

<i>Espejito, espejito... ¿En qué idiomas habito?</i>						
Edad del grupo	Duración de la actividad	Materiales y recursos	Configuración de la interacción	Enfoques didácticos	Ubicación de la actividad	Interdisciplinaria- riedad
Alumnos de secundaria (14-18 años)	5 sesiones (7 horas en total)	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador o teléfono móvil con acceso a Internet - Mentimeter - Canva - Padlet - LoCALL App* 	<ul style="list-style-type: none"> - Grupo/clase grande - Grupos pequeños 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje por proyecto - Aprendizaje colaborativo - Aprendizaje reflexivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Contexto formal (en línea) - Contexto informal (ciudad) 	<ul style="list-style-type: none"> - Artes visuales - Lenguas - TIC
<p>* La LoCALL App es un recurso educativo que invita a sus usuarios a “leer” y explorar el paisaje lingüístico de una ciudad, pueblo o aldea mientras juegan un juego con preguntas de opción múltiple. Esta App fue desarrollada por el equipo de Aveiro del proyecto LoCALL, en colaboración con Criamagin, y está disponible para su descarga en Google Play y Apple Store.</p>						

<p>Resumen de la actividad</p>	<p>Este módulo en línea tiene como objetivos principales sensibilizar a los alumnos de secundaria sobre su propio repertorio lingüístico, así como a sus compañeros; promover actitudes de respeto y apreciación por la diversidad lingüística y cultural; estimular la reflexión sobre la importancia del paisaje lingüístico (PL) en la construcción y experiencia de las ciudades; y desarrollar habilidades tecnológicas, a través de la creación de un juego destinado a sensibilizar sobre la diversidad lingüística y cultural en el contexto urbano. En línea con estos objetivos, los alumnos realizan diversas actividades que se desarrollan a lo largo de 5 sesiones, entre las cuales se destacan la construcción de una postal con la biografía lingüística individual y la descripción del PL de su barrio, utilizando Canva; y la creación, en grupo, de un juego sobre el PL de su ciudad/pueblo/aldea, utilizando la LoCALL App.</p>
<p>Objetivos de aprendizaje</p>	<p>Aumentar la conciencia crítica de la lengua – trabajar creativamente con el PL – promover una amplia comprensión del PL – aumentar la conciencia de la diversidad lingüística – reflexionar sobre sus propias experiencias lingüísticas en el contexto del PL</p>
<p>Descripción de la actividad paso a paso</p>	<p><u>Sesión 1</u> (45 minutos)</p> <p>(Previamente a esta sesión, cada alumno debe tomar una fotografía del PL de su barrio siguiendo la instrucción: <i>“¡Fotografía las lenguas que viven en tu barrio!”</i>)</p> <p>La sesión empieza con la construcción de una nube de palabras en Mentimeter (https://www.mentimeter.com/) sobre la biografía lingüística de la clase (lenguas que hablan los alumnos, lenguas de la familia, lenguas de escolarización, lenguas de contacto), basada en preguntas lanzadas por el profesor:</p>

"Hoy iniciaremos un conjunto de actividades que tienen como título 'Espejito, espejito... ¿En qué idiomas habito? ¿En qué idiomas habitáis vosotros? ¿Qué lenguas habláis? ¿Qué lenguas habláis en vuestras casas? ¿Qué lenguas habéis aprendido en la escuela? ¿Qué países habéis visitado y con qué lenguas os habéis puesto en contacto?"

Teniendo en cuenta los resultados de la actividad, los alumnos reflexionan sobre la diversidad lingüística de la clase y confirman o invalidan sus expectativas previas.

A continuación, los alumnos construyen un texto (unas 8 líneas) presentando su biografía lingüística (por ejemplo, lenguas que hablan, con las que contactaron, o que les gustaría aprender...) y describiendo la fotografía que tomaron del PL de su barrio. Este texto debe ser copiado a una postal modelo, previamente preparada por el profesor en Canva (<https://www.canva.com/>). En la portada de la postal, los alumnos ponen la fotografía que tomaron al PL de su barrio.

