



Aprendizaje Integrado del Contenido y la Lengua Extranjera inspirado por la pedagogía del teatro



*"¡La motivación es la clave! No se me ocurre una mejor forma para motivar a los niños que permitirles que jueguen en un ambiente seguro en el que se atrevan a interactuar."*

- Kristina Johanson, España

creatividad  
contenido  
innovación  
lengua  
inspiración  
aprendizaje  
+ reto

---

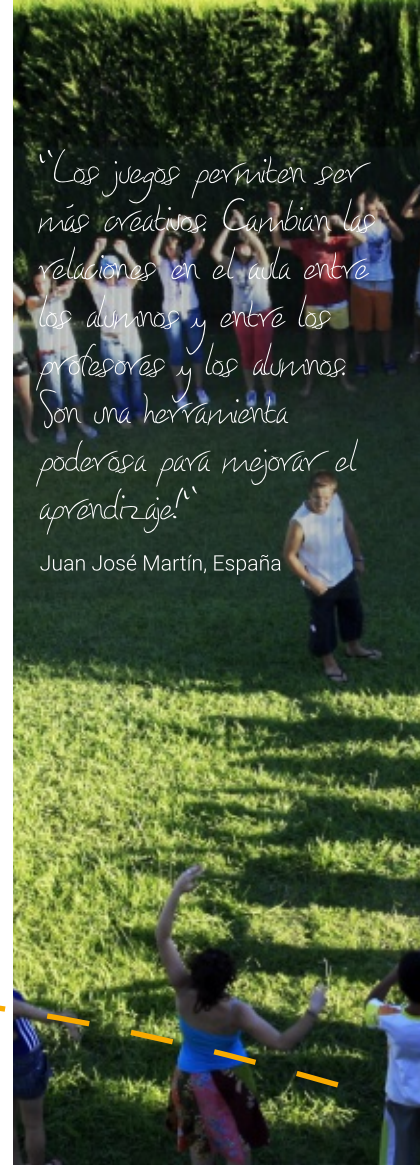
**playingCLIL**

# ¿Qué es CLIL?

CLIL (Content and Language Integrated Learning) o AICLE (Aprendizaje Integrado del Contenido y la Lengua Extranjera) es un método educativo destinado a aprendices de cualquier edad en el que las asignaturas son impartidas, parcial o totalmente, en una lengua extranjera. Su objetivo es asegurarse de que la nueva lengua se aprenda de forma natural y paralelamente al contenido de la asignatura. Los aprendices de CLIL están expuestos a un input lingüístico que interiorizan de forma gradual, pues el fin de su aprendizaje es adquirir las destrezas y los contenidos que se precisan en cada materia. Al mismo tiempo que usan la nueva lengua, diariamente y de una forma activa, a través de la interacción, actividades de expresión oral y tareas de escritura, trabajan con los temas y materiales que corresponden a una disciplina diferente a la de lengua y literatura. Lo que mejor describe al método CLIL son los cuatro principios que lo sustentan, también conocidos como las 4 Cs: un proceso de aprendizaje que suponga un reto Cognitivo en el que el Contenido se adquiere a través de la Comunicación, en un contexto enriquecido Culturalmente.

*"Los juegos permiten ser más creativos. Cambian las relaciones en el aula entre los alumnos y entre los profesores y los alumnos. Son una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje."*

Juan José Martín, España



# La relación entre jugar y aprender

De todos es sabido que tanto la motivación como la diversión mejoran el aprendizaje, y esto puede aplicarse a todos los estudiantes independientemente de su edad y nivel educativo. Es aquí donde los juegos desempeñan un papel principal. Jugar es una parte primordial en nuestras vidas; los juegos educativos transforman las palabras en imágenes, acciones, sentimientos y experiencias. Establecen objetivos y motivan a los aprendices a usar sus destrezas, a poner su conocimiento en acción y a cooperar. Cada juego se convierte en una experiencia memorable en la que el conocimiento se vincula a los sentimientos positivos que provoca el entretenimiento.

## ¿Qué es **playingCLIL**?

**playingCLIL** pretende unir los beneficios de los juegos educativos y el método de enseñanza CLIL. Propone una serie de juegos teatrales en los que se anima a los aprendices a tomar parte, interactuar, colaborar y competir poniendo todos sus sentidos al servicio de un objetivo común. Las destrezas lingüísticas se construyen y ponen en práctica para reforzar el aprendizaje del contenido a través de actividades divertidas y que suponen un reto. Tras un periodo de pruebas y *feedback* de profesores y alumnos que han usado los juegos en el aula, las versiones finales de los juegos se diseñarán de forma que sean fácilmente adaptables a cualquier asignatura, edad y nivel de competencia lingüística.

