BLOQUE II: Materiales AICLE y otros recursos

- Recursos Educativos Abiertos
- Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE
- Diseño de sesiones y unidades AICLE
- Otras metodologías que podemos aplicar al bilingüismo.

Copyright 2026

Recursos Educativos Abiertos

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

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

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

Copyright 2026



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

Las licencias abiertas se fundan en el marco existente de los derechos de propiedad intelectual y respetan la autoría de la obra, atribuyendo una serie de permisos y restricciones que el mismo autor decide. Los REA han experimentado un desarrollo progresivo en la última década, por lo que encontramos numerosos repositorios de REA de diversas materias y niveles, sobre todo a nivel de universidad donde los autores son más conscientes de la autoría y donde este movimiento comenzó a definirse con los cursos abiertos del MIT [^2]. No obstante **los repositorios AICLE** que conocemos como tal y **muchos otros materiales de interés para el uso en el aula AICLE no especifican dicha licencia abierta aunque sí que se muestran con objeto de ser compartidos en la comunidad educativa y serán muy útiles**.

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

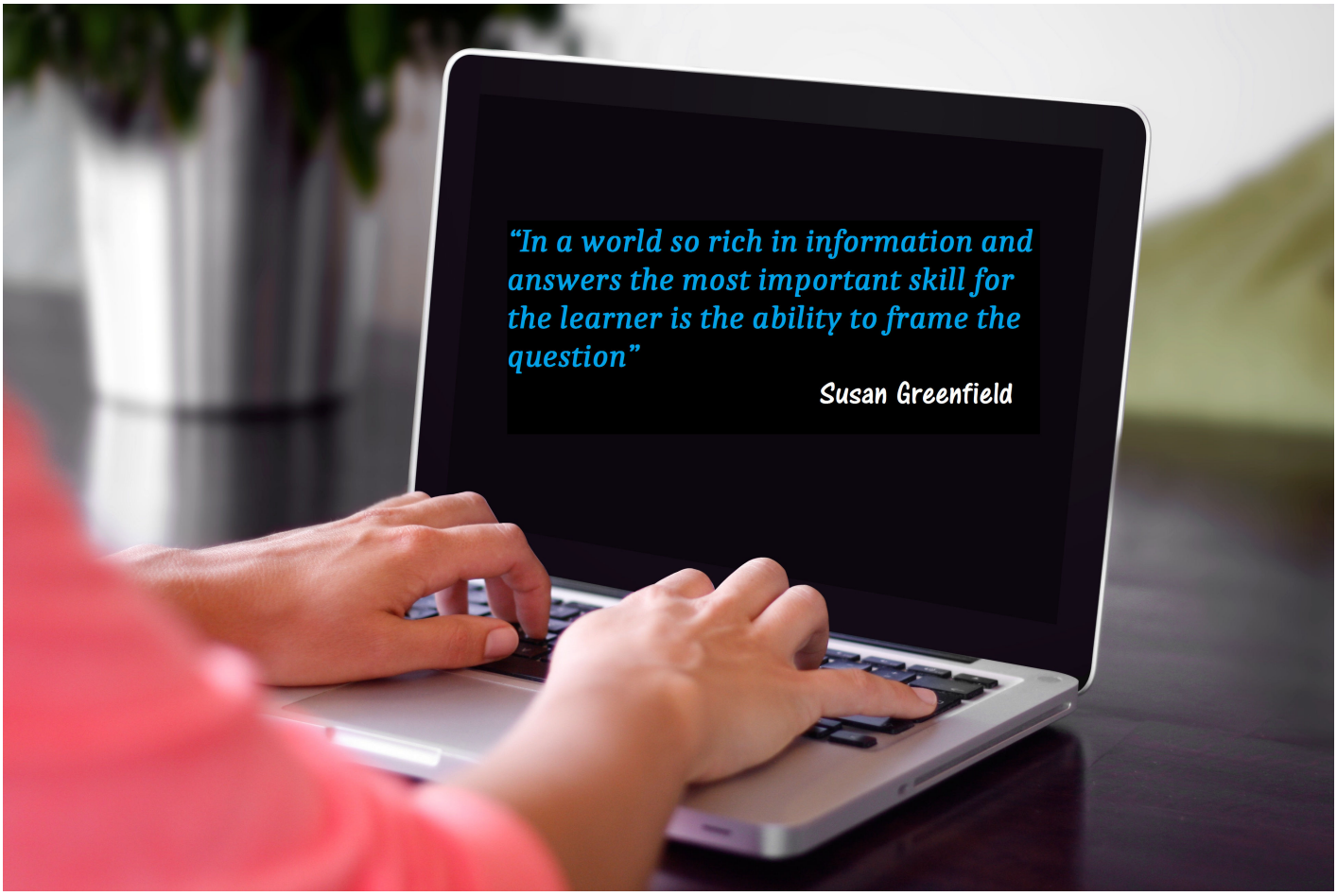
Copyright 2026

[1]: Unesco, Declaración de París de 2012 sobre
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/WPFD2009/Spanish_Declaration.html

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

Estrategias de búsqueda de REA

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



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

En estos portales los recursos no son en la mayoría de los casos específicos para AICLE pero sí son los correspondientes al currículo de niveles de infantil, primaria o secundaria y pueden ser de mucha utilidad al estar en la lengua objeto. Valgan algunos ejemplos de nuestro país, como el portal de AGREGA [^1] o el portal Educativo de Extremadura o el Mestre@casa de la Generalitat Valenciana; también la comunidad REA AICLE en el repositorio Procomún; y otros de habla inglesa como el portal for Irish Education o el portal de BBC Learning English o específico para los más jóvenes cbeebies, Learning resources exchange for schools en varias lenguas. En el siguiente subapartado recogemos algunos enlaces más de portales de REA.