Tras la actividad, los alumnos comparten su postal en un Padlet (<https://padlet.com/dashboard>) creado previamente por el profesor y la presentan en clase, justificando los motivos que los llevaron a tomar la fotografía que pusieron en la portada.

Sesión 2 (45 minutos)

A partir de las lenguas que surgieron en las actividades de la sesión anterior (nube de palabras y postales), los alumnos reflexionan sobre el PL de su ciudad/pueblo/aldea a partir de la pregunta: *"¿Podemos encontrar (todas) estas lenguas en nuestra ciudad/pueblo/aldea?"*

En este momento, el profesor introduce el concepto de paisaje lingüístico (PL): "*¿Dónde están presentes las lenguas en las ciudades/pueblos/aldeas? ¿Qué lenguas creéis que tienen las calles de vuestra ciudad/pueblo? ¿Alguna vez habéis oído hablar de paisajes lingüísticos? Si tuvierais que definir este concepto, ¿qué diríais?*"

El profesor presenta un PowerPoint con imágenes del PL de la ciudad/pueblo/aldea en la que se encuentra la escuela y plantea a los alumnos algunas preguntas para llevarlos a reflexionar sobre el concepto y su relevancia.

Ejemplos de preguntas:

- *¿Qué lenguas encontráis en estas imágenes?*
- *¿Por qué se eligieron estas lenguas y no otras?*
- *¿Existen diferencias entre las lenguas presentes? (por ejemplo, a nivel de los sistemas de escritura, el tamaño relativo de las fuentes, el orden en que aparecen las lenguas)*
- *¿Por qué se eligieron estos colores?*
- *¿Para quiénes están dirigidas las señales que encontráis en estas imágenes?*
- *¿Quién es el responsable de poner diferentes lenguas en las ciudades?*

La sesión finaliza con un resumen, oral o escrito, sobre el aprendizaje realizado en la sesión.

El profesor también puede introducir la actividad de la sesión siguiente explicando a los alumnos que van a realizar un recorrido por los alrededores de la escuela (u otro lugar acordado por los alumnos y el profesor) para fotografiar y/o realizar grabaciones de audio del PL. Se pueden crear grupos (de 4 personas) y explicar el guía de registro que acompañará el recorrido.

Sesión 3 (60 minutos)

Esta sesión tiene lugar en el espacio exterior de la escuela. Los alumnos, divididos en pequeños grupos, exploran los lugares acordados en la sesión anterior y realizan grabaciones de vídeo/audio del PL (al menos 4), completando para cada grabación el guía que les ha dado el profesor. En el guía deberán indicar los lugares donde encontraron los idiomas (con coordenadas GPS), identificar los idiomas encontrados y destacar en la sección “comentarios” los aspectos que les parecieron más interesantes o significativos en relación con lo que encontraron. Para completar esta sección, pueden tener en cuenta las preguntas planteadas en la sesión anterior cuando revisaron las fotografías de PL. Al final del recorrido, cada grupo debe compartir el guía completado en Padlet.

Sesión 4 (90 minutos)


La sesión comienza con la presentación de las fotografías/grabaciones de audio por parte de los grupos. El profesor invita a los alumnos a presentar lo que les pareció más importante y a justificar su elección.

De seguida, el profesor divide a los alumnos en salas (“breakout rooms”) de acuerdo con los grupos creados anteriormente y le pide a cada grupo que seleccione una o dos fotos/grabaciones de audio que tomó durante el recorrido y construya al menos una pregunta sobre estas fotografías/registros. Los alumnos también deben considerar las opciones de respuesta y el feedback para las preguntas. El profesor puede presentar algunos ejemplos de preguntas de opción múltiple de juegos creados en la LoCALL App.

Cada grupo registra la información en un documento de Word preparado previamente por el profesor (plantilla LoCALL App). Después de la actividad, los grupos comparten el documento de Word, junto con las fotografías/registros de audio seleccionados, en Padlet.

