

Buenas prácticas en Enseñanza Bilingüe 22/23

"THE LEARNING ISLANDS"

<https://bilinguemiguelzubeldia.blogspot.com/>

<http://www.thelearningislands.com/>



CEIP MIGUEL ZUBELDIA
SERÓN (ALMERÍA)

04003925

1.ÍNDICE

2. CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA.

2.1.-Contextualización. Resumen de la vida del centro.

2.2.-Justificación de la buena práctica bilingüe.

3. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA BILINGÜE

3.1.- Descripción de la práctica y validación de su eficacia didáctica.

3.2.-Integración en el Proyecto Educativo de Centro.

3.3.-Adecuación a la realidad y necesidades del centro y de su entorno.

3.4.-Innovación y creatividad de la práctica: aplicación de metodologías innovadoras, uso de las nuevas tecnologías y creatividad.

3.5.-Atención a la diversidad y alumnado con NEAE en la enseñanza bilingüe.

3.6.-Elaboración de material AICLE para su uso en la modalidad de enseñanza presencial y a distancia y para la atención a la diversidad.

3.7.-Implicación de la comunidad educativa y otros agentes sociales.

3.8.-Difusión de la buena práctica y apertura a otros entornos bilingües.

3.9.-Sostenibilidad de la práctica propuesta y posibilidades de adaptación.

3.10.-Actividades complementarias y extraescolares relacionadas con la práctica.

3.11.-Incorporación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).I) Internacionalización del centro.

3.12.-Participación del centro en planes y programas educativos: Proyecto Lingüístico de Centro, ComunicA, Lectura y Biblioteca u otros e implementación del Portfolio Europeo de las Lenguas.

4. Enlaces disponibles en línea para ayudar a describir la buena práctica bilingüe.

2. CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA.

2.1.-Contextualización. Resumen de la vida del centro.

El CEIP Miguel Zubeldia se encuentra en Serón, municipio perteneciente al Valle del Almanzora, en la actualidad, cuenta con algo más de 2.000 habitantes.

En cuanto a nuestro centro, es el único de la localidad y de una sola línea, contando este curso escolar 23/24 con 125 alumnos/as.

El contexto de nuestro centro está marcado por los problemas de despoblación que están sufriendo la mayoría de los pueblos de interior, estamos perdiendo población paulatinamente y por lo tanto, el número de alumnado está disminuyendo. Por suerte, parece que la tendencia está cambiando o al menos, estamos amortiguando la caída, principalmente gracias a alumnado inmigrante que está llegando al pueblo.

Nuestro proyecto bilingüe comenzó en el curso 16/17, naciendo de la necesidad que sentíamos de formar a nuestro alumnado en el desarrollo de la competencia comunicativa en otras lenguas desde una perspectiva bilingüe, preparándolos, no solo para aprender otros idiomas, sino para experimentar, conocer y respetar otras lