CLIL, que utiliza una segunda lengua para transmitir disciplinas no lingüísticas, con el uso de las TIC, potenciando la dimensión digital en el proceso de enseñanza. Así pues, a la hora de establecer los objetivos de CLIL digital, es importante entender que existen 3 tipos diferentes de objetivos de aprendizaje:

- 1. Objetivos de contenido (asignatura)**
Progresión en los conocimientos, habilidades y comprensión relacionados con el tema específico de la clase.
- 2. Objetivos lingüísticos**
Mejorar la competencia lingüística general. Deben incluirse oportunidades para utilizar las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir).
- 3. Objetivos de competencias digitales**
Adquirir o mejorar las competencias digitales mediante actividades y trabajos.

Ejemplo: Los objetivos de aprendizaje de la clase "Planetas".

Al final de la clase los alumnos serán capaces de:

Contenido

- Nombrar los principales elementos del Sistema Solar
- Ordenar los planetas en el orden correcto a partir del sol
- Explicar las principales diferencias entre los planetas Lengua
- Utilizar el lenguaje relacionado y ampliar su vocabulario (meteorito, asteroide, cometa, enano, etc.)
- Repasar los números ordinales (del 1º al 8º)
- Utilizar los superlativos: (el más grande, el más cercano, el más frío, el más caliente, el más pequeño) al describir los planetas

Habilidades digitales

- Hacer una investigación online
- Preparar una presentación

Presentar los objetivos de aprendizaje a los alumnos

Siempre debemos presentar a los alumnos los objetivos establecidos para la clase/taller al principio de la sesión. Esto ayudará a los estudiantes a entender por qué esta clase o taller es relevante e importante para ellos, qué esperar y qué nivel de rendimiento deben alcanzar, así como a motivarse más para participar activamente en el proceso de aprendizaje. Si la clase/taller se divide en varias sesiones, puede repasar los objetivos que los alumnos han alcanzado tras la finalización de cada sesión para ayudarles a mantener la motivación y el compromiso.

¿Contenido o lengua?

Aunque al principio el CLIL se consideraba muy a menudo como un método para la enseñanza de idiomas, deberíamos considerar el CLIL como una metodología de doble enfoque, en la que ambos contenidos cruciales (la lengua y el contenido de la asignatura) trabajan juntos en armonía. Sin embargo, el llamado CLIL "europeo" establece que el enfoque prioritario debe ser más bien el contenido de la asignatura, en el que la lengua utilizada se considera un instrumento para el desarrollo posterior de las habilidades lingüísticas.

No existe una fórmula única para todos los casos cuando se trata de la proporción entre el contenido de la asignatura y el aprendizaje de la lengua en el CLIL. La proporción depende en gran medida del tipo de asignatura que se aprenda, de las exigencias cognitivas que conlleve, de los conocimientos lingüísticos existentes, etc.

Vincular los objetivos de aprendizaje de la clase con la evaluación

Es fundamental tener en cuenta los objetivos de aprendizaje a la hora de considerar las herramientas de evaluación. Podemos hacerlo simplemente preguntándonos qué tipo de trabajos (herramientas de evaluación) revelarán si los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje que he identificado.

Para evaluar la clase/taller debemos utilizar métodos de evaluación tanto formales como no formales que sean coherentes con los objetivos, pero que también proporcionen un feedback claro a los estudiantes que les permita identificar sus limitaciones y mejorar en el futuro. Es importante recordar que los objetivos de aprendizaje se utilizan como resultados en un proceso de evaluación y no como simples "preguntas de examen". Los objetivos de aprendizaje dictarán lo que debe evaluarse y sugerirán posibles métodos de evaluación.

Ejemplo: "Ordenar los planetas en el orden correcto desde el sol".

El verbo "ordenar" entra en los niveles de conocimiento y comprensión de la taxonomía de Bloom. Por lo tanto, la herramienta de evaluación debe hacer que los alumnos demuestren que conocen los nombres de los planetas y que pueden ordenarlos correctamente.

Por lo tanto, se podrían considerar los siguientes ejemplos de evaluación: rellenar los espacios en blanco, etiquetar, o hacer preguntas de opción múltiple; crear un cartel; pedir a los alumnos que reciten verbalmente el orden, etc.

Evaluación de CLIL digital

La evaluación y la valoración son esenciales para el proceso de aprendizaje y una de las competencias clave de los profesores. En CLIL, la evaluación y la valoración deben superar la tradicional obsesión docente por la detección de errores y la corrección.

Es mucho más importante que los profesores de CLIL proporcionen a los alumnos información periódica y les hagan saber:

- lo que se espera de ellos,
- lo que pueden conseguir,
- en qué punto se encuentran, y
- lo que pueden hacer para avanzar en sus competencias.

Términos clave

Valoración: el proceso que examina el programa de formación en su conjunto y no sólo lo que han aprendido los estudiantes individualmente. La evaluación puede centrarse en diferentes aspectos de la enseñanza y el aprendizaje, como los libros de texto y los materiales didácticos, los logros de los estudiantes y los programas de formación en su conjunto. Suele realizarse para:

- demostrar que los estudiantes están aprendiendo a los niveles que se espera de ellos y/o que un programa de instrucción está funcionando de la manera que debería
- tomar decisiones de colocación/avance sobre la situación de los estudiantes en un programa o curso
- orientar la enseñanza y mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el día a día (por ejemplo, para comprobar que los materiales y métodos de enseñanza siguen siendo adecuados y eficaces para alcanzar los objetivos de enseñanza)

Evaluación: es cualquier actividad utilizada para recoger información sobre la capacidad o el rendimiento de un alumno.

	Evaluación formativa	Evaluación sumativa
Quando	Durante una actividad de aprendizaje	Al final de una actividad de aprendizaje
Objetivo	Para mejorar el aprendizaje	Para tomar una decisión
Feedback	Volver al material	Valoración final
Marco de referencia	Siempre al criterio	A veces a la norma, a veces al criterio
Motivación	Intrínseca	Extrínseca
Aprendizaje	Evaluación para el aprendizaje	Evaluación del aprendizaje
Objeto	Evaluación del proceso	Evaluación de un producto

Fuente CEFIRE Específic de Plurilingüisme (2019)

¿Quién evalúa?

- Evaluación del profesor: realizada por los educadores o por un agente externo (examen)
- Autoevaluación: los alumnos supervisan su propio progreso
- Evaluación entre compañeros: los alumnos desempeñan un doble papel, siendo a la vez los evaluados y los evaluadores

¿Qué marco de referencia se utiliza?

- Evaluación con referencia al criterio: todos los alumnos son evaluados según los mismos criterios
- Evaluación con referencia a la norma: cada alumno se compara con los demás

¿Cuándo evaluamos?

- Diagnóstica (también conocida como evaluación inicial, de nivel o previa): se utiliza para comprobar el nivel de competencia actual de los alumnos y sus características de aprendizaje.
- Formativa: cualquier actividad de evaluación llevada a cabo por los profesores durante el proceso de aprendizaje con el objetivo de utilizar los resultados para mejorar la enseñanza y satisfacer las necesidades futuras de los alumnos con mayor eficacia.
- Sumativa: evaluación al final de un curso o semestre para comprobar el nivel de competencia de los alumnos con respecto a los resultados del aprendizaje (notas en los informes de la escuela o resultados de exámenes externos).

El feedback consta de 2 partes:

- **evaluación:** informar a los alumnos de lo bien o mal que han rendido en relación con los criterios establecidos
- **corrección:** proporcionar información específica sobre partes del rendimiento de los alumnos, explicando, sugiriendo alternativas (mejores) o incitando al alumno a sugerir áreas de mejora.

Actividades de evaluación en el aula

Los profesores utilizan diferentes técnicas de evaluación para controlar el progreso de los alumnos hacia resultados de aprendizaje específicos.

- Exámenes: la forma más común de recoger información para la evaluación. Pueden variar en tipo y forma, desde una prueba de ortografía basada en los deberes, hasta una prueba de fin de curso utilizada para evaluar el progreso académico.
- Evaluación del profesor: el profesor da una estimación subjetiva del rendimiento de los alumnos, basada en el seguimiento de sus actividades de trabajo en clase o en las preguntas realizadas en clase.
- Portafolio: el alumno reúne en un archivo una colección de deberes y proyectos realizados durante un periodo prolongado. Un portafolio puede contener proyectos, documentos, mapas, tablas, experimentos, entrevistas, grabaciones, CV, encuestas, test, presentaciones de diapositivas y muchos otros tipos de información.
- Mostrar y contar: después de conocer nuevos contenidos, los alumnos pueden analizarlos y sintetizarlos, hacerlos suyos en forma de microlección, presentación de diapositivas o un vídeo que el profesor puede evaluar.
- Aprendizaje basado en proyectos: a los alumnos se les plantean problemas desafiantes del mundo real que tienen que resolver. Un proyecto puede durar unas cuantas clases, un semestre o un año entero.
- Juegos: pueden ser competitivos, pero siguen creando un ambiente positivo en la clase. Son buenos para presentar y repasar puntos de gramática y vocabulario.

Para que los exámenes y las formas alternativas de evaluación sean útiles para la evaluación en el aula, deben estar:

- Vinculadas directamente a los objetivos y resultados de la enseñanza
- Justas: relacionados con el trabajo tratado, los alumnos pueden esperar obtener buenos resultados si han realizado el trabajo del curso adecuado
- Continuas y variadas en cuanto al tipo y la forma para garantizar que se compruebe toda la gama de resultados y se verifique de diferentes formas

¿Qué evaluamos?

A la hora de evaluar el CLIL, debemos tener en cuenta el equilibrio entre el contenido y la lengua.

Qué evaluamos: ¿el contenido, la lengua o ambos?

La respuesta depende de varios factores:

- el modelo CLIL
- si el profesor ha recibido formación para tratar los aspectos lingüísticos
- las asignaturas impartidas

En el CLIL duro (centrado en el contenido), y en las asignaturas que exigen menos producción lingüística, la atención debe centrarse en el contenido, y la lengua debe evaluarse como una parte integrada dentro del conocimiento del contenido.

En el CLIL suave (centrado en la lengua), y en las asignaturas que exigen más producción lingüística, la lengua debe tratarse como un componente independiente.