1. **Explorar los recursos y materiales seleccionados y/o elaborados por otros compañeros** que igualmente trabajen en AICLE a través de buscadores o en páginas de referencia AICLE o CLIL que conozcamos como por ejemplo ejemplos de materiales en esta página.
2. Utilizar diferentes buscadores: Google, DuckDuckGo (para no dejar huella) o instagrok (si quieres resultados en forma de mapa mental) o explorarando en Twitter los *#hashtags* que tienen que ver con #AICLE #CLIL. Para ello, no es preciso estar dentro de Twitter, ni siquiera tener una cuenta.

Copyright 2026



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

buscadores específicos para niños, como por ejemplo, Vikidia.

Taxonomía de REA y de otros recursos

Desde una perspectiva amplia, podemos clasificar los recursos que nos van a servir tanto para ser usados en el planteamiento de unidades AICLE como los que nos servirán para crear materiales partiendo de REA, distinguiendo los siguientes **tres bloques.**

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



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

Por otro lado, de acuerdo al tipo de recursos que nos encontramos en la Red, los **REA** pueden dividirse en tres grupos[^1]:

- **Contenidos educativos:** cursos completos (programas educativos), materiales para cursos, módulos de contenido, objetos de aprendizaje, libros de texto, materiales multimedia (texto, sonido, vídeo, imágenes, animaciones), exámenes, compilaciones, publicaciones periódicas (diarios y revistas), etc. Un ejemplo de este tipo de REA es Wikipedia o los recursos de la plataforma de la UNESCO.
- **Herramientas:** software para apoyar la creación, entrega (acceso), uso y mejora de contenidos educativos abiertos. Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido; gestionar el aprendizaje; y desarrollar comunidades de aprendizaje en línea. Como por ejemplo la plataforma que usamos en este curso: Moodle, el programa eXeLearning
- **Recursos de implementación**: licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales; principios de diseño; adaptación y localización de contenido; y materiales o técnicas para apoyar el acceso al conocimiento. Por lo general, quienes crean REA, permiten que cualquier persona use sus materiales, los modifique, los traduzca o los mejore y, además, que los comparta con otros. Se debe tener en cuenta que algunas licencias restringen las modificaciones (obras derivadas) o el uso comercial. Para ello, debes reconocer qué permite cada licencia así como publicar tu trabajo con la licencia correspondiente. Te aconsejamos revises los conocimientos de las licencias Creative Commons.

