

*I Taula Rodonda Internacional Sobre Programes
AICLE
28-29/04 Barcelona*

*Escenarios para el Aprendizaje Lingüístico
y de Contenidos Integrados en el AICLE*

Maria Teresa Maurichi
A.N.I.L. – Cagliari - Italy
Esa.maurichi@tiscalinet.it

*"...No se puede enseñar en idioma sin
crear las condiciones para adquirir el
idioma...."*

Von Humboldt

Objetivos fundamentales del AICLE

- Realizar un ambiente didáctico óptimo para un aprendizaje integrado lingüístico y de contenidos
- Construir competencias lingüísticas y de contenido a través de una experiencia formativa y significativa basadas en el TASK (Tarea) “aprendiendo-probando” (*Learning by doing*)

Setting del aprendizaje multimedial

- ofrece un ambiente de aprendizaje congenial y familiar a los estudiantes
- útiles para la realización del autoaprendizaje y para la realización de recorridos en la "*Cooperative Learning*" (aprendiendo-probando)
- presentan un "setting" de promoción cautivante basado en la construcción experiencial de los conocimientos por medio de tareas

Realización posibles

- **Objetivos de Aprendizaje LO**
- **Web Quest**
- **Pod Cast**
- **E-learning**
- **Ambientes Virtuales**

Objetivos de Aprendizaje



¿Qué es el LO?

- Entidad, digital / no digital, que puede ser usada para aprendizaje, educación suportada por la tecnología
- Recorrido flexible y dinámico
- Puente entre nuevos y viejos conocimientos y las experiencias personales

Conceptos claves de la filosofía del LO

- **Enfoque Constructivista del aprendizaje**
- **Autonomía** del estudiante en el aprendizaje y en la adquisición de competencias y conocimientos según sus necesidades y sus tiempos de aprendizaje
- **Especilidad:** LO es una unidad completa que permite de aprender un contenido específico
- **Multimedialidad:** uso de varios tipos de lenguaje y estímulos para diferentes estilos de aprendizaje
- **interactividad**
- **autoevaluación** del estudiante durante el proceso y al final de la tarea

VENTAJAS LO

VENTAJAS PARA EL PROFESORADO

- Facilita la gestión del tiempo y del desarrollo de la clase
- Permite la unión de recorridos individuales y de grupos
- Mide las exigencias para una formación específica
- Alcanza varios objetivos lingüísticos y de contenido específico
- Controla y evalúa velozmente el aprendizaje
- Crea un banco de datos y de elementos didácticos que pueden ser utilizados en otros recorridos

VENTAJAS PARA EL ESTUDIANTE

- autonomía en el aprendizaje
- disminución de la ansiedad
- sigue los tempos y las modalidades del aprendizaje
- controla el proceso de aprendizaje
- permite una reflexión y autoevaluación

MODELOS L.O. ONLINE

Ciencia:

- <http://www.pbs.org/wgbh/aso/tryit/evolution/#>
- <http://www.pachyderm.org/pachyderm/presentations/0064-1575-128007-4711919001711949-45-2291-31457>
- Matemáticas:
<http://www.shodor.org/interactivate/activities/#pro>
- Arte: <http://webexhibits.org/causesofcolor/mind.html>
- <http://library.thinkquest.org/3044/?tqskip1=1>

Web Quest



El Web Quest

¿Qué es el WebQuest?

- Es un setting multimedial
- Un instrumento eficaz para un aprendizaje significativo y experiencial
- Medio eficaz para consolidar el aprendizaje lingüístico y de contenido
- Un método de trabajo que se puede realizar en grupo e individualmente
- Se basa sobre el método aprendiendo/probando
- Cuenta con acciones de:

El Web Quest

- **Investigación**
- **Descubrimiento**
- **Estudios particulares**
- **Proyectos sobre varios temas**
- **Medio ambiente estructurado con varios de grupos de estudiantes que interaccionan y colaboran para un objetivo común**

Recorrido del Web Quest

El WQ prevee un recorrido operativo con varias pasos:

- **Introducción**
- **Tareas**
- **Recorrido del proceso**
- **Recurso en red**
- **Realización de un producto final**
- **Evaluación**
- **Conclusión**

LAS TAREAS DEL WQ

- La definición de las tareas y de los roles en el ambiente WQ es uno de los puntos importantes para su realización
- Dodge, clasifica la tareas en 12 categorías llamadas: **TASKONOMY-TAREONOMIA**

WQ TAREONOMIA



Ventajas Didácticas del W.Q.

- permite utilizar modalidades de “Cooperative Learning”
- da acceso a una gran variedad de materiales informáticos y de topologías textuales.
- permite explorar y profundizar determinados temas.
- da al estudiante la posibilidad de entender en una lengua auténtica
- anima el aprendizaje finalizado a temas particulares
- desarrolla la habilidad para hacer interferencias e hipótesis sobre los contenidos
- desarrolla la habilidad de investigación en red
- Da al estudiante la posibilidad de realizar su recorrido respectando su tiempo, su método, y de ampliar la investigación, buscando otro material necesario durante su investigación
- Amplia el léxico y consolida el idioma

El modelo WQ es adecuado al contexto AICLE

Por medio del WQ:

- los conocimientos de los contenidos lingüísticos y de las varias asignaturas no solo se transmiten sino se amplían y participan en una nueva construcción
- Gracias a la tarea final se realiza la evaluación del entero recorrido de aprendizaje

MODELOS WEBQUEST ONLINE

- <http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>
- <http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>
- <http://webquest.org/index.php>
- <http://www.biopoint.com/WebQuests/webquest2.html>
- http://www.catedu.es/crear_wq/wq/home/1671/index.html
- http://phpwebquest.org/wq25/caza/soporte_mondrian_c.php?id_actividad=22072&id_pagina=1
- <http://kids.mysterynet.com/>
- http://phpwebquest.org/wq25/miniquest/soporte_tablon_m.php?id_actividad=22430&id_pagina=1
- http://www.npg.org.uk/webquests/launch.php?webquest_id=2&partner_id=tate
- <http://www.ndaviess.k12.in.us/elemshare/Teachers/jweathers/Medieval.htm>
- http://www.yesnet.yk.ca/schools/wes/webquests_themes/medieval_theme.html

PODCASTING



PodCasting

- Los recursos multimediales vehiculan el aprendizaje con medios multimediales de diversión los estudiantes utilizan (lectores MP3- I POD)
- Tiene un simple acceso
- Posee una gran variedad en red

ONILINE Manual:

<http://learninginhand.com/podcasting/PodcastBooklet.pdf>

Ejemplos:

- <http://storynory.com/>
- <http://storynory.com/>
- <http://www.billygorilly.com/PODCAST/PODCAST%20IWEB/Podcast/rss.xml>
- <http://www.podcast.net/show/71597>
- <http://epnweb.org>
- <http://smarthistory.org/>

AICLE e distancia

- Ambientes multimediales estructurados para E-Learning:
- SCENCE ACROSS THE WORLD – SAW
- <http://www.scienceacross.org/index.cfm?fuseaction=content.showcontent&node=92>
- Permite a los estudiantes de varios países de Europa desarrollar recorridos científicos según el modelo AICLE a distancia
- Acerca al estudiante a una dimensión de formación multilingüística y cultural europea

Sección didáctica sobre los museos

- Ofrece el acceso virtual a una dimensión artística y cultural
- Permite explorar y familiarizarse con las obras artísticas y con los artistas que participan interactivamente
- Ofrece actividad de formación para conocimientos artísticos y ofrece una serie de elementos para realizarlos

National Portrait Gallery

- <http://www.npg.org.uk/learning.php>

MOMA - Museum of Modern Art

- <http://www.moma.org/learn/activities>

Sitios para la historia

- Ofrece una serie de temas históricos según el nivel de estudios.
- Da a conocer diversos períodos históricos, antiguas civilizaciones y personajes históricos importantes por medio de una serie de contenidos originales
- Permite una actividad de interacción

BBC - Historia:

- <http://www.bbc.co.uk/history/forkids/>
- <http://www.bbc.co.uk/schools/starship/printando/standalone.shtml#crosstheswamp>

Gracias por su amable atención

Esa.maurichi@tiscalinet.it