

RECOPIACIÓN DE ACTIVIDADES Y RECURSOS CLIL (Edinburgh, 2018)

1. En parejas un alumno describe una imagen que el otro no puede ver y éste debe dibujarla. (Trabajamos las descripciones).
2. Se dice un concepto a la clase (Ejemplo: water) se da un minuto para que cada alumno escriba todas las palabras que recuerde relacionadas con ese concepto (river, waterfall, rain, etc.), se escriben todas en la pizarra y luego se dan 5 minutos para que hagan un esquema agrupando las palabras por categorías (weather, drink, etc)
3. Actividad al comienzo de un tema o para contenidos nuevos "Guess the topic". El profesor escribe en la pizarra varias palabras relacionadas con el tema y los alumnos deben adivinar el tema.
4. Actividad "Reverse taboo". Se hace lo contrario que en el juego del tabú, se leen las palabras asociadas a un término (las que serían tabú en el juego) y el alumnado debe acertar el término.
5. Actividad: "Word association". Se indican 4 formas (Círculo, cuadrado, triángulo, corazón, en fin, las que se quieran). Se les dice un término y el alumnado debe asociarlo a una de las formas, luego ellos explicarán porqué la asocian así (esto les ayudará a recordar el término seguramente). Se pueden usar colores en vez de formas geométricas.
6. Actividad "Sugoroku". Cuando en un tema tienen que aprender muchas definiciones. Se escriben tarjetas con el término por un lado y la definición por detrás. Las tarjetas se colocan arbitrariamente como si fueran las casillas de un juego de la oca con la definición hacia arriba y entre ellas se introducen nuevas tarjetas, en ellas se escribe: +1, +2, -1, etc. Los alumnos jugarán con fichas desde el principio del recorrido con la ayuda de un dado. Cuando uno cae en una tarjeta de definiciones la lee en voz alta y debe decir el término asociado. Si lo acierta sigue jugando. Si se cae en una tarjeta por segunda vez se le da la vuelta a esta y el participante debe describir el término. Para ganar deberá llegar al final con el número exacto del dado.
7. Actividad "Grab it": el profesor prepara las mismas tarjetas para distintos grupos, con definiciones por un lado y términos por el otro. Cuando lee la definición todos los miembros del grupo tienen que señalar el término correcto.
8. Actividad "Odd one out": se da una relación de palabras y una de ellas no tiene sentido en esa relación, deben excluir la correcta y explicar porqué.
9. Actividad para ampliar vocabulario. Se entrega un diccionario al alumno y se le dice que busque una palabra (e.g. water) verán otras asociadas a esta (waterfall, watermelon, ...)
10. Actividad "What's in a name" Cada uno dice su nombre y apellidos y debe explicar algo de cada uno de ellos, lo que le sugiere, si significa algo, etc. (Es una actividad interesante cuando el grupo está formado por personas de distintos países).

Odd one out				Reason
red	yellow	blue	white	Examples: white is the odd one out because it isn't a primary colour. Or: yellow is the odd one out because it isn't in the union jack.
rain	hail	sleet	snow	
bath	sink	toilet	shower	
bottle	cup	glass	jug	
evaporation	transpiration	condensation	precipitation	

Adapted from Dale, L., & Tanner, R. (2012). *CLIL activities: A resource for subject and language teachers*. Cambridge: CUP (p. 155)

11. Escribir cinco palabras/nombres y que los alumnos hagan preguntas sobre qué es esa cosa.
12. Al presentarse que cada uno diga algo que le sugiera su nombre.
13. BOX FOR RECYCLING: Una caja donde se guardan algunas palabras/frases que podemos ir recordando a medida que avanza el curso.
14. Una mujer que viaja en un tren desaparece, sólo está su bolso con unos folletos y papeles (ticket de tren, recibo de restaurante, tarjeta de hotel, ...) y los alumnos hacen como si fueran la policía y tienen que describir donde está. Para poder hacerlo más fácil se puede escribir sobre un calendario qué hizo cada día, la hora, ...
15. Entre varios folletos (por ejemplo de organizaciones de caridad, ong, ...) cada grupo elige uno y tiene que defender porqué hay que ayudar a esa organización.
16. CATS: buscamos fotos de gatos, en una lista tenemos cosas que creemos que están haciendo los gatos y tenemos que relacionarlas con cada foto, explicando porqué.
17. ANUNCIOS: varios recortes de anuncios de productos. En un folio hay frases que pueden corresponderse como eslóganes de cada producto. Hay que relacionarlos.
18. Un diálogo entre dos personas: se escriben las frases en tiras de papel sueltas y deben estructurar todo el diálogo.
19. PHRASAL VERBS: dar a grupos palabras (up, down, ...) y tienen que hacer los phrasal verbs que se les ocurra, luego intercambiar con el resto del grupo.
20. Otra actividad: se les lee un texto y deben escribir todos los phrasal verb que escuchen. Luego que se vayan levantando y escribiéndolos en la pizarra. Luego se explican y se vuelve a leer el texto.
21. Para que se interesen por leer un texto antes se escriben en la pizarra 20 palabras que están en el texto. Se les da un minuto para memorizarlas, se borran y tienen que escribirlas, luego se explica el significado de cada una y entonces leen el texto.
22. En un diálogo cambiar una palabra clave de lo que se esté hablando por otra y ellos tienen que averiguar cuál es la palabra.
23. JUEGO CANCIÓN: como en español es la de Pepito robo pan en la casa de San Juan, ¿Quién yo? Si tu, Yo no fui ¿entonces quien? Pero en inglés:

Who stole the cookies from the cookie jar?
Number 1 stole the cookie from he cookie jar.
Who me?
Yes you
Couldn't be!
Then who?
24. JUEGO DE LOS BARQUITOS: pero en un lado se ponen Frequency Adverb. y en el otro verbs. Para describir donde están los barcos tienen que hacer las construcciones en una frase (often go to, ...)
25. Colocamos en la pared tarjetas, cada una con una letra del alfabeto. Los alumnos se colocan en dos filas. El profesor dice una palabra y los primeros de las filas deben correr a por la tarjeta con la letra por la que termine la palabra. El alumno pasa entonces al final de la fila. Se puede calcular después que grupo ha acertado más palabras.

26. De la misma manera que se han colocado los alumnos en dos filas se puede variar la actividad, se colocan en la pared tarjetas con palabras que están en un texto, el profesor lee el texto y los primeros alumnos de las filas tienen que salir a coger la palabra que hayan oído.
27. Dar unas frases escritas en tiras de papel. Las frases tienen errores y al leerla cada alumno la suya los demás deben identificar el error.
28. En trozos de papel se escriben frases ordenadas que vayan contando una historia. Las tiras de papel se colocan boca abajo y hay que ir levantándolas y describiendo algo de lo que está en cada una. (cada alumno lo hace por su cuenta). Luego los alumnos mezclan las partes y hacen historias distintas. Como última parte se podría hacer un ejercicio de corrección de la gramática.
- Con alumnos pequeños o de menos nivel se puede hacer con historias que ya conozcan. Con los mayores o de más nivel pueden ser desconocidas para potenciar la imaginación.
29. Se reparten fotografías recortadas de revistas (no tienen por qué estar relacionadas). Cada uno va poniéndolas en la mesa contando una historia.
- Otra forma de hacerlo es poner las imágenes boca abajo, se levantan aleatoriamente y se va contando una historia inventada de lo que cuentan las fotos.
30. Se parte de una fotografía de un cuadro, o de lo que se quiera. Se cogen tantos alumnos como personas haya en la foto (sin que ellos la vean). El resto de los alumnos debe ir indicándoles cómo colocarse para que al final estén en la misma posición que la foto.
31. Se dividen los alumnos por grupos y se colocan todos los de cada grupo en una esquina hipotética de un cuadrado (Se puede hacer sin dividir en grupos). El profesor va diciendo palabras en inglés o español (como se estime oportuno). El alumno que sepa traducirla pasa a la siguiente esquina. El primero que complete el cuadrado gana.
- Un grupo escribe 8 ocupaciones.
Un grupo escribe 8 verbos.
Un grupo escribe 8 adverbios o lugares.
32. Se recortan las palabras y se hacen tres montones con las palabras boca abajo barajadas. 1 persona de un grupo coge las tres primeras y tiene que hacer como el juego de las películas para que las acierten.
- Pi: Un alumno sale de la clase. Dentro el resto decide un verbo. El alumno que entra hace preguntas: *How often do you pi?*, *When was the last time you pi?*, Etc. Los demás responden *I last pi last week ...*, El alumno que pregunta debe acertar el verbo.
33. Hacer un mini periódico con las cosas que pasaron el año que nacieron.
34. Un alumno sale del aula y piensa en un animal. Cuando entra debe actuar como ese animal. Los demás le irán diciendo animales pero nunca el que verdaderamente es si lo saben. El que hace de animal seguirá actuando así hasta que se canse o cuando el profesor lo diga. Luego se le explica que los de dentro tenían que hacerlo así.
35. Se hace un dictado a lo largo del cual se intercambian palabras por el sonido **beep**, deben escribirlo todo y sustituir el **beep** por la palabra correcta. (Cuidado con las frases porque los alumnos tienden a responder con la verdad y hay que huir de cuestiones muy personales).
36. Cada uno tiene tres trozos de papel. En cada uno escribe una fecha importante para él (de algo que le haya pasado que pueda compartir con los demás). Se colocan los trozos sobre una mesa, se tira un dado y en el que caiga se pregunta qué pasó ese día o cualquier otra