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

---

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

Materiales y recursos específicos AICLE

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

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

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

He aquí algunos sitios donde podemos encontrarlos:

- Unidades didácticas del Proyecto Conbat+ (*European Centre for Modern Languages*). Principalmente para 6º Primaria y primer ciclo de la ESO.
- Materiales creados por otros compañeros y que los comparten en páginas que ellos crean o en espacios de la Web 2.0 (blogs, wikis, etc.). Un ejemplo es la página del CEIP San Miguel en Andalucía donde, entre otras cosas, se encuentran numerosas unidades elaboradas por los profesores bilingües del centro.
- Para ver más ejemplos, visita la página web de Isabel Pérez.

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

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

- Vídeos, animaciones e imágenes de los que ya hemos hablado. Ejemplos: *Daily routine*, *Parts of a plan video* o *5 things a plant needs to live song*
- Tarjetas (*flashcards*), animaciones, ejercicios interactivos (*quizzes*), experimentos, presentaciones. Por ejemplo, los que se ven en las siguientes páginas: *flashcards*, mapas interactivos, ejercicios, experimentos, presentaciones, animaciones.
- También, actividades más completas tipo cazas del tesoro, Webtasks o WebQuests.



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

En Inglés:

SEN Teacher página originalmente ideada para estudiantes con dificultades especiales, pero útil para todo tipo de alumnado. Contiene fichas para imprimir, enlaces, descargas e instrumentos de búsqueda muy útiles para el profesorado. Ofrece material de todas las áreas.

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

En Francés:

Zona CLIL: Secciones Bilingües en francés para Primaria.

Recursos lingüísticos específicos de L2

En este apartado vamos a tratar de aquellos **recursos** y **materiales específicos para el aprendizaje de la lengua**, que en muchos casos se pueden utilizar en la clase AICLE para apoyar

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

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

Fundamentalmente, destacamos los diccionarios, glosarios, aplicaciones(o páginas web) para mejorar la pronunciación o la gramática. En el caso de los más jóvenes, cuanto más lúdicos sean estos recursos, mucho mayor será su avance. Asimismo, el mundo de las nuevas tecnologías ha abierto las puertas a una nueva manera de aprender, abriendo las puertas del aula y así logrando que la motivación del alumnado y el deseo de aprender no termine en las puertas del colegio.



En primer lugar vamos a destacar los **diccionarios**, sobre todo los que ofrecen imágenes y pronunciación. Así, por ejemplo, encontramos desde diccionarios tradicionales muy completos [^1] a diccionarios interactivos, que transforman una página en un corpus con opción a traducir cada una de las palabras en el mismo contexto de la página [^2] o diccionarios visuales [^3] o sólo de pronunciación [^4]. Este tipo de recursos pueden darse a conocer a los alumnos para que hagan uso de ellos cuando los necesiten, de una manera autónoma. A continuación destacamos algunos enlaces útiles.

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

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

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

Para practicar pronunciación: English4kids, learning through Nursery rhymes

Específicos de **infantil**:

Picture dictionary vínculo a recurso descargable e imprimible en pdf.

Online Picture Dictionary Imágenes ordenadas alfabéticamente. Sin pronunciación.

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

Picture That Imágenes con vocabulario dependiendo del lugar elegido.

Recursos para el trabajo de la L2 en francés.