*"playingCLIL es una metodología realmente fantástica ...  
Funciona de verdad!"*

- María Pena Mino, España

# Fines y Objetivos

El fin de **playingCLIL** es llevar la innovación y la creatividad a la clase CLIL y más allá. Los objetivos son:

- Ofrecer a los profesores una nueva metodología con herramientas y materiales.
- Llevar juegos inspiradores y retos al aula.
- Permitir que los estudiantes aprendan en un contexto más entretenido.
- Posibilitar que los estudiantes sean dueños de su proceso de aprendizaje.
- Promover la interacción y la colaboración en el aula.
- Desarrollar la confianza en sí mismo y estrategias para hacer presentaciones.
- Generar energía, entusiasmo y motivación.
- Motivar a los estudiantes a usar todos sus sentidos en enérgicas actividades de aprendizaje.
- Desarrollar una madurez emocional y habilidades para enfrentarse tanto al éxito como al fracaso.
- Animar a los estudiantes a actuar, interactuar, cooperar y competir.



# Fases del proyecto

Ene 2014 - Dic 2015



## Principios CLIL **1**

Definir y establecer los conceptos y principios básicos de la metodología CLIL

Aplicando la metodología CLIL y sus principios en diferentes contextos educativos

## META

## MANUAL **5**

Recopilación de todos los juegos y cómo usarlos en el aula

Recopilar los juegos que han sido evaluados y son adecuados para CLIL en diferentes contextos educativos

*"playingCLIL - jugar con Creatividad, Lengua, Intelecto y Risas."*

*"Un juego para adultos que avanza hacia nuevos estados de comprensión."*

- Juliane Kriesmann, Alemania

## Unir los principios CLIL a los contextos educativos **2.**

Educación primaria, secundaria, formación profesional y educación de adultos

Definir los principios CLIL y su relación con cada contexto educativo para comenzar a escribir los juegos

## Escritura de los juegos **3.**

Diseñar los juegos para su aplicación/ uso en el contexto CLIL

Llevar los juegos al aula y ponerlos en práctica para confirmar su validez y eficacia

## Evaluación **4.**

Entrenar al profesor/formador para evaluar los juegos en el aula (feedback, re-evaluación)

# Resultados & Beneficios



Los juegos de **playingCLIL** serán seleccionados y evaluados con el fin de que sean fácilmente adaptables a cualquier asignatura, edad y nivel lingüístico. El resultado principal del proyecto será la recopilación de todos estos juegos en un manual (en versión papel y electrónica). Los resultados del uso de los juegos hasta el momento incluyen:

- Han mejorado el aprendizaje.
- Han mejorado la consecución de objetivos.
- Han mejorado las relaciones entre los estudiantes.
- Han mejorado las relaciones entre los profesores y los estudiantes.
- Han mejorado la motivación y la competición divertida y amistosa.
- Han mejorado la confianza en sí mismos.
- Han mostrado un mayor entusiasmo por la asignatura.
- La enseñanza les ha resultado más gratificante.
- La cooperación entre los estudiantes es más efectiva.
- Se crea una atmósfera de trabajo en el aula perfecta.
- Son un instrumento para fomentar la innovación y la creatividad en el aula.

*“Los juegos ayudan a construir una atmósfera de trabajo perfecta en el aula CLIL.”*

- Juan Manuel Melgar Jiménez, España



Esta es una primera versión provisional de cómo los juegos serán recopilados en el manual (versión papel).

“playingCLIL es un reto tanto para los alumnos como para los profesores de formación profesional, pero no he visto tanta interacción y tantas caras sonrientes en mucho tiempo.”

- Michael Schleicher, Alemania

## INCIDENT

<i>Intro:</i>	<i>An introductory and first stage freeze frame activity, whose essence is for players to grasp the concept of freeze frames and how they work.</i>
<i>Type of game:</i>	Training/freeze frame
<i>Age:</i>	8+
<i>Level:</i>	All
<i>Time:</i>	10+ minutes
<i>Space:</i>	Performance space and clusters
<i>Thinking skills:</i>	Create and analyze (HOTS) and apply (LOTS)
<i>Language skills:</i>	Speaking and listening
<i>Interaction:</i>	Individual, pairs and group work

### Getting ready

- ✓ Explain to the players that they will describe an event or incident through freeze frame shots representing before it happens, as it is happening and after it has happened.
- ✓ Divide the group of players into groups of 5.
- ✓ group will choose a reporter who will present the three scenes and the other four who will perform them.