En el CLIL, los profesores deben hacer visible la lengua necesaria para el desempeño competente de los contenidos:

- la lengua debe estar vinculada al logro de los objetivos de aprendizaje basados en los contenidos
- los objetivos lingüísticos deben expresarse utilizando los estándares del MCER y adaptarse a los niveles de competencia de los alumnos para determinar el nivel deseado de competencia lingüística
- los objetivos relacionados con la lengua deben mostrarse regularmente a los alumnos

Herramientas digitales de evaluación

A continuación, se presenta una selección de algunas de las herramientas digitales que pueden utilizarse para la valoración y la evaluación

Google Forms	Permite a los profesores crear sondeos, encuestas o exámenes con nota. Crea automáticamente un resumen y un análisis de las respuestas. Los profesores pueden utilizar preguntas cerradas y abiertas.
Quizlet	Una herramienta para crear tarjetas de vocabulario online. Ese conjunto de tarjetas puede imprimirse, estudiarse online (si el profesor comparte el conjunto con los alumnos) o utilizarse para llevar a cabo diferentes pruebas que Quizlet genera automáticamente (Test, Match, Gravity, Live).
Quizizz	Una herramienta para crear exámenes con preguntas cerradas. Permite a los profesores crear sus propios exámenes, utilizar exámenes creados por otros profesores o integrar en los suyos preguntas específicas de exámenes preexistentes. Tiene una visión detallada del rendimiento de los alumnos, tanto individual como en grupo.
Edpuzzle	Los profesores pueden crear vídeos interactivos: les permite buscar cualquier vídeo en YouTube, recortarlo e insertar preguntas abiertas y cerradas en cualquier parte del vídeo. El vídeo interactivo puede reproducirse en el aula (la opción de Go live!) o asignarse como deberes.
Nearpod	Los profesores pueden crear presentaciones interactivas: pueden subir una presentación de PowerPoint preexistente o imágenes e insertar preguntas, encuestas y actividades (dibujar, unir, memorizar) entre las diapositivas. La presentación puede ir al ritmo del profesor (el profesor controla el tempo) o a ritmo del alumno (normalmente se asigna para los deberes).

CLIL digital en práctica

Liderazgo – Modelo de planificación de una clase CLIL digital

Esta sesión anima a los participantes a explorar el concepto de liderazgo, sus diferentes estilos y la importancia del trabajo en equipo cuando se es líder. También anima a los participantes a ser más inclusivos con los demás cuando demuestran sus habilidades de liderazgo.

Principales resultados del aprendizaje

Al final de la clase los participantes serán capaces de:

- Identificar las principales cualidades de liderazgo
- Dar una amplia variedad de ejemplos de liderazgo y reconocer que cualquiera puede ser un líder
- Comprender la importancia del trabajo en equipo como parte de ser un líder
- Empezar a identificar las habilidades y su uso en otros ámbitos (empleabilidad)
- Comprender cómo incorporar la inclusividad en el liderazgo, asegurando que todos los miembros del equipo se sientan apoyados y valorados
- Desarrollar habilidades digitales

Duración total de la sesión: 2 horas

Tiempo	Actividad	Recursos	Habilidades digitales practicadas/obtenidas
10min	<p>Introducción al liderazgo</p> <p>Tirando en diferentes direcciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Divide la clase en grupos de cinco, con un rotulador, cuatro cuerdas y un trozo de papel. Pide a los participantes que aten las cuatro cuerdas al bolígrafo con longitudes más o menos iguales 2. Di al grupo que discuta y se ponga de acuerdo sobre una palabra que crean que representa el liderazgo 3. Una vez que se hayan puesto de acuerdo, el equipo debe trabajar en conjunto para maniobrar el bolígrafo y escribir la palabra; la quinta persona que no sostenga un cordel será el líder designado 4. Pide a la clase que discuta lo que les pareció difícil del ejercicio y por qué, pregúntales si tener un líder les ayudó y qué podría haber sido más difícil sin él 5. Explica que la actividad pone de manifiesto la dificultad que supone que las personas tiren en direcciones diferentes hacia el mismo objetivo, pero que tener un líder facilita que las personas trabajen juntas de forma más eficaz como equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rotuladores • Cuerdas • Papel A4 	N/A

15 min	<p>Test de liderazgo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra el breve test de Google Forms y explica que el cuestionario no tiene necesariamente respuestas correctas o incorrectas para cada pregunta, sino que les animará a considerar lo que creen que hace un buen líder 2. Una vez completado, muestra el resumen de las respuestas en la pantalla y pide a los participantes que justifiquen alguna de las respuestas 3. Si alguien tiene una respuesta diferente a la de la mayoría, pídele que explique su pensamiento 4. Explica que el estilo de liderazgo y las acciones dependen del contexto en el que se encuentra un líder y que diferentes comportamientos pueden mostrar un buen liderazgo en diferentes situaciones. 	https://forms.gle/aXAZY6AcRQZiUfUA	<p>Google Forms (Test): los alumnos se familiarizarán con el uso colectivo de Google Forms para recoger ideas, opiniones y feedback</p>
15 min	<p>Test de personalidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pide a los participantes que hagan el test de personalidad 2. Pide a los participantes que especulen sobre el tipo de personalidad de cada uno de sus compañeros. 	https://www.16personalities.com/free-personality-test	<p>- los alumnos se familiarizarán con el uso de test online</p>
	<p>¿Qué es lo que hace un buen líder?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pregunta a los participantes quién les viene a la mente cuando piensan en un líder. Anímalos a elegir dos líderes modelo, uno muerto y otro vivo, que consideren modelos y pídeles que inscriban las cualidades que los hacen buenos líderes. Diapositiva 1 en Mentimeter 2. Enséñales la Presentación de diapositivas sobre algunas personas que han sido identificadas como líderes: ¿están de acuerdo en que estas personas son líderes? 3. Comparte esta definición de liderazgo: “El liderazgo consiste en apoyar, animar y motivar a los demás para que alcancen un objetivo compartido”, y pregunta hasta qué punto están de acuerdo o no con la definición. Diapositiva 2 en Mentimeter 4. Explica a los participantes que las habilidades de liderazgo son transferibles a todos los aspectos de la vida, incluyendo la escuela, la universidad y el trabajo. 5. Ser un líder significa ser proactivo, ser un buen comunicador, mantener un proyecto en marcha y más: todos los rasgos que los harán más empleables en el futuro. 6. Recuerda a los participantes que nuestras acciones hacia los demás son fundamentales para un buen liderazgo. 7. Ahora pídeles que piensen por qué es importante que un líder en el lugar de trabajo demuestre un comportamiento inclusivo similar; por ejemplo, creando un entorno en el que los demás se sientan capaces de contribuir plenamente y lo mejor posible. 	<p>Presentación de diapositivas 2</p> <p>Diapositiva 1 en Mentimeter https://www.mentimeter.com/s/fc4012a63a06f26b4fbccfb528befe66/8e51651e0504/edit?</p> <p>Diapositiva 2 en Mentimeter https://www.mentimeter.com/s/fc4012a63a06f26b4fbccfb528befe66/8e51651e0504/edit?</p>	<p>- los alumnos utilizarán sus propios teléfonos, tabletas o portátiles</p> <p>- los alumnos compartirán sus respuestas y opiniones con el grupo utilizando Mentimeter</p>

35 min	<p>Trabajos en grupo – organizados en Trello</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enseña la Presentación de diapositivas 3. Explica que esta actividad consiste en trabajar en equipo para planificar un evento, un reto de trabajo en equipo, pero el objetivo de la actividad no es pensar en la forma de celebrar el evento, sino en cómo se organizarán y prepararán en los días previos al mismo 2. Divide la clase en grupos de cinco y reparte tarjetas a cada miembro con un puesto de trabajo y una breve descripción de su función (hoja informativa 1) (Hoja 1) 3. Pide a los participantes que enumeren las habilidades que creen que requerirán sus roles 4. Cada miembro debe tener un puesto y, dentro de su grupo, discutir cuáles son sus responsabilidades y qué pasos tendrían que dar para tener éxito 5. Pídele a cada equipo que planifique cómo llevarían a cabo este evento (podrían utilizar el planificador de ideas de la empresa para ayudar a estructurar su plan si el tiempo lo permite) <p>Reflexión</p> <p>Plantea a los equipos las siguientes preguntas para que compartan las respuestas con toda la clase:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basándose en los puntos fuertes del grupo, ¿el proceso de asignación de tareas fue justo y justificado? 2. En el futuro, ¿asignarías las tareas de forma diferente? 3. ¿Fue el jefe de proyecto la única persona que tomó la iniciativa? 4. ¿Cómo se comunicaba el equipo entre sí? 5. ¿Había alguna habilidad que fuera útil para todos los miembros? 6. ¿Qué miembro del equipo tomó la iniciativa en lo siguiente? <ul style="list-style-type: none"> • Reunir al equipo bajo una misma idea para que la mayoría de las personas estuvieran contentas de terminar el trabajo tarea • Ser adaptable y motivar al equipo, dependiendo de la situación • Utilizar estrategias para negociar las diferencias entre los miembros del equipo • Proponer soluciones creativas • Asegurarse de que todo el mundo tenía claras sus funciones • Reconocer los puntos fuertes y asignar las funciones para cumplir mejor los objetivos del equipo • Mantener el rumbo de las cosas e identificar los objetivos clave • Asegurarse de que todos los miembros del equipo tenían un papel claro; ayudar a todos los miembros del equipo a sentirse incluidos, valorados y apoyados 7. Anímalos a ver que todos los miembros del equipo pueden liderar en su área aunque no sean el líder del proyecto designado 	<p>Presentación de diapositivas 3</p> <p>Hoja 1 – Puestos de trabajo</p>	<p>Organizar sus trabajos en Trello (www.trello.com)</p> <p>Una forma estupenda de organizar los trabajos de los alumnos y los pasos que tienen que cumplir es pedirles que trabajen en pequeños grupos y organicen sus fases de trabajo en Trello, que es una herramienta de gestión de proyectos y oficinas. Esta es una forma estupenda de dividir un trabajo complejo en trozos paso a paso y de hacer un seguimiento del nivel y el plazo de realización de la misma.</p> <p>El profesor/formador puede mostrar a los alumnos una plantilla de gestión de tareas, a partir de la cual crearán sus propias plantillas:</p> <p>https://trello.com/b/n8MAowtt/project-management</p>
--------	--	--	---

25 min	<p>¿Cuál es tu estilo de liderazgo?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pide a los participantes que completen individualmente el test de liderazgo para identificar su estilo de liderazgo (Hoja 2). Explica que hay muchos estilos, pero que este modelo se centra en cuatro enfoques de liderazgo comunes 2. Explica que conocer su estilo puede ayudarle a ser un mejor líder en la escuela, en la comunidad o en el trabajo; sobre todo, porque le ayuda a entender cómo tomas las decisiones y cómo puedes adaptar tu estilo para colaborar mejor con los demás 3. Dependiendo de la combinación de números, los participantes encontrarán que su estilo se ubica en una categoría más que en otra: utiliza la tabla de resultados de la Presentación de diapositivas 4 para ayudarles a identificar su estilo 4. Explica que los estilos se solapan y que es poco probable que ellos encajen completamente en un solo estilo. Su estilo de liderazgo puede cambiar para adaptarse al escenario en el que te encuentras 5. Explica que, independientemente de cuál sea su estilo de liderazgo, siempre es importante demostrar un comportamiento inclusivo y garantizar que todos los miembros del equipo que diriges se sientan apoyados y valorados. Explica que esto es una parte crucial de ser un buen líder en cualquier situación, pero que, en el lugar de trabajo, es vital para la moral y el rendimiento del equipo 6. Una vez que los participantes tengan sus resultados, anímalos a discutir los pros y los contras de su estilo de liderazgo 7. ¿Pueden pensar en algo que podrían hacer más o menos para que su enfoque sea más eficaz? 8. Después de que hayan considerado su estilo de liderazgo, introduce a la clase diferentes escenarios de trabajo que hay en la Presentación de diapositivas 5 9. Pregunta si los participantes creen que sus estilos de liderazgo funcionarían en estos escenarios <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay situaciones en las que otro estilo sería más eficaz? • ¿Cuáles son los beneficios de cada estilo en estos escenarios? 10. La clave del liderazgo es ser capaz de evaluar una situación y adaptar su estilo cuando sea necesario 	<p>Hoja 2</p> <p>Presentación de diapositivas 4</p> <p>Presentación de diapositivas 5</p>	
--------	---	---	--