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

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

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

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

---

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

Copyright 2026

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

Otros recursos y materiales auténticos

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

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

---

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

Uso de herramientas TIC para transformación y elaboración de contenidos AICLE

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

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

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

Creación de actividades interactivas

- Web Poster Wizard aplicación para crear webtasks o búsquedas del tesoro con sencillez. Dispone de alojamiento en la propia página. Un ejemplo es Beatrix Potter
- Zunal ofrece un servicio gratuito de creación de webquests. Te permite buscar por materias y niveles. Ejemplos de webquests son Nature o Numbers are Fun
- **Educaplay** y **LearningApps**; ambos son gratuitos, hay que registrarse y una vez creado el ejercicio generan una dirección que se puede enlazar desde cualquier sitio web o insertar en una página, blog o wiki. El tipo de ejercicios es muy variado. Puedes ver los ejercicios disponibles elaborados por otros profesores.
- **Quizlet** podemos crear ***Flashcards*** que pueden ser útiles para el estudio de vocabulario con las diferentes actividades que se pueden realizar con dichas flashcards.
- Edpuzzle: Con esta herramienta podremos elegir un vídeo colgado en la red, introducirle en la herramienta y colocarle aquellas preguntas que consideremos necesarias. Cuando nuestro alumnado entre podrán visualizar el vídeo, contestar a las preguntas y el profesor controlará las respuestas y los avances del alumnado.

Creación de audios

Los audios puede ser útiles para:

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

Herramientas:

Podomatic: *podcasting* colaborativo.

Soundcloud: repositorio social de audios, grabación de audios en línea.

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

Copyright 2026

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

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

Imágenes o sonidos

- Morguefile permite transformar las imágenes y usarlas libremente; si se usan tal cual hay que referir al autor.
- pics4learning motor de búsqueda seguro, gratuito para fines educativos.
- Pixabay Motor de búsqueda de imágenes y videos libres de derechos de autor bajo la licencia Creative Commons CC0. Puedes descargarlas, modificarlas, distribuirlas y usarlas libres de pago para cualquier uso, aún para aplicaciones comerciales. No es necesaria atribución ni necesita registro.
- Multicolr Search Lab son imágenes extraídas de Flickr Creative Commons y seleccionadas por el color.
- Soundbible.com sonidos libres de copyright.
- Jamendo Música para proyectos con todos los derechos.
- Flickr Creative Commons Para buscar es preciso hacer clic en "ver más" en los apartados que indican el tipo de licencia.

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

- Edutopia videos videos que evidencian la práctica educativa en primaria en EEUU. Pueden ser muy útiles para el propio docente a la hora de buscar experiencias nuevas para su aula, así como para los alumnos.Recomendamos ver *Engaging Parents of English-Language Learners*.

- Vimeo es una de las mejores opciones para compartir y encontrar vídeos, con una búsqueda avanzada que permite seleccionar la licencia.
- Videopedia la wikipedia de los vídeos.
- HowStuff Works Vídeos interesantes de muchos temas educativos.
- Slowmation página australiana con videos de ejemplo y material educativo sobre la creación de videos explicativos para infantil y primer ciclo primaria.
- Watch, Know, Learn es otro canal con multitud de temáticas educativas.
- NeoK12 Videos y juegos educativos primaria.
- Khan Academy Uno de los repositorios educativos de vídeos que más ha progresado y que incluye sobre todo vídeos de ciencia y matemática pero que está expandiéndose en otras áreas. Aunque los vídeos son en inglés muchos están subtitulados y se puede colaborar en la subtitulación igualmente.
- Teacher TV espacio del departamento de Educación del Reino Unido donde aparecen otros enlaces a vídeos educativos que pueden ser de mucho interés para AICLE en inglés.

Subtitular Vídeos

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

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

Organizadores de ideas

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

- Realización de lluvia de ideas, introducción de conceptos, contenidos.
- Resúmenes de contenidos, conclusiones principales de ideas.
- Ampliación de vocabulario agrupado por campos semánticos.
- Realización de descripciones.
- Explicación de temas, realización de esquemas.
- Crear líneas temporales

- Crear textos argumentativos y debatir a partir de los mismos.

Herramientas:

- Graphic organizers: organizadores gráficos para repasar vocabulario, hacer resúmenes, preparar una presentación.
- Mind42, Bubbl.us, Mindmeister, Mindomo, Popplet: creación de mapas mentales.
- Padlet: lienzo digital en blanco para expresar lo que quieras: conceptos, contenidos.
- Tagxedo: nubes de palabras que adquieren formas preinstaladas.
- Wordle: sencillo editor de nubes de palabras en línea, que después pueden enlazarse o embeberse en espacios web tipo blogs, wikis, etc. Para visualizar las nubes de palabras es necesario tener Java instalado en el equipo o ejecutarlo al ver una nube.