### Playing

- ✓ Each group will discuss for 5 minutes how they are going to present the event and the three scenes.
- ✓ Each posture is to be held for about three seconds. Stress that it is like a photo story, they are not to mime or act but describe the action through their posture and gesture.
- ✓ After the incident is shown ask the group if they knew what was happening. Invite the performers to repeat and at each posture ask the questions: *Where is he now? What is he doing? What do you think it's going to happen? What has happened?*

### PlayingCLIL examples

- ✓ Subject: History; Content: the first manned moon landing; the discovery of America; etc.
- ✓ Subject: Science; Content: a scientific experiment; a process in nature (decomposition, etc.); etc.

Un vistazo a un juego de **playingCLIL**: una visión sencilla y clara del tipo de juego, edad, tiempo y espacio que se necesitan, destrezas lingüísticas y cognitivas, tipo de interacción

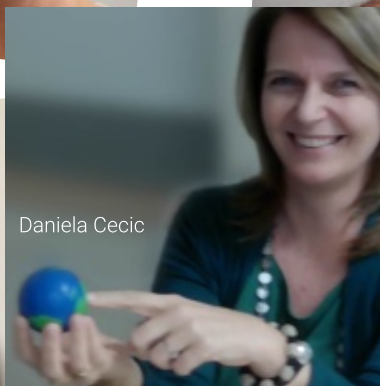
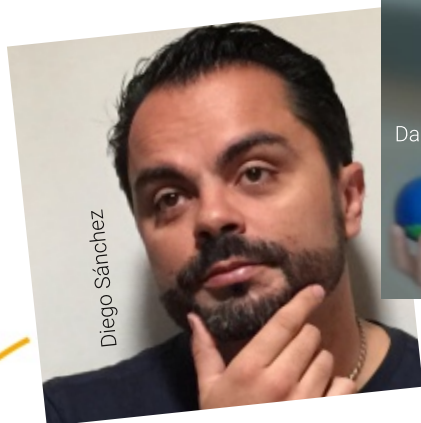
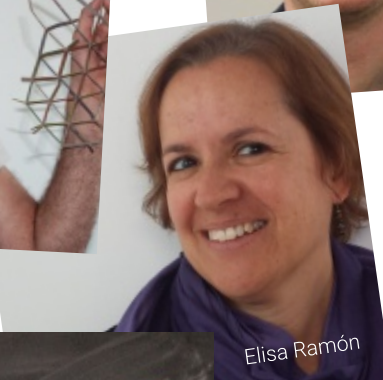
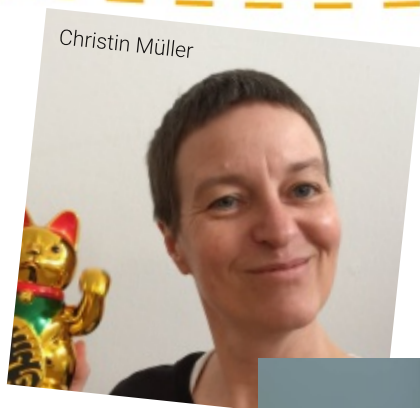
Información útil para la preparación del juego

¿Cómo jugar?  
Instrucciones del juego

Ejemplos útiles (asignaturas y contenido)



# El equipo playingCLIL





María Navarro Betancor



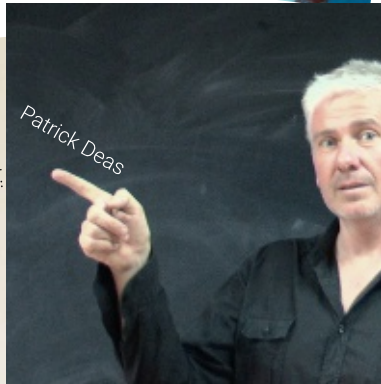
Maria Pavelescu



José Medina



Alina Dobroghii



Patrick Deas



Stephan Breidbach



John Harris

**playingCLIL** es un proyecto europeo sobre el aprendizaje de una lengua extranjera a través de métodos inspirados en la pedagogía teatral que cuenta con el apoyo de la Comisión Europea y el LLP/ Transversal Programme KA2 / Languages (Nº: 543143-LLP-1-2013-DE-KA2-KA2MP). El proyecto incluye seis socios de Alemania, Reino Unido, España y Rumanía. Su objetivo es desarrollar un nuevo método para el aprendizaje de una lengua extranjera:

- Zukunftsbau, Alemania
- Humboldt-Universität zu Berlin, Alemania
- Interacting UK, Reino Unido
- Universidad Las Palmas de Gran Canaria, España
- Consejería de Educación, España
- Liceul cu Program Sportiv Suceava, Rumanía



El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