<p>20 min</p>	<p>Próximos pasos – presentación en vídeo de las ideas (usando Loom)</p> <p>Termina la clase animando a los participantes a poner en práctica sus habilidades de liderazgo fuera del aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El voluntariado/la participación en la acción social • Dirigir un proyecto en casa o en un club extraescolar • Convertirse en mentor (dentro o fuera de la escuela) • Convertirse en un campeón de LifeSkills • Ver clips online de los discursos de diferentes líderes, por ejemplo, políticos, empresarios, para que puedan describir e identificar los diferentes estilos y aprender a adaptar su propio estilo de liderazgo en diferentes situaciones <p>Explica que el desarrollo de estas habilidades y la práctica del liderazgo son cosas buenas para incluir al redactar un CV y una carta de presentación y una buena experiencia para el lugar de trabajo</p> <p>Anima a cada participante a establecer un objetivo SMART sobre lo que podría hacer a continuación para mejorar o practicar sus habilidades de liderazgo</p> <p>Se pedirá a los participantes que presenten sus ideas y objetivos en un breve vídeo de un máximo de 1 minuto grabándose a sí mismos con Loom.</p>	<p>Móvil o tableta para crear vídeos</p>	<p>- los alumnos se familiarizarán con las técnicas de creación de presentaciones en vídeo y aprenderán las funciones y el uso de Loom, que es una buenísima app para crear vídeos</p> <p>https://www.loom.com/</p>
----------------------	--	---	--

Gestión del estrés - Modelo de planificación de una clase CLIL digital

Este módulo anima a los participantes a explorar el concepto de gestión del estrés, a reconocer cómo la mente influye en la percepción del estrés y a practicar algunas habilidades para afrontarlo.

Principales resultados del aprendizaje

Al final de la lección los participantes serán capaces de:

- Crear objetivos SMART para la gestión del estrés.
- Enumerar y describir los factores de estrés más comunes.
- Reconocer los signos fisiológicos y psicológicos de que están experimentando estrés.
- Seleccionar y utilizar estrategias adecuadas para gestionar el estrés que experimentan.
- Desarrollar habilidades digitales.

Duración total de la sesión: 2 horas y 30 minutos

Tiempo	Actividad	Recursos	Habilidades digitales practicadas/obtenidas
10 min	<p>Introducción a la gestión del estrés</p> <p>Instrucciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todos se colocan en círculo, y uno de ellos tiene una pelota. 2. Esta persona la lanza a otra, recordando a quién se la ha lanzado. 3. La siguiente persona la lanza a alguien que aún no ha tenido la pelota, recordando a quién se la ha lanzado. 4. La tercera persona la lanza a alguien que aún no ha tenido la pelota, recordando a quién se la ha lanzado. 5. Esto continúa hasta que todos hayan tenido la pelota, y ésta vuelve a la primera persona que empezó. 6. El patrón se repite entonces (cada persona la lanza siempre a la misma persona) hasta que se recuerde fácilmente. 7. Una vez que el grupo recuerde el patrón con facilidad, introduce más pelotas en el mismo patrón, con la primera persona lanzando una pelota, luego otra, a la misma persona, que luego pasa cada pelota a la siguiente persona. 8. Si las pelotas se caen o ruedan, recógelas y continúa con el patrón hasta que todos se rían demasiado para jugar con eficacia, o hasta que pasen unos cinco minutos. 	<p>• Pelotas pequeñas (una bola para cada miembro del grupo).</p>	N/A

15 min	<p>Lluvia de ideas y debate posterior</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas: pide a los participantes que escriban en sus teléfonos o tabletas tres palabras que describan mejor la actividad anterior (utilizando la diapositiva "nube de palabras" del Mentimeter). • Pedir a los participantes que elijan la palabra más importante y que la desarrollen, explicando por qué es importante para ellos (utilizando la diapositiva "texto abierto" del Mentimeter). • Debate sobre los dos propósitos: <ul style="list-style-type: none"> • Atención plena: la atención plena implica estar en el momento en lugar de obsesionarse con el pasado o preocuparse por el futuro. Prestando conscientemente atención al presente, vives la vida al máximo. <ul style="list-style-type: none"> • Mientras hacían el ejercicio, era poco probable que los miembros del grupo estuvieran pensando en otra cosa. • Multitarea: la capacidad de hacer varias cosas a la vez es un mito. La gente cree que puede "hacer malabares" con múltiples tareas con éxito, pero nadie puede hacer varias cosas a la vez tan bien como puede hacer una sola cosa a la vez. <ul style="list-style-type: none"> • Comenta lo fácil que fue el ejercicio con una bola de estrés frente a varias. 	<p>Mentimeter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diapositiva 1: Nube de palabras - Diapositiva 2: Texto abierto 	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos compartirán sus respuestas y opiniones con el grupo utilizando Mentimeter; accederán a Mentimeter y grabarán sus respuestas en sus móviles, tabletas o portátiles. Sus respuestas colectivas aparecerán instantáneamente en la pantalla principal proyectada en el aula, de esta forma todos podrán conocer la información que han compartido sus compañeros.
15 min	<p>Reconocer el nivel de estrés - test</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra el test corto y explica que no tiene respuestas correctas o incorrectas para cada pregunta. 2. Una vez completado, muestra el resumen de las respuestas en la pantalla y pide a los participantes que estén de acuerdo o en desacuerdo con las respuestas, especialmente si estas utilizando un test de Google Forms. Si no es así, pregunta a los participantes si están de acuerdo con las respuestas. 	<p>https://www.bemindfulonline.com/test-your-stress/</p> <p>O un test de Google Forms</p>	<p>(Test)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos estarán más familiarizados con el test online y con la posibilidad de analizar estadísticamente sus respuestas, especialmente en el caso del test de Google Forms.

15 min	<p>Hoja de ejercicios sobre cosas estresantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada participante recibe una lista de varias situaciones que causan distrés o eustrés. El formador escribe en el rotafolio "esto causa estrés" y "esto no causa estrés", explicando las características de ambos tipos. • Se pide a los participantes que prioricen su respuesta utilizando la diapositiva Escalas (usando directamente los enunciados) o Clasificación (usando las señales de tráfico) de Mentimeter. • Presentación de las situaciones de distrés y eustrés. 	<p>+ Mentimeter Diapositiva 1: Diapositiva de Escalas o Clasificación (mejor la de Escalas). + PowerPoint (diapositiva 2, 3 y 4)</p>	<p>- los alumnos compartirán sus respuestas y opiniones con el grupo utilizando Mentimeter</p>
15 min	<p>Rastreador de cosas estresantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada participante recibirá un cuestionario para llenar con su experiencia personal relacionada con el estrés. También se les pide que compartan en grupo los resultados del cuestionario. • Los participantes compartirán con el resto del grupo una conclusión general. 	<p>Hoja de trabajos que se pueda imprimir</p>	<p>N/A</p>
20 min	<p>Juego de rol</p> <p>La representación de diversas situaciones enseña a los miembros valiosas habilidades de gestión del estrés. Los observadores verán cómo manejar una situación que provoca ira, mientras que los actores aprenderán a controlar sus emociones.</p> <p>Pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divide el grupo en observadores y actores. Normalmente sólo se necesitan dos actores. • Los actores montarán un sketch, que puede ser una recreación de una situación de la vida real que hizo enfadar a uno de los miembros del grupo cuando pasó. • Los actores deben recibir información sobre la representación y sus líneas. Las líneas no tienen que ser memorizadas; lo principal es tener una idea de qué decir o cómo responder. • Un actor debe interpretar al acosador. Su papel es decir o hacer cosas que puedan provocar la ira del otro actor. • El otro actor debe hacer de víctima. Su papel es responder a la otra persona y, al mismo tiempo, darse cuenta de cómo se siente cuando se siente atacado, acusado, degradado o malinterpretado por la otra persona. • Los observadores deben tomar notas mientras ven la representación. 	<p>N/A</p>	<p>N/A</p>

15 min	Lluvia de ideas y debate posterior <ul style="list-style-type: none"> Después de la representación, los observadores pueden compartir sus anotaciones con el grupo, mientras que los actores pueden compartir sus sentimientos sobre lo que han vivido. A continuación, el grupo debe llegar a una conclusión sobre cómo se podría haber manejado mejor la situación y hacer algunas generalizaciones sobre cómo se pueden manejar situaciones similares en el futuro. Presentar lo que hay detrás de la escena. 	PowerPoint (de la diapositiva 5 a la 9)	N/A
30 min	Cómo afrontar el estrés – Técnicas de afrontamiento <ul style="list-style-type: none"> Muestra la diapositiva 10 del PowerPoint y explica cómo funciona para los ejemplos anteriores. Divide la clase en grupos y pídeles que busquen un plan que les ayude a afrontar mejor las situaciones estresantes. Pregunta a cada equipo cómo monitorizaría las cosas estresantes. 	PowerPoint (diapositiva 10)Trello	Organizar sus trabajos en Trello (www.trello.com)
10 min	Presentación en vídeo <ul style="list-style-type: none"> Termina el módulo animando a los participantes a poner en práctica sus habilidades fuera del aula. Se puede pedir a los participantes que presenten sus ideas y objetivos. 	Vídeo https://www.youtube.com/watch?v=cfsuos e6FaM	N/A

Informes del curso piloto

Teletrabajo y trabajo ágil

El 28 de mayo de 2021, Michele Petrone, experto en la gestión jurídica de las relaciones laborales en la Administración Pública (AP), con la ayuda de Martina Imparato, aprendiz de la EBIT, propuso y llevó a cabo un curso de formación con el tema del "trabajo inteligente".

El curso se estructuró de forma que se combinara la transmisión de contenidos mediante herramientas digitales. Este documento presenta la estructura del curso y los objetivos fijados por el formador.

Estructura y propósitos del curso de formación

El curso, de 3 horas de duración, tenía como objetivo exponer los aspectos legales relacionados con el trabajo ágil en la Administración Pública italiana, al tiempo que se intentaba transmitir alguna noción digital.

Los talleres propuestos durante el curso sirvieron no sólo para apoyar el proceso y la entrega del material de contenido, sino también para proponer a los participantes "nuevos" métodos de explotación de las nuevas tecnologías y usar herramientas innovadoras.