Fomento de lectoescritura digital

Para fomentar la **lectoescritura digital**:

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

Herramientas:

- Lino: corchos en línea, sin necesidad de registro, una buena alternativa para trabajar con alumnado menor de edad.
- Storyjumper: herramienta para diseñar cuentos digitales en línea; muy recomendable para niños y niñas de Educación Infantil y primeros Ciclos de Primaria.
- Storybird: herramienta que nos ofrece la posibilidad de leer libros, así como de crear los nuestros propios haciendo uso de sus propias imágenes o imágenes creadas por el alumnado.

Presentaciones, pósters interactivos, películas, animaciones o avatares

Son actividades muy interesantes para:

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

Herramientas:

Copyright 2026

- Photopeach: crea presentaciones en línea simplemente tomando como base fotos que tú tengas en tu equipo, que hagan los alumnos y que subas a su espacio. Las presentaciones pueden publicarse y compartirse en redes sociales así como insertarse en sitios web, blogs, etc.
- Aurasma: app para crear pósters con Realidad Aumentada desde tu dispositivo móvil.
- Blabberize: herramienta en la nube para crear fotografías parlantes.
- Thinglink: crea imágenes con puntos interactivos tras los que esconder texto, vídeo, audio, otras imágenes o enlaces a redes sociales, que además pueden embeberse en tu propio espacio web.
- Voki: crea animaciones con avatares que hablan en varias lenguas, que pueden utilizarse para trabajar competencias en comunicación lingüística. Muy fácil se usar, puede embeberse en cualquier otro espacio web.
- Domoanimate: editor de animaciones en línea; fácil de utilizar y muy atractivo visualmente, en especial para alumnado joven, de Infantil y Primaria.
- Dotsub: repositorio colaborativo de vídeos que contiene un editor para subtitular y traducir a muchos idiomas tus propios vídeos y los de otros usuarios. Las producciones se pueden embeber en otros espacios web, compartir en redes sociales y llevar a tu propio canal de YouTube.
- Genilly: Herramienta que ayudará a mostrar los contenidos de una forma muy gráfica y animada.
- Sway: Muy útil para realizar presentaciones de forma simple pero con un resultado muy profesional, muy parecido a una web. Herramienta desarrollada por Microsoft.
- Kizoa: aplicación muy intuitiva para la edición de vídeos, collage, etc...
- Powtoon: Herramienta para la realización de presentaciones tipo vídeo partiendo de los grafismos y temas ofrecidos desde la web, fácil de manejar y con grandes resultados.
- Piktochart: Creación de posters e infografías de manera fácil e intuitiva, descargables en formato imagen o pdf una vez terminadas.

Copyright 2026

Diseño de sesiones y unidades AICLE

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

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

Elementos del diseño de una unidad AICLE

Los ocho elementos de una unidad AICLE/CLIL

En el primer bloque de este curso hemos definido **en qué consiste** la Enseñanza Integrada de Lengua y Contenidos, **los principios** que la rigen y la **metodología** más acorde con dicha enseñanza. Teniendo en cuenta todo esto podemos concretar ahora qué elementos será recomendable y útil definir a la hora de diseñar una unidad AICLE o, a menor escala, una actividad AICLE [^1].

1. El primer elemento a considerar son los **objetivos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación de la materia** que se imparte utilizando una L2 y que nos orientan sobre lo que queremos alcanzar con nuestro alumnado.
2. El segundo elemento, partiendo del anterior, serán los **contenidos específicos de la materia** de que se trate.
3. El tercer elemento a considerar es **la lengua necesaria** para trabajar dicho contenido. Entendiendo por lengua tanto el vocabulario como las estructuras y tipos de discurso que

se necesitarán conocer y las destrezas a poner en práctica.