	<p>Al final de la sesión cada grupo presenta las preguntas que ha construido. Todos los alumnos deben presentar sugerencias o hacer comentarios (por ejemplo, con relación a la claridad de las preguntas o su relevancia).</p> <p><u>Sesión 5</u> (180 minutos)</p> <p>En la última sesión del módulo, los alumnos crean un juego con sus preguntas en la LoCALL App. Con este fin, el profesor y los alumnos se registran en la plataforma https://locallproject.web.ua.pt/ (ver vídeo en inglés aquí) y siguen los pasos necesarios para crear las preguntas (ver vídeo en inglés aquí). Dependiendo de los puntos de interés seleccionados, los alumnos construyen un recorrido para seguir en el juego y eligen un título. Al final de la sesión, los alumnos prueban el juego creado.</p>
<p>Adaptaciones posibles</p>	<p>Aunque esté diseñado para una modalidad en línea, este módulo se puede desarrollar de forma presencial en el aula, involucrando diferentes disciplinas. El módulo también es adecuado para diferentes contextos lingüísticos y culturales y edades, con las adaptaciones necesarias.</p> <p>Otras sugerencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad de la postal (sesión 1) se puede realizar en la modalidad “amigo secreto”, es decir, cada alumno estará emparejado con otro alumno y deberá dirigir la postal a su amigo secreto que tendrá que identificar quién es el autor de la postal a partir de la información transmitida en el texto. - La sesión 3 (recorrido para registrar el PL) se puede realizar en familia. - Al final del conjunto de sesiones, los alumnos pueden escribir una noticia para la comunidad escolar y extendida en la que compartan sus experiencias e inviten a explorar el juego creado.

Competencias a desarrollar	Lenguaje escribir - leer - hablar - escuchar - reconocer otros idiomas	Conocimientos - TIC - lenguas y culturas	Competencias del siglo XXI creatividad - interacción - descripción - reflexión - trabajo en grupo - ciudadanía - competencias transversales - uso de la tecnología
Competencias previas	Lenguaje no aplicable	Conocimientos no aplicable	Competencias del siglo XXI no aplicable



Ejemplos de recursos

Modelo de postal:

A blank white rectangular area with a red border, representing the back of a postcard. In the top right corner, there is a solid red square. Below it, there are four horizontal red lines, serving as a guide for where to write an address.

Plantilla LoCALL App:

Regístrese e inicie sesión en la plataforma LoCALL: <http://locallproject.web.ua.pt>

Paso 1: TAB "Puntos de interés"

Nombre:

Latitud:

Longitud:

[Usar Google Maps para obtener las coordenadas o marcar el punto en el mapa]

[repetir tantas veces como el número de puntos de interés deseado]

Paso 2: TAB "Preguntas"

Introducción:

[Presentar información relevante a los jugadores (opcional)]

Medios de comunicación:

[subir el archivo de imagen, audio o vídeo (opcional)]

Pregunta:

Respuesta 1: ¿Correcto?

Respuesta 2: ¿Correcto?

Respuesta 3: ¿Correcto?

Respuesta 4: ¿Correcto?

[al menos dos hipótesis de respuesta y un máximo de cuatro; sólo puede haber una respuesta correcta]

Comentarios si es correcto:

Comentarios si es incorrecto:

[aprovechar para indicar qué hipótesis de respuesta es la correcta y explicar por qué]

Medios de comunicación:

[subir el archivo de imagen, audio o vídeo (opcional)]

Punto de interés:

[se añade al punto de interés creado]

[repetir tantas veces como el número de preguntas deseadas]

Paso 3: TAB "Ruta del juego": solo disponible para el perfil del profesor

Parte 1

Nombre del juego:

Mensaje inicial del juego:

[indicar en qué ciudad se encuentra la ruta, describir brevemente la ubicación/puntos de interés y los objetivos de aprendizaje del juego]

Medios de comunicación:

[subir el archivo de imagen, audio o vídeo (opcional)]

Parte 2

Puntos de interés seleccionados:

Instrucciones para llegar al punto de interés:

[explicar cómo llegar a cada punto de interés]

Parte 3

[Seleccionar preguntas para cada punto de interés y guardar]

Parte 4

Mensaje final del juego:

[explicar que el juego ha llegado a su fin]

Medios de comunicación:

[subir archivo de imagen, audio o vídeo (opcional)]

Concepción y traducción al español: Mónica Lourenço y Sara Santos (Univ. Aveiro)

Revisión del español: Carolina Lúgaro Izuibejeres