Objetivos

1. Adquirir nociones logístico-jurídicas sobre la materia del curso.
2. Dominar los medios y herramientas digitales (Kahoot!, Mentimeter) utilizados durante el curso.
3. Adquirir vocabulario jurídico específico en inglés.

Teniendo en cuenta la extensión del trabajo inteligente simplificado en la AP, el curso proporcionó indicaciones útiles para las obligaciones organizativas y de gestión relativas a la correcta gestión del trabajo ágil simplificado en todos los ámbitos de la Administración Pública.

Además de la ampliación de la vigencia de la emergencia sanitaria hasta el 31 de julio de 2021, ordenada por la resolución del Consejo de Ministros del 21 de abril de 2021, se comentaron los detalles relativos al trabajo ágil simplificado, las obligaciones de los directivos, los vales de comida, las horas extraordinarias y los permisos por horas. Al igual que los permisos de paternidad y los "trabajadores débiles", previstos en los reales decretos ley 30/2021 y 41/2021, respectivamente.

En particular, se destacaron las obligaciones de cada una de las áreas de la AP en caso de adopción y no adopción del Plan Organizativo para el Trabajo Ágil (POLA en inglés), incluyendo los aspectos relativos al porcentaje de empleados a destinar al trabajo inteligente, dispuesto por el Decreto Legislativo n. 56 de 30 de abril de 2021.

Durante el curso también se propuso una hipótesis de acuerdos individuales para el desempeño en el trabajo ágil.

Herramientas digitales utilizadas:

- Kahoot!: se utilizó al principio para evaluar los conocimientos básicos iniciales de los participantes, y de nuevo al final del curso.
- Mentimeter: se utilizó para recibir un feedback global sobre el curso y determinar el nivel de satisfacción del mismo (puntuación media total de 4,5).

Desarrollo del curso: puntos fuertes y débiles

El curso contó con 7 participantes.

Puntos fuertes

Durante el encuentro, todos los participantes se mostraron interesados e implicados; una señal de que los temas puramente jurídicos planteados en inglés, al lado de herramientas digitales innovadoras, pueden percibirse de una manera diferente a como se hacía hace unos años. Es decir, el tema se entiende mejor y el vínculo entre la herramienta digital y el idioma es relevante; lo que empuja incluso a los más desanimados a comprometerse y superar sus límites. Esto permitió realizar pequeños talleres online durante el curso de formación. Durante la sesión quedó claro que, tras un cierto andamiaje, los alumnos empezaron a adentrarse por sí mismos en el tema.

El conocimiento previo de los participantes sobre el contenido jurídico les ayudó a fomentar el conocimiento adicional del contenido, pero sobre todo les ayudó en la adquisición de vocabulario ampliado del inglés jurídico.

Puntos débiles

A pesar del entusiasmo de los participantes, hay que destacar la persistencia del "miedo a equivocarse". Esto provoca mecanismos de autodefensa psicológica que frenan la iniciativa, así como la experimentación digital, e incluso pueden producir un rechazo a la propia herramienta digital.

En concreto, durante el curso se realizó un cuestionario de evaluación inicial sobre el tema utilizando Kahoot! A pesar de las dudas iniciales, estos "miedos" se superaron y la mayoría de los alumnos tomaron confianza en poder expresarse en una lengua extranjera y en utilizar las herramientas digitales junto con los demás participantes.

Conclusiones

En conclusión, podemos afirmar que la aplicación de la metodología CLIL digital a los participantes afectados por el fenómeno de la brecha digital, les estimuló a mejorar sus habilidades y su confianza en el uso de las herramientas digitales. Y lo que es más importante, las herramientas digitales les ayudaron a adquirir y utilizar significativamente el vocabulario técnico en una lengua extranjera.

Estos son buenos resultados, pero para conseguirlos fue necesario estructurar meticulosamente la sesión. Hay que considerar estrategias para "amortiguar" la entrega de contenidos más complejos, con el fin de tener diferentes formas de presentar el mismo contenido.

El CLIL digital en la planificación y gestión de proyectos europeos

La metodología CLIL digital clasificada dentro del proyecto “Digitalclil4all” (CLIL digital para todos en inglés) ha sido probada por Progeu en un curso dirigido a estudiantes adultos italianos y dedicado a la planificación y gestión de proyectos europeos.

¿Por qué enseñar la planificación y gestión de proyectos europeos?

La programación financiera de la Unión Europea para el crecimiento económico, el desarrollo sostenible y la cohesión de los Estados miembros está regulada por el Marco Financiero Plurianual (MFP) que define las prioridades para el presupuesto de la UE para los próximos siete años.

Para lograr sus objetivos estratégicos, **la Unión Europea ofrece diferentes tipos de instrumentos financieros** para apoyar áreas como: investigación e innovación, economía digital, desarrollo de pequeñas y medianas empresas, acciones climáticas y medioambientales, transporte, trabajo, inclusión social, educación y formación.

Los ciudadanos, las empresas y las organizaciones sin ánimo de lucro de toda Europa pueden, por tanto, confiar en el apoyo que ofrecen los fondos de la UE para fomentar el crecimiento, el empleo, el desarrollo de capacidades y la innovación en múltiples sectores.

Sin embargo, las últimas cifras¹ muestran una gran disparidad entre los Estados miembros en cuanto al uso real de estos fondos, y en general se observa una lenta tasa de incorporación. Italia, por ejemplo, se encuentra entre los países con peores resultados. Por debajo de la media europea están también los Países Bajos, Bulgaria, Rumanía, Malta, Eslovaquia, España y Croacia.

Esto significa que, especialmente en estos países, **todavía no se utilizan demasiados recursos puestos a disposición del beneficio colectivo**. Se trata de oportunidades de financiación cuya existencia a veces se ignora, cuya contribución real a menudo no se capta, o que se gestionan mal.

En los últimos años ha surgido la profesión de **experto en financiación europea**, que se encarga de seguir las convocatorias y presentar proyectos en nombre de entidades públicas y privadas, con el objetivo de acceder a la financiación europea. Es una profesión en alza que puede marcar la diferencia. Sin embargo, la administración pública, los empresarios y las asociaciones también deben aumentar su conocimiento de los fondos europeos y su capacidad de acceso y gestión para poner en marcha iniciativas de alto valor económico y social, tanto a nivel local como europeo. Así pues, **hay una necesidad imperiosa de desarrollar las competencias en este ámbito**.

1

https://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docoffic/official/reports/annual_2020/implementation_2020_report.pdf

¿Por qué estructurar un curso de planificación y gestión de proyectos utilizando el CLIL digital?

Como se menciona en la guía, la metodología CLIL digital es una importante herramienta de enseñanza para el desarrollo de competencias transversales. **Para quienes aspiran a convertirse en expertos en fondos de la UE y gestores de proyectos, tanto las competencias lingüísticas como las digitales son elementos esenciales.**

En un contexto de trabajo transnacional existen requisitos para:

- comunicarse y mediar con personas de distintos países
- entender y producir documentación en un idioma extranjero
- utilizar plantillas y plataformas oficiales online
- aplicar formas de coordinación a distancia utilizando servicios y plataformas digitales.

Por lo tanto, el aprendizaje de las técnicas de planificación y gestión de proyectos financiados por la Unión Europea, al tiempo que se desarrollan las competencias transversales, constituye un activo inestimable.

¿Cómo estructurar un curso de planificación y gestión de proyectos europeos utilizando el CLIL digital?

La crisis generada por la pandemia de COVID-19 y las posteriores medidas de contención han transformado profundamente la forma de impartir la formación, que se ha trasladado principalmente a Internet. En el último año ha aumentado el número de clases impartidas a distancia mediante plataformas digitales. Pero, como se ha explicado anteriormente, el mero hecho de transferir una lección online no determina la aplicación efectiva de la metodología CLIL digital. De hecho, es necesario considerar las 4 dimensiones definidas como las **4C: contenido, comunicación, cognición, cultura.**

Contenido

El contenido del curso abarca:

- las herramientas clave del ciclo del proyecto y el enfoque de marco lógico;
- las directrices europeas y los programas de financiación 2021-2027;
- planificación estratégica de proyectos;
- formulación, seguimiento y evaluación de la acción.

Comunicación

La lengua utilizada fue el **inglés**, ya que, aunque hay 24 lenguas oficiales de la UE, la lengua vehicular más utilizada sigue siendo el inglés. La lengua fue tanto el medio de comunicación como el objeto de aprendizaje. De hecho, las clases incluían el uso del **glosario** de gestión de proyectos y el **registro lingüístico** utilizado convencionalmente en la redacción de una propuesta de proyecto, según las normas europeas.

Además, la enseñanza se llevó a cabo de manera **interactiva** para estimular la comunicación con el profesor y entre los alumnos. En la configuración del tiempo, se tuvo en cuenta el **espacio para las intervenciones de los alumnos**. Por lo tanto, tras la explicación de cada concepto teórico, **siempre se pedía a los alumnos que hicieran preguntas o simplemente comentaran.**

El curso también incluyó ejercicios de grupo en salas virtuales, mediante el uso de las **salas de descanso de Zoom**. Esto permitió centrarse en el **trabajo en equipo**, lo que potenció aún más el uso del lenguaje y la comunicación dentro de los equipos pequeños. Otro aspecto que permitió el desarrollo de la dimensión comunicativa fue **la presentación final de los productos elaborados** por los grupos de trabajo. El trabajo en equipo dentro de las salas virtuales también requirió que los participantes utilizaran herramientas digitales como **hojas de trabajo compartidas (GoogleDocs).**

La división de los días de formación en una sesión teórica plenaria con el profesor y en sesiones de grupo de ejercicios dirigidas por los **tutores** constituyó la **estrategia de andamiaje** que permitió dividir y profundizar los temas, así como las oportunidades de ponerlos en práctica inmediatamente. También nos permitió hacer un seguimiento más estrecho de cada alumno y garantizar el progreso de todos hacia los objetivos de formación.

Cognición

El enfoque metodológico del curso se diseñó para estimular el **pensamiento crítico y creativo**. Al igual que en el caso de la comunicación, para el desarrollo de la dimensión cognitiva se destinó tiempo a las intervenciones de los alumnos. En este caso, pidiéndoles que **propusieran ejemplos prácticos de conceptos teóricos**, para verificar la comprensión y desafiarse mutuamente.

La participación directa y continua de los alumnos desde el principio sentó las bases para la construcción de un **ambiente conversacional y estimulante con diferentes puntos de vista e intercambios de experiencias** entre toda la clase, lo que hizo que el camino de aprendizaje fuera muy proactivo.

Las sesiones de grupo contribuyeron enormemente al desarrollo de las habilidades cognitivas, ya que consistió en la **concepción paso a paso de una propuesta de proyecto**, partiendo del análisis del problema hasta la formulación de un plan de acción concreto y coherente.

Cultura

El enfoque de la planificación europea ha permitido a los alumnos profundizar en los valores y la normativa europea, abordar cuestiones transnacionales y analizar los distintos contextos que dan vida a Europa, **potenciando así un modelo mental abierto a la diversidad y la multiculturalidad**.

Evaluación

El enfoque interactivo permitió ofrecer a los alumnos **feedback periódico sobre su progreso en el aprendizaje**. Con motivo de la presentación del resultado final se realizó una evaluación de su aprendizaje. Se pidió a cada grupo que presentara a toda la clase la propuesta de proyecto elaborada con el apoyo de los tutores, y al final de cada presentación el profesor hizo una evaluación del contenido, el método y la presentación. Por último, se evaluó el aprendizaje global mediante un **test creado con Google Form y Quilgo**.

Conclusión

Los cursos de formación sobre planificación y gestión de proyectos europeos despiertan el interés de un abanico muy diverso de personas, tanto por su edad como por su procedencia. De hecho, en la clase había estudiantes universitarios, parados, miembros de asociaciones, empresarios y funcionarios de la administración pública. Por lo tanto, **mientras que a nivel de contenido los conocimientos iniciales eran relativamente homogéneos, a nivel lingüístico había algunas diferencias considerables**. Para mitigar el problema y garantizar la inclusión y la participación de todos, ha sido necesario aplicar un cierto **cambio de código**, es decir, la alternancia entre la primera y la segunda lengua.

En cuanto al aspecto digital, no se encontraron problemas críticos particulares. Para no sobrecargar a los alumnos, se prefirió optar por un uso básico de los programas digitales. Sin embargo, tras un año de pandemia en el que el uso de dispositivos digitales y aplicaciones ha crecido exponencialmente, **todos los alumnos se han encontrado bastante cómodos en el entorno digital**. Por ello, en el futuro, podríamos intentar dar un paso más y proponer el uso de plataformas de gestión de proyectos, como Microsoft Teams, Asana, Trello y similares, para realizar ejercicios en grupo y simular eficazmente un equipo de proyecto.

En conclusión, la aplicación de la metodología CLIL digital en un curso dirigido a la formación de futuros gestores de proyectos y expertos en fondos europeos ha **resultado muy eficaz y apreciado por los alumnos**, ya que ha permitido desarrollar y reforzar aquellas competencias transversales que se requieren en esta profesión.

Competencia intercultural en CLIL digital

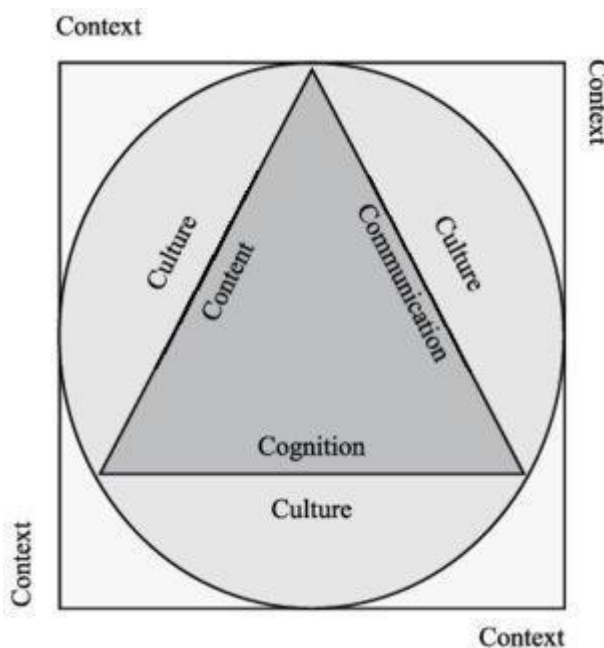
Introducción

Hoy en día, los ciudadanos de cada país miembro de la Unión Europea, más que nunca, son testigos de cómo la movilidad entre las poblaciones europeas se ha convertido en algo muy común y en una forma de vida normal. La movilidad de la población no sólo se refiere a los emigrantes y a la inmigración debida a la pobreza y el desempleo, a los conflictos étnicos o (en situaciones extremas) a la guerra. El significado de la movilidad es más amplio y se refiere a la necesidad y la voluntad de moverse, cambiar, conocer gente nueva, compartir nuevas experiencias, y no sólo está relacionada con el mercado laboral y el desempleo, sino también con la educación y la cultura. Por ello, la relación entre lengua - cultura - vida - comportamiento se ha hecho más estrecha e importante.

La mayoría de las organizaciones e instituciones internacionales, incluidas la UNESCO y la OCDE, reconocen la necesidad de mejorar las habilidades y actitudes de los adultos del siglo XXI para comunicarse interculturalmente. En otras palabras, los programas y enfoques educativos deben diseñarse con el propósito de fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa intercultural (CCI) de los individuos, que consiste en conocimientos, habilidades, actitudes, valores y conciencia crítica.

La comunicación, y por tanto el aprendizaje y la enseñanza de idiomas, es esencial para la movilidad de las personas. El aprendizaje de idiomas no sólo incluye la adquisición de reglas gramaticales y vocabulario, sino que es el proceso de adquisición de la competencia comunicativa, así como la comprensión de cómo la cultura, el comportamiento y las tradiciones afectan a una lengua.

El CLIL incorpora cuatro elementos identificados como las 4C, donde la cultura es el concepto subyacente para los otros tres aspectos: contenido, comunicación y cognición.



El marco de las 4C (Griffiths, 2019 – Adaptado de Coyle, Hood, & Marsh, 2010)

El papel de la cultura, una de estas cuatro C, es especialmente difícil, sobre todo por la naturaleza flexible del CLIL y su gama de identidades contextuales, pero esencialmente la relación entre la cultura y el aprendizaje en general, y el aprendizaje de idiomas en particular, está abierta a la interpretación y el debate.

Sin embargo, existen numerosas oportunidades para vincular el contenido a la cultura con el fin de lograr estos claros beneficios del CLIL:

- construir el conocimiento y la comprensión intercultural
- desarrollar habilidades de comunicación intercultural
- proporcionar oportunidades para estudiar el contenido a través de diferentes perspectivas

Asimismo, cabe destacar que el Consejo de Europa ha establecido nuevas escalas en su reciente revisión del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) (Consejo de Europa, 2018), según las cuales las diferentes habilidades se dividen en cuatro tipos de actividades, a saber: recepción, producción, interacción y mediación; y en dos competencias: competencia lingüística comunicativa; y competencia plurilingüe y pluricultural.

Como no queremos que la cultura se convierta en la "C olvidada", hemos diseñado y puesto en práctica un curso destinado a enseñar el patrimonio cultural y la competencia intercultural a través del método CLIL digital.

Enfoque del curso

El curso está dirigido a estudiantes con un nivel B2 del MCER y abarca 60 horas académicas. Su contenido está relacionado con las siguientes áreas: comunicación oral y escrita en lengua extranjera, estrategias de aprendizaje y enseñanza para adultos, psicología, competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida (LLL en inglés), interculturalidad y valorización del patrimonio cultural nacional.

El curso abarcó las tres áreas principales siguientes:

- El contenido de patrimonio cultural abarca los temas definidos por el patrimonio cultural de los países seleccionados: arte, gastronomía, historia, patrimonio natural, cultura popular, tradición y costumbres.
- El lenguaje comunicativo aborda los cuatro modos de comunicación según el volumen del MCER (2018): recepción, producción, interacción, mediación.
- La competencia digital se centra en los cinco componentes clave definidos por el Marco de Competencia Digital 2.0: alfabetización en información y datos, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad, resolución de problemas.

La metodología CLIL digital se aplicó con el fin de:

- crear los supuestos cognitivos y culturales que llevaran a un enfoque de aprendizaje en la dirección de la innovación y la flexibilidad
- animar a los profesores y a los alumnos a estar abiertos al cambio, a la creatividad y a la resolución de problemas, que son competencias favorables a la innovación y aplicables a diversos contextos profesionales y sociales
- permitir a los alumnos dominar las disciplinas y adquirir una buena cultura general
- desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje: habilidades de mediación, "movilidad" entre una cultura y otra
- integrar las nuevas tecnologías de aprendizaje
- desarrollar la competencia cultural y la apertura a Europa
- promover la comunicación en lenguas extranjeras, especialmente en lo que se refiere a la mediación y a la comprensión de otras culturas, pero también al desarrollo de habilidades comunicativas
- promover las competencias digitales

Para lograr esos objetivos y resultados, los profesores utilizaron el enfoque comunicativo, el enfoque intercultural, incluyendo métodos más innovadores como el aprendizaje semipresencial, el *flipped classroom*, la gamificación, el aprendizaje cooperativo, etc. Se hizo hincapié en los métodos interactivos de aprendizaje de lenguas extranjeras. También se incorporaron métodos más novedosos basados en los principios de las TIC.

Evaluación

- Cada clase se basó en objetivos de aprendizaje claros, haciendo hincapié en el desarrollo de los conocimientos y las habilidades de los contenidos del patrimonio cultural.
- El aprendizaje de los contenidos y de la lengua se integró a través del marco de las 4C, centrándose en la interrelación del contenido, la comunicación, la cognición y la cultura.
- Los profesores utilizaron una serie de herramientas de evaluación formales e informales (por ejemplo, tareas, trabajos, trabajos en clase, proyectos).
- El dominio de los contenidos por parte de los alumnos se supervisó mediante rúbricas analíticas para evaluar los rendimientos formativos en diferentes dimensiones.
- El lenguaje de los contenidos se evaluó con un propósito real en un contexto real, y la atención se centra tanto en la precisión como en la fluidez.
- Se animó a los alumnos a responsabilizarse de su propia evaluación a través de actividades de evaluación entre compañeros y de diversas herramientas de autoevaluación.
- • Se comprobó el progreso de los alumnos mediante el andamiaje, es decir, desglosando un trabajo o una actividad en pasos manejables y demostrando las habilidades y estrategias necesarias para completar cada paso con éxito.

Feedback de los alumnos

Algunos alumnos tuvieron problemas con tener el horario del curso fijo, debido a otras obligaciones personales o laborales:

- *Las clases son semanales y mi jefe no me respeta ni entiende que necesito el turno de mañana cada semana para poder asistir a las clases;*
- *Coger el tren, ir al trabajo y luego estudiar y hacer los deberes es muy exigente.*

La mayoría de los alumnos apreciaron el enfoque pedagógico individualizado que fue utilizado. También valoraron el hecho de tener un ambiente de aprendizaje cálido y acogedor que les hacía sentirse más cómodos a la hora de cometer errores y destacaron la necesidad de impartir clases interesantes y motivadoras:

- *También creo que la relación con el profesor es extremadamente importante porque si es positiva y buena, tengo más ganas de asistir a las clases y no me da vergüenza hacer preguntas; además, aprecio un enfoque individualizado; si el profesor me ignorara, probablemente abandonaría;*
- *Es un problema si el profesor fuera malo, o si la interacción dentro de un grupo fuera rígida, poco interesante y no ofreciera ninguna oportunidad social.*

CLIL digital en el turismo

¿Por qué turismo? ¿Qué incluye estudiar turismo?

Según la Organización Mundial del Turismo, en los últimos años la industria del turismo se ha convertido en una de las actividades económicas de más rápido crecimiento en el mundo. Incluso es la mayor fuente de ingresos y desarrollo para algunos países.

Una razón fundamental para estudiar turismo es el amor por los viajes y la cultura y todo lo relacionado con ellos. Este sector ofrece un amplio mercado laboral y los profesionales del turismo siempre tendrán algo a lo que dedicarse o incluso montar su propio negocio. Hoteles, aerolíneas, destinos, atracciones, transportes, cruceros, eventos, proveedores de actividades, centros comerciales, agencias de viajes, operadores turísticos y muchos otros forman en conjunto una enorme industria.

Las personas que deciden estudiar turismo se introducen en una amplia gama de temas como economía, planificación, normativa, negocios, organización de eventos, restauración y desarrollo empresarial. Además, es necesario adquirir conocimientos de psicología, técnicas de investigación social, comunicación y legislación.

Está claro que un profesional que quiera completar su formación en turismo debe hablar al menos dos idiomas. Estudiar turismo implica el contacto directo con clientes de todo tipo, que pueden hablar infinidad de idiomas, por lo que es imprescindible manejar los más universales como el inglés, el francés, el italiano y el portugués. Todos los estudiantes de turismo aprenden al menos una lengua extranjera. No obstante, cuantos más idiomas se dominan, mayores serán las oportunidades en el mercado laboral. Además, dado que el turismo es una de las carreras que trata directamente con visitantes de otros países, el conocimiento que puedes adquirir sobre otras culturas y sus gentes es inestimable.

No debemos excluir las competencias digitales, ya que en esta era digital que estamos viviendo, el sector turístico está en continuo proceso de transformación; implementando todo tipo de tendencias tecnológicas en su industria. La digitalización del turismo conduce a un mejor rendimiento en términos de eficiencia y eficacia. Por ejemplo, los sistemas de reserva, las redes sociales y las reseñas online, así como el enfoque en los datos, la reputación y la realidad virtual. Gracias a la digitalización, se puede aprender y comprender mucho sobre las necesidades, los deseos, las preferencias y los comportamientos de los clientes, tener más opciones para ofrecer servicios y productos a los consumidores, así como mayores oportunidades de publicidad y promoción para tu negocio.

CLIL digital en el turismo

CLIL digital significa construir una experiencia de aprendizaje en la que se integren las competencias lingüísticas, digitales y disciplinares, así como la comprensión intercultural. Como ya se ha visto, las lenguas extranjeras y las competencias digitales son indispensables cuando se estudia turismo y el campo de contenidos a enseñar es muy amplio. El turismo también abarca el desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes culturales de los alumnos en entornos interactivos. Teniendo en cuenta estos factores, la aplicación del CLIL digital en el sector del turismo puede ser extremadamente beneficiosa para aquellos que decidan convertirse en profesionales de este campo.

Léxico utilizado en el sector turístico

La distinguida dimensión internacional del turismo afecta inevitablemente al léxico que lo caracteriza, a menudo compuesto por internacionalismos, la mayoría de ellos de origen anglosajón, con algunas excepciones (del francés *hotel*, *maître*, *concierge*, etc.). Sin embargo, es muy frecuente que se trate del inglés: la misma palabra que define a todo el

sector, "tourism", se encuentra en las principales lenguas europeas, con las adaptaciones necesarias (todas las lenguas europeas a excepción del eslovaco, el checo, el finlandés, el húngaro y el islandés). En el léxico español, por ejemplo, el sector relacionado con los viajes y el transporte es el que registra el mayor porcentaje de anglicismos. Por ejemplo, en el sector hotelero en España se utilizan mucho las siguientes palabras: *all inclusive, amenities, booking, buffet, check-in, check-out, deluxe, suite, king-size, bungalow, camping, doble, twin, front desk, rack, rack rate, late check-out, minibar, no show, on request, overbooking, room service, rooming list, release, Spa, VIP, etc.*

En el aeropuerto de casi cualquier país, todos pasamos por el "Duty Free". Harías bien en recordar una variante en la lengua materna para eso. También hay una fuerte presencia del inglés en los nombres de los hoteles de zonas turísticas populares, como *Park, Garden, Palace*.

El léxico turístico asimila una amplia terminología de diversos ámbitos (geografía, economía, historia del arte, etc.). El microlenguaje turístico es un conjunto de microlenguajes interrelacionados que se utilizan en los distintos contextos por los que se mueve el operador turístico.

El uso de tantos neologismos procedentes de la lengua extranjera en el sector turístico puede facilitar la aplicación del método CLIL, ya que la introducción de los contenidos es más fácil y está directamente relacionada con el contexto del mundo real.

Atención al cliente

Independientemente de la rama del turismo en la que trabajes, hotel, agencia de viajes, oficina de turismo, aeropuerto, etc., es casi seguro que tendrás que tratar con clientes a diario.

El punto clave de todas las empresas turísticas son sus clientes; por eso la atención al cliente es de vital importancia y quizá la tarea más importante para el sector turístico. Muchas empresas ofrecen el mismo tipo de producto o servicio, pero lo que puede distinguirlas del resto es la calidad y el servicio de atención al cliente que ofrece su personal. La mayoría de las grandes empresas reconocen que un cliente satisfecho lleva a un aumento de las ventas, genera más clientes, mejora la imagen pública, proporciona una cierta ventaja sobre los competidores, anima al personal a sentirse más feliz y a ser más eficiente en su trabajo y garantiza la fidelidad de los clientes que vuelven.

En el sector turístico, los profesionales tienen que tratar con los clientes por teléfono, cara a cara o por escrito a través de diferentes canales. A pesar de la implantación de nuevas tecnologías, como Chabot o la interacción por voz, que facilitan una respuesta rápida a las preguntas convencionales, a menudo el cliente exige una interacción humana.

Para un buen servicio al cliente, es esencial desarrollar excelentes habilidades de comunicación. En la metodología CLIL, la comunicación es tanto una actividad como una herramienta. La combinación de lenguaje específico y dominio de la lengua en general es más relevante en el mundo del turismo que en otros ámbitos profesionales debido a la gran frecuencia de situaciones cotidianas que se dan entre profesionales y clientes (Clavi, 2001). La impartición de los contenidos en la lengua meta proporciona una práctica constante de las estructuras gramaticales correctas y de la aplicación del vocabulario en el contexto. El CLIL fomenta la adquisición de la lengua de forma más eficiente y permite a los alumnos alcanzar altos niveles de fluidez en la lengua meta sin sacrificar el conocimiento de los contenidos curriculares. Podemos aprender la voz pasiva proporcionando información a los turistas, el uso de adjetivos para describir las atracciones y los puntos de interés o aprender las formas interrogativas preguntando a los clientes por sus preferencias al confeccionar un paquete de viaje.

Los diferentes tipos de escenarios de interacción entre un profesional y un cliente nos permiten diseñar actividades que impliquen el trabajo en pareja, como la creación de diálogos cortos; dando a los alumnos la oportunidad de practicar habilidades específicas en la lengua meta. Por ejemplo, los alumnos pueden recrear un proceso de facturación en el aeropuerto o en el hotel, hacer o recibir una reclamación, pedir y dar direcciones, y hacer un juego de roles entre un camarero y un comensal, etc.

Podemos hacer uso de vídeos durante las clases y organizar debates en grupo y análisis de casos prácticos.

Apoyo de las herramientas digitales

Siempre es bueno apoyar las clases con las herramientas digitales disponibles y más adecuadas para cada tema y trabajo. Pueden hacer las clases más entretenidas y proporcionar a los alumnos nuevas habilidades digitales. Podemos crear cuestionarios de contenido para la evaluación continua y el feedback instantáneo (Socrativ, Mentimeter, Quizlet, Quizizz, Edpuzzle). Algunas plataformas colaborativas (Edmodo, Kialo-Edu, Padlet) pueden apoyar el trabajo en grupo, por ejemplo, cuando analizamos casos prácticos.

No debemos olvidar el desarrollo de las habilidades de escritura. Cartas formales, rellenar los espacios en blanco, hojas de instrucciones, informes o folletos. Por ejemplo, si asignamos a los alumnos la tarea de crear un folleto para un destino turístico, podemos presentarles una magnífica herramienta online: Canva, que también sirve para crear presentaciones.

A continuación, se presenta un ejemplo de una tarea que combina el desarrollo de las competencias lingüísticas (comprensión y expresión oral y escrita), las competencias digitales (hacer una presentación), las competencias cognitivas (comprensión de contenidos, análisis, razonamiento y toma de decisiones) y la aplicación de los conocimientos de los contenidos (promoción de destinos turísticos):

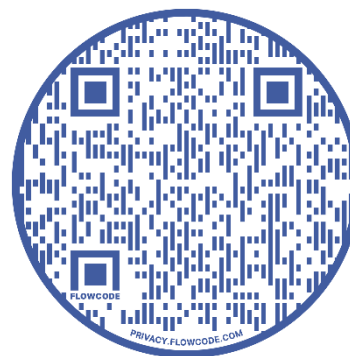
1. Trabaja en grupos de seis personas.
2. Asigna los siguientes roles: dos proveedores, dos revisores y dos turistas que están planeando un viaje.
3. Elige un destino de viaje (hotel/restaurante) en Internet. Ahora, mirando las fotos y las características del lugar elegido...
4. Los dos proveedores elaboran cada uno una presentación escrita de su hotel/restaurante.
5. Una vez terminadas las presentaciones, los dos revisores escriben reseñas independientes.
6. Por último, los turistas tienen que dar sus impresiones sobre las reseñas escritas y comunicar al grupo por qué elegirían uno u otro servicio ofrecido por los proveedores.
7. Al final de la actividad, los dos proveedores, teniendo en cuenta los comentarios positivos y negativos expresados tanto por los revisores como por los turistas, eligen la mejor manera de obtener críticas positivas y también cómo responder a eventuales críticas negativas.

El sector turístico es muy bueno para seguir el ritmo del progreso tecnológico. Un ejemplo es el uso de la tecnología de los códigos QR, que se ha hecho omnipresente. Los códigos QR pueden encontrarse en centros de transporte como aeropuertos, ferrocarriles, estaciones de autobús y puertos. Se utilizan para mejorar la experiencia de los turistas y facilitarles el suministro de información relevante en el momento y lugar adecuados. También encontramos códigos QR en diferentes lugares de interés, en parques, zoológicos, museos, etc. Los hoteles también implementan estos códigos para mejorar sus servicios: los códigos QR se utilizan en los sistemas de cierre de las puertas, cuidando así la seguridad de sus huéspedes; pueden facilitar el proceso de registro, pueden proporcionar

información sobre todos los servicios del hotel. Al escanear el código QR, los usuarios son redirigidos a la página web del hotel, al blog o a otro recurso, que puede contener información sobre eventos, consejos sobre restaurantes, atracciones locales y recomendaciones de actividades. Se trata de una forma sencilla de aumentar el nivel de servicio a los huéspedes en un hotel y, al mismo tiempo, conectar al huésped a través de plataformas de redes sociales como el blog de la propiedad, los perfiles de Facebook, Twitter y Google+.