- pregunta que venga al caso. El alumno que la escribió responderá. (se puede hacer con grupos que no estén muy unidos).
37. Escuchar un diálogo dos veces y en la segunda hay diferencias con la primera. Deben acertar esas diferencias.
 38. Los alumnos se dividen por parejas. Uno de cada una de ellas se sienta sin ver la pizarra. El otro tiene que dictarle un texto que se proyecte o se escriba en la pizarra. Gana la pareja que primero escriba por completo el texto correctamente.
 39. Para un texto un poco complicado se buscan sinónimos (que se dan en tarjetitas) a las palabras más difíciles.
 40. Alumnos en 4-5 Grupos. Se empiezan a decir números (del 1 al 11) siguiendo el orden en que estén sentados. Cada uno puede decir tantos números como quiera, pero teniendo en cuenta que al que diga el 11 se sienta y no siguen jugando. Gana el grupo en el que quede alguien de pie.
 41. LISTENING: se les dicta algo y tienen que escribir lo que oyen, luego se corrige y se explica.
 42. Una pelota que pasa de mano en mano y hay que decir una palabra que empieza por la letra que terminaba la anterior.
 43. Se ponen todos de pie y en círculo. El profesor va diciendo frases:
Move places if you wear white T-shirt.
Move places if you wear glasses.
Move places if you have blue eyes.
Y los alumnos deben ir cambiando de posición cuando sea verdad.
 44. Se entregan tiras de papel. En cada una hay escrita una frase de una canción. Se pone la canción para escucharla y ellos se deben ir colocando en orden siguiendo el orden de la canción. Luego la van cantando cada uno su frase.
 45. Se pide a cada alumno que diga varias cosas sobre él/ella (edad, mes en que nació, hobbies, etc.). Todos escriben en su cuaderno en un cuadro lo que dice cada uno, luego se hacen preguntas que cada uno debe responder tipo: *Loli ¿do you live in Gran Vía St.?, Carlos ¿do you like swimming?* Y esa persona responde si sí o si no.

NIVEL AVANZADO:

Con grafías de sonidos en unas tarjetitas se van diciendo palabras. Cada alumno tiene una tarjeta de forma que deben colocarse frente a la clase formando la palabra.

Con las mismas tarjetitas que cada uno haga su sonido y lo asocie a una palabra.

CON ALUMNOS MÁS MAYORES O ADULTOS, SOBRE TODO PARA PRIMERAS CLASES.

1. Pintar el contorno de la mano y escribir cinco cosas que hayan sido importantes en su vida.
2. Pintar la línea de la vida y escribir cosas de cada uno.
3. Presentarse cada uno y que de lo que digas una cosa sea mentira. Los demás tienen que averiguar la mentira.

ONLINE AUDIO AND VISUAL RESOURCES

1. KAHOOT. Para crear exámenes o usar los que están en la aplicación porque es una plataforma pública de exámenes. Los alumnos pueden resolverlos con el móvil. Interesante para que lo hagan como tareas desde casa.
2. SOCRATIVE. Como kahoot pero no tiene exámenes hechos, tienes que crearlos tú. Los cuestionarios pueden ser de respuestas múltiples, de verdadero/falso o de respuestas cortas.
3. Ed puzzle. Para generar videos de tus lecciones, puedes introducir preguntas en el video, luego tú puedes ver qué alumnos lo han visto y durante cuánto tiempo. También útil para aponerles tareas.
4. TEDed: para crear videos de tus lecciones.
5. TED: Tiene subtítulos en muchos idiomas. Además tiene transcripciones del audio, que puedes luego imprimir o utilizar en alguna actividad escrita y se puede ver cómo el audio va correspondiendo con el texto.
6. LYRICS TRAINING: se puede utilizar por niveles de inglés. Eliges una canción que va sonando y ellos en el ordenador tienen que ir rellenando palabras que faltan en la letra. Hay canciones actuales que les pueden interesar.
7. ALL AT C: Video lessons plans for teachers. Video y actividades relacionadas con el video visto. Para nivel intermedio o avanzado.
8. BRITISH COUNCIL. CLIL lessons (resources for teachers).
9. BBC BITESIZE: materiales educativos para los distintos niveles del sistema educativo británico. Muy interesante para encontrar materiales de materias no lingüísticas.
10. TEACH THIS. Materiales, es de pago aunque algunos son gratis.
11. FAMOUS PEOPLE LESSONS: son audios sobre personas conocidas. Debajo del audio está la transcripción. Tienes actividades en la misma página web del audio pero también las puedes sacar en Word o en pdf. No se pueden seleccionar los audios por niveles.
12. ONE STOP ENGLISH: muchos recursos sobre noticias variadas.
13. BREAKING NEWS ENGLISH: se puede seleccionar por niveles. Cuando eliges una noticia tienes actividades relacionadas para todas las destrezas (listening, grammar, Reading, etc.)
14. KHAN ACADEMY.
15. SCHOOLOGY (para hacer una comunidad entre profesorado y alumnado)