4. Un cuarto elemento definible es el **elemento contextual y cultural** que puede conectarse con la unidad concreta. Siempre con un enfoque centrado en el alumnado y su entorno más cercano, así como las conexiones con la cultura más afín a la L2 en que se desarrolle el programa AICLE.
5. El quinto elemento hace referencia a **los procesos cognitivos** que se desean promover en el desarrollo de la unidad o la actividad (conocer, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear). Este elemento está directamente relacionado con las actividades y tareas que se diseñen y por tanto es más fácil definirlo al tiempo que dichas actividades y tareas.
6. El sexto elemento, conectado directamente con el anterior, será **la tarea final y actividades** que los alumnos/as deberán llevar a cabo en el proceso de aprendizaje de una unidad concreta y que tendrán en cuenta todos los elementos previos.
7. El séptimo elemento podemos definirlo en conjunto como **elemento metodológico**, y tendrá que ver con distintos aspectos relacionados con la manera de desarrollar lo previsto en la unidad o actividad AICLE.
8. Recursos y materiales a emplear, procurando que sean de todo tipo: visual, auditivo, textual, etc.
9. Desarrollo en el tiempo.
10. Agrupamientos y organización de los alumnos (individual, parejas, grupos, roles, etc.) en relación con cada una de las actividades.
11. Competencias clave que se trabajarán.
12. El último y octavo elemento a considerar es la **evaluación** en todos sus aspectos sobre todo criterios, estándares de aprendizaje e instrumentos (rúbricas).

Aunque los hemos ordenado numéricamente, estos elementos no necesariamente tienen que pensarse y definirse en ese orden. Igualmente, no se trata de definir todos y cada uno siempre que planteamos una actividad o una unidad AICLE, algunos serán precisos siempre (ej. objetivos, contenidos, lengua) pero otros podrán ser prescindibles dependiendo de cada caso.

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

Preparación de la unidad AICLE

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

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

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

En el siguiente enlace encontramos un **modelo de plantilla** que tiene en cuenta todos los elementos mencionados en el anterior subapartado y que es la que hemos utilizado hasta ahora en el curso.

Plantilla de unidad AICLE (versión en castellano)

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

Copyright 2026

Plantilla de unidad AICLE

Asignatura: **Profesor:**

Título de la unidad **Curso / Nivel**

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

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

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

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

- **Decidir** la unidad o parte de la unidad (o actividad) que se va a trabajar en L2 con metodología AICLE.
- **Completar un borrador de la plantilla** considerando los distintos elementos. Lógicamente **no hay que hacerlo en orden**. A veces, podemos partir de los recursos, otras de los elementos culturales, etc. Es decir, no es un diseño vertical sino horizontal.

Copyright 2026

Tampoco es preciso completar absolutamente todos los campos. El borrador elaborado nos orientará en el diseño final de la sesión o sesiones AICLE y ese es el principal objetivo de la plantilla.

- **Localizar o decidir** los **recursos** que utilizaremos **(textos y/o audio, video, imágenes).**
- **Preparar la tarea o actividad** considerando los recursos con los que contamos, centrándonos en el contenido y apoyando la lengua con lo que se considere oportuno (glosario, ejercicios, imágenes, etc.).
- **Elegir la/s herramienta/s TIC** que se van a usar. Esto sólo en caso de querer digitalizar los materiales o hacer uso de las TIC de alguna forma, tanto para poner los recursos y materiales en la red a disposición de los alumnos, como para elaborar ejercicios, glosarios, etc. Recomendamos que se utilicen las TIC en la unidad o actividad AICLE a diseñar.

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

Otras metodologías que podemos aplicar al bilingüismo.



Aprendizaje Cooperativo

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

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

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

Copyright 2026

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

Puntos clave a cuidar en la implementación del cooperativo:

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

Para ampliar información:

- Biblioteca Colectivo Cinética.

Flipped Classroom

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

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

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

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

Amplia la información:

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

La Cultura del Pensamiento en el aula bilingüe

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

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

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

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

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

- Evaluación inicial de los conocimientos e intereses del alumnado.

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

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

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



Gamificación

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

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

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

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