Puedes presentar a tus alumnos una herramienta online: el generador de códigos QR, y después darles la tarea de crear una guía de la ciudad utilizando esta herramienta.

Aquí tienes una Ruta del Arte Moderno de Reus preparada por nuestros alumnos y profesores sobre la capital del Baix Camp, España. Reus es conocida por su actividad comercial, por ser el lugar de nacimiento de Antoni Gaudí y por ser un destino popular para la escalada.



Este QR de la ruta fue creado con el generador de QR gratuito Flowcode: www.flowcode.com

Conclusión

Los diversos temas incluidos en el sector turístico y la obligación de dominar al menos una lengua extranjera (inglés) hacen que este sector sea perfecto para la aplicación de la metodología CLIL digital con sus cuatro principios rectores (las 4 "C").

En una clase de hostelería y turismo, los alumnos aprenden sobre el sector y los conceptos importantes como "contenido". Mediante el debate, el trabajar en parejas y en grupo, el análisis de casos prácticos y las presentaciones, los alumnos expresan sus pensamientos, opiniones, actitudes y descubrimientos a través de la "comunicación" en la lengua meta. A través de las conferencias y el estudio del material proporcionado, utilizan sus habilidades de "pensamiento crítico", o "cognición", para comprender el contenido del curso y resolver los problemas. El estudio del "turismo global" fomenta la conciencia y la comprensión de otras culturas y valores.

Descripción de la sesión y conclusiones

Esquema de la sesión

Este curso en particular se organizó en dos sesiones de una hora y media cada una con un formador que tiene formación como educador lingüístico y que lleva varios años de actividad profesional en el ámbito del turismo. Cada sesión tenía la siguiente estructura:

1. Introducción de la sesión
2. Actividad de calentamiento: introducción de los principales conceptos
4. Breve presentación de la teoría
5. Dos actividades prácticas
6. Recapitulación y feedback

Feedback de los formadores

Los formadores señalaron que la información que hay en las guías de CLIL digital era muy relevante para el grupo objetivo y presentaba una manera muy práctica para que los formadores la integraran en sus programas, ya que contiene toda la información que un formador necesita para poder organizar y poner en práctica actividades que giren en torno al tema. Pudieron adaptar muchas de las actividades sugeridas, como los juegos de rol descritos para la gestión del estrés o para el liderazgo, con los temas de turismo y utilizaron muchas de las herramientas descritas.

Sugirieron que se añadieran algunos folletos o volantes que acompañaran a las actividades descritas, como imágenes recortadas u hojas de trabajo que un formador pudiera tomar y utilizar directamente en su clase, donde el formador pudiera añadir el contenido a un ejemplo/plantilla ya creada.

Los formadores también sugirieron que hubiera algunos enlaces y referencias a otros ejemplos de actividades de CLIL que ya se hubieran aplicado en una mayor variedad de campos.

Feedback de los participantes

En general, los comentarios de los participantes sobre las sesiones fueron muy positivos. A todos ellos les gustó la forma en que se organizaron e impartieron las sesiones y, sobre todo, el hecho de que fueran más prácticas que teóricas. Todos los participantes estaban interesados en el campo del turismo y tenían un nivel de inglés principiante-intermedio. Todos manifestaron que apreciaban mucho el enfoque en el idioma de algunas de las actividades, como el trabajo en grupos de juegos de rol en los que podían poner en práctica muchas de las cosas aprendidas. También disfrutaron del uso de herramientas digitales, como Kahoot y Factile.

Antes de inscribirse en las sesiones, los participantes tenían poco o ningún conocimiento del concepto de CLIL, pero al final de las sesiones afirmaron que se trata de una forma de aprendizaje muy práctica y eficaz.

CLIL digital y hablar en público

La metodología de CLIL digital creada en el marco del proyecto “Digitalclil4all” se puso a prueba durante una sesión de formación para adultos organizada por DOREA. El objetivo de los talleres era sensibilizar sobre temas “candentes” de la actualidad y fomentar el diálogo y la aceptación mediante la mejora de la capacidad de hablar en público. La formación también pretendía presentar el hablar en público como una herramienta de aprendizaje en general.

¿Qué es hablar en público?

En pocas palabras, hablar en público es el acto de hablar cara a cara a un público en directo, mientras que las habilidades de hablar en público pueden referirse al talento de dirigirse eficazmente a una audiencia.

El diccionario de la Universidad de Cambridge define la oratoria como “*la actividad de hablar sobre un tema a un grupo de personas*”. Sin embargo, no debe confundirse con una simple charla informal, ya que el hablar en público tiene un propósito más concreto y está destinado a la celebración, el entretenimiento, la influencia o la información: “*Hablar en público es un proceso de hablar a un grupo de personas de forma estructurada y deliberada con la intención de informar, influir o entretener a los oyentes*”.

Todas las definiciones tienen algo en común: hablar a un público. Aunque algunas de las definiciones también incluyen la cláusula de “hablar cara a cara”, teniendo en cuenta el mundo actual, las tecnologías digitales disponibles y la forma en que la pandemia del COVID-19 ha cambiado nuestras vidas, puede que este ya no sea el requisito previo.

Hablar en público se remonta a la época griega. El estudio de hablar en público comenzó hace unos 2.500 años en la antigua Atenas. Los antiguos griegos valoraban mucho la participación política pública, en la que hablar en público era una herramienta crucial. Los hombres debían dar discursos como parte de sus deberes cívicos, lo que incluía hablar en la asamblea legislativa y en la corte. Los ciudadanos también se reunían en el mercado y debatían sobre temas de guerra, economía y política. La habilidad para hablar también era esencial para llevar una vida social destacada y relacionarse con los ricos².

Más tarde, los romanos desarrollaron el arte de hablar en público y luego los oradores modernos. Entre los oradores públicos más famosos de la actualidad se encuentran Sir Richard Branson³, Oprah Winfrey y Nick Vujicic, entre otros.

Hablar en público y CLIL digital

Es fundamental enfatizar que una clase de CLIL digital no es una clase de lengua o de competencias digitales, ni tampoco debe etiquetarse como una clase de una asignatura transmitida en una lengua extranjera. Según el marco de las 4C, una clase de CLIL exitosa debe combinar los elementos de contenido (como la materia, los temas, los enfoques transversales) y centrarse en la interrelación entre el contenido (materia), la comunicación (lengua), la cognición (pensamiento) y la cultura (conciencia de sí mismo y de la “otredad”) para aprovechar las sinergias de la integración del aprendizaje (contenido y cognición) y el aprendizaje de la lengua (comunicación y culturas)⁴.

² D. Barnard “Brief History of Public Speaking and Famous Speakers through the Ages”, 2018, URL: <https://virtualspeech.com/blog/history-public-speaking>

³ Propietario de la marca “Virgin”, incluyendo Virgin Atlantic y Virgin Galactic

⁴ Elvira Parés Cortacans “Speaking in the CLIL classroom: to what extent do teachers and students use English in the classroom?”, 2013.

El CLIL, en general, parece recalcar la interacción oral cara a cara y la fluidez en un contexto significativo, aportando el gran potencial de mejorar las habilidades de comunicación oral, la precisión, la fluidez o incluso la pronunciación y la entonación, exactamente lo que la formación sobre hablar en público pretende hacer la mayoría de las veces.

Un estudio realizado por Gallardo y Gómez (2013) se propuso comprobar la eficacia de la exposición adicional de CLIL en la producción oral de los estudiantes de inglés como lengua extranjera de secundaria. Los resultados revelaron que los alumnos de CLIL tenían un mejor rendimiento en cuanto a fluidez, léxico y gramática. Además, los alumnos de CLIL tenían una gran variedad de vocabulario adicional. En resumen, este estudio demostró las ventajas de la exposición adicional de CLIL en la producción oral de inglés.

Por lo tanto, la combinación de talleres de hablar en público junto con la metodología de CLIL digital puede conducir no sólo a la mejora de las habilidades orales, sino también a la mejora de la gramática, el léxico y la ampliación del vocabulario, así como de las habilidades digitales.

Formación para hablar en público

El curso de formación estaba dirigido a estudiantes adultos y constaba de 25 horas. La formación abarcó áreas como la comunicación oral y escrita en lengua extranjera (inglés), los aspectos vocales y corporales del habla, la comunicación intercultural, la psicología (aceptación, creación de empatía), la comunicación intercultural, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, las competencias digitales (la alfabetización informativa y de datos, la creación de contenidos digitales y la resolución de problemas), etc.

El curso abarcó las siguientes 5 áreas principales:

1. Preparación de un discurso
2. Dar un discurso
3. Evaluar un discurso
4. Contar historias (planteamiento/nudo/desenlace)
5. Temas breves sobre cuestiones globales (por ejemplo, cambio climático, migración y refugiados, población sin hogar, pandemia y su gestión, igualdad de género, etc.)

Los principales resultados del aprendizaje:

- Aprender sobre los métodos de defensa y cómo pueden utilizarlos para sensibilizar, fomentar el diálogo y promover un cambio positivo.
- Aprender a prepararse (introducción-cuerpo-conclusión, notas antes del discurso, práctica en el espejo, etc.)
- Aprender a dar un discurso (estar de pie, moverse, gestos corporales al hablar, contacto visual, respiración, uso de la voz, técnicas para captar la atención del público)
- Aprender a hablar de forma inesperada dentro de un tiempo determinado y sin preparar las palabras
- Aprender a evaluar un discurso y a dar feedback
- Aprender a trabajar en equipo para preparar y dar un discurso juntos
- Mejorar la confianza en uno mismo y la autoestima
- Mejorar el pensamiento crítico

También se aplicó la metodología CLIL digital para:

- proporcionar contextos de aprendizaje relevantes para las necesidades e intereses de los alumnos
- promover la evolución del alumno tanto en las habilidades lingüísticas como en la construcción de conocimientos
- ofrecer oportunidades directas de aprender a través de la lengua
- explorar los vínculos entre la lengua y la identidad cultural, examinando comportamientos, actitudes y valores
- implicar un contexto y un contenido que enriquezcan la comprensión de los alumnos de su propia cultura y la de los demás
- ayudar a utilizar la lengua para construir nuevos conocimientos y habilidades
- integrar las nuevas tecnologías digitales de aprendizaje y promover las competencias digitales

El curso de formación se diseñó inicialmente para ser impartido de forma presencial. Lamentablemente, debido a las restricciones de viaje, la formación se organizó online, utilizando la plataforma Zoom⁵. El hecho de que la formación se impartiera online nos permitió enriquecer la formación al involucrar a participantes de diferentes orígenes y países, fomentando la conciencia cultural y la comunicación intercultural (CLIL 4C - elemento cultural).

Para alcanzar los objetivos del curso de formación, los formadores utilizaron una combinación de actividades de aprendizaje formales, informales y no formales, centradas en el aprendizaje del alumno. Y por eso, dentro del enfoque CLIL, durante la formación se aplicó la comunicación alumno-alumno, alumno-grupo y grupo-grupo. Para hacer la formación más interactiva, se utilizaron otras plataformas y herramientas digitales: YouTube, Mentimeter⁶, Nearpod⁷ y Story Dice⁸.

Consejos para los educadores

Recomendamos utilizar estrategias de andamiaje a la hora de diseñar y aplicar tu programa de formación. *El andamiaje como metáfora se utiliza comúnmente en un contexto educativo para describir cualquier apoyo temporal puesto a disposición del alumno por el profesor o un compañero más capaz, diseñado para ayudar al alumno a realizar con éxito una tarea de aprendizaje y a progresar en el aprendizaje y que se retira cuando ya no es necesario*⁹.

Algunos ejemplos de andamiaje son:

- Desglosar una actividad en pasos manejables para ayudar a los alumnos en su proceso de aprendizaje para comprender nuevos conceptos y desarrollar nuevas habilidades.
- Proporcionar un marco lingüístico (por ejemplo, preguntas principales, raíces de la oración) para guiar a los participantes a través de una tarea para mejorar la fluidez.
- Proporcionar a los alumnos términos y estructuras clave sobre el tema CLIL y no olvidarse de recordarlas regularmente, especialmente en las primeras sesiones.
- Hacer preguntas de comprobación de conceptos (CCQ en inglés) para mantener a los alumnos enfocados en la tarea y en el camino.
- Poner a los alumnos en grupos de capacidades y orígenes mixtos para que se beneficien de las ideas y los puntos fuertes de los demás.
- Aumentar la visualización del contenido mediante mapas o gráficos para complementar o apoyar la comprensión de los textos escritos y hablados.
- Utilizar herramientas digitales para mantener la participación activa de los alumnos.
- Proporcionar una retroalimentación constructiva, así como fomentar la reflexión de los compañeros y la auto-reflexión, es una parte crucial de la formación que permite a los alumnos aprender unos de otros y mejorar su competencia de aprender a aprender¹⁰.

En definitiva, lo más importante y crucial a la hora de llevar a cabo su propia formación de hablar en público, ya sea presencial, online o con un enfoque de aprendizaje semipresencial, es crear un ambiente de apoyo y sin estrés, que permita a los alumnos desarrollar sus competencias y participar plenamente en todas las actividades del curso de formación.

⁵ Plataforma Zoom: <https://zoom.us/>

⁶ Página web Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>

⁷ Página web Nearpod: <https://nearpod.com/>

⁸ Página web Story dice: <https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>

⁹ M. del Carmen Arau Ribeiro, A. Gonçalves and M. Moreira da Silva “Languages and the Market: Selection of International Perspectives and Approaches” ,2017.

¹⁰ Yale Center for Teaching and Learning. (2015). Public Speaking for Teachers I: Lecturing Without Fear. Yale Center for Teaching and Learning.

Feedback de los participantes

Los participantes se mostraron muy satisfechos con el curso de formación, ya que les ayudó a superar su miedo a hablar en público a todos los niveles; mejoró su nivel de inglés y sus habilidades digitales; y les permitió interactuar con otros participantes, aprendiendo con y de los demás, y descubriendo las culturas de cada uno.

También apreciaron la oportunidad que se les brindó de debatir sobre los temas que les apasionan y verlos desde diferentes perspectivas.

Los alumnos destacaron que el ambiente relajado, cálido y tolerante creado tanto por los formadores como por los propios participantes fue crucial para ellos a la hora de participar en las actividades y expresarse.

"La formación ha sido absolutamente magnífica y he disfrutado mucho de cada momento. El contenido era extremadamente informativo e increíblemente útil. He asistido a varias formaciones antes, pero no recuerdo que ninguna haya tenido un impacto tan fuerte. Habéis hecho un trabajo maravilloso y aprecio vuestros esfuerzos".

"¡Muchas gracias por una formación tan buena! He disfrutado de todas las sesiones y ha sido un gran placer para mí practicar mis habilidades con vosotros. Estoy muy contenta de haber tenido esta experiencia".

Referencias y bibliografía

1. Páginas web y vídeos

CLIL – Content and Language Integrated Learning

https://www.aredne.eu/course/clil-content-and-language-integrated-learning/?gclid=EAlaQobChMI-fTtwq615wIVRcreCh3ieAaxEAMYASAAEgJkxfD_BwE

How to use CLIL methodology in adult learner classroom

<https://epale.ec.europa.eu/en/blog/how-use-clil-methodology-adult-learner-classroom>

The What, Why and How of CLIL for English Teachers

<https://www.hltmag.co.uk/feb19/clil-for-english-teachers>

What is CLIL and how can we apply it to English Teaching

<https://skyteach.ru/2019/04/01/what-is-clil-and-how-can-we-apply-it-to-english-teaching/>

Using CLIL methodology while teaching adults

<https://skyteach.ru/2019/05/30/using-clil-methodology-while-teaching-adults/>

7 smart ways to use technology in the classroom

<https://ideas.ted.com/7-smart-ways-to-use-technology-in-classrooms/>

QR Break-Ins

<https://wakelet.com/wake/b51a380c-a747-405d-8f01-d213b9270c3e>

9 TCEA Presentations You Need to See!

https://shakeuplearning.com/blog/9-tcea-presentations-you-need-to-see/?ck_subscriber_id=586145978

30 interactive Google Slides activities

<http://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/>

CLIL used in classes from primary schools and vocational colleges

<https://www.youtube.com/watch?v=dFuCrXRobh0>

What is CLIL?

<https://www.youtube.com/watch?v=2h33LnlqR1c>

European Framework for CLIL Teacher Education, Council of Europe / ECML Graz, Austria

<https://clil-cd.ecml.at/>

CLIL Articles: Onestopenglish

<http://www.onestopenglish.com/clil/methodology/articles/>

CLIL Projects (Facebook page)

<https://www.facebook.com/pg/forteachersinEnglish/posts/>

National Geographic Classroom Resources

<https://www.nationalgeographic.org/education/classroom-resources/>

CLIL Media: Practical Tips and Tricks for every CLIL Teacher

<https://www.clilmedia.com/articles/>

How to teach Digital Marketing

<https://www.aeseducation.com/blog/2014/01/can-teach-digital-marketing-high-school-students>

CLIL Principles

<https://sites.google.com/a/xtec.cat/clil-principles/language>

Content-compatible language

https://www.learningenvironmentslab.org/openpatternrepository/Content-Compatible_Language/alx

CLIL Glossary

https://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/20-01-2014/clil_glossary_cambridge.pdf

Content-obligatory language

<https://www.onestopenish.com/tkt/tkt-content-obligatory-language/501226.article>

What is CEFR? The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>.

2. Artículos y estudios

ReCLes.pt CLIL Training Guide: Creating a CLIL Learning Community in Higher Education

[https://www.researchgate.net/publication/293654568 ReCLespt CLIL Training Guide Creating a CLIL Learning Community in Higher Education](https://www.researchgate.net/publication/293654568_ReCLespt_CLIL_Training_Guide_Creating_a_CLIL_Learning_Community_in_Higher_Education)

Improving the effectiveness of language learning: CLIL and computer assisted language learning

Scott, D., & Beadle, S. (2014)

European Commission, Education and Training, A report submitted by ICF

https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/document-library-docs/working-group-report-clil-language-learning_en.pdf

Understanding CLIL as Innovation in Studies in Second Language Learning and Teaching

Richard Kiely, University College Plymouth St Mark and St John

<https://pressto.amu.edu.pl/index.php/ssllt/article/view/5247/5339>

Vocabulary Notebook: a digital solution to general and specific vocabulary learning problems in a CLIL context

Plácido Bazo, Romén Rodríguez, and Dácil Fumero

<https://pdfs.semanticscholar.org/0908/37b3e0cc0d886f2f957b817a6813cf5c5bf5.pdf>

An introduction to CLIL Notes based on a CLIL course at British Study Center - Oxford

Umberto Lesca, 2012

https://www.itis.biella.it/europa/pdf-europa/CLIL_Report.pdf

How do you know if you're practising CLIL?

Ball, C. (n.d.). One stop English, Oxford: Macmillan. Available online:

<http://www.onestopenglish.com/clil/methodology/articles/article-how-do-you-know-if-youre-practisingclil/500614.article>

3. Libros y publicaciones

CLIL/EMILE: The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential

David Marsh, UniCOM, Continuing Education Centre, 2002

European Framework for CLIL teacher education

Geiger-Jaillet A, Wolff D, Mehisto P, Marsh D (Council of Europe / ECML Graz, Austria)

<https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/CLIL-EN.pdf?ver=2018-03-21-153925-563>

CLIL MAGAZINE

<https://www.clilmedia.com/clil-magazine/>

Putting CLIL into Practice

Phil Ball, Keith Kelly, and John Clegg, Oxford University Press, ISBN: 9780194421058

The CLIL Resource Pack: Photocopiable and Interactive Whiteboard activities for Primary and Lower Secondary Teachers. Book with photocopiable activities and CD-ROM

Grieveson Margaret, Delta Photocopiables, April 8, 2019

Technology enhanced CLIL classrooms

Derya Bozdoğan TED University, Turkey, CLIL in Foreign Language Education, Publisher: Constantine the Philosopher University in Nitra, pp.164-176

Innovations and Challenges in CLIL Materials Design - Theory Into Practice

P. Ball, <https://doi.org/10.1080/00405841.2018.1484036>

The Role of Languages in CLIL

Llinares, A., Morton, T., & Whittaker, R. (2012). Cambridge University Press.

The CLIL 4Cs Framework

Coyle, www.researchgate.net

Introducing the CLIL-Pyramid: Key Strategies and Principles for CLIL Planning and Teaching

Oliver Meyer, 2013, www.researchgate.net

CLIL approach and teaching LSP – two ways to the same goal?,

Belenkova N. (2014). ICERI2014 Proceedings, pp. 3076-3079

Content and Language Integrated Learning.

Coyle, D., Hood, P. & Marsh, D. (2010). Cambridge: CUP

Teaching CLIL With Digital Literacies

García-Esteban S. (2015). Verbeia: Journal of English and Spanish Studies

Teacher education for CLIL across contexts: From scaffolding framework to teacher portfolio for content and language integrated learning

Hansen-Pauly, M. A., et al. (2009).

Uncovering CLIL: Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education

Mehisto P., Marsh D., Frigols M.J. (2008).

Exploring CLIL contribution towards the acquisition of cross-curricular competences: A comparative study on digital competence development in CLIL

Nieto Moreno De Diezmas, E. (2018) Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas 13(1):75

A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives

Anderson, L. & Krathwohl, D., et al. (2001), New York : Longman.

CLIL, Content and Language Integrated Learning

Coyle D., Hood Ph., Marsh D., 2010: , Cambridge University Press, Cambridge.

Assessment and evaluation in CLIL

F. Quartapelle (2012) , Ibis, Como – Pavi

CLIL in Foreign Language Education: e-textbook for foreign language teachers

Pokrivčáková, S. et al. (2015). . Nitra: Constantine the Philosopher University. 282 s

Theory and planning for effective classrooms: supporting students in content and language integrated learning contexts

Coyle, D. (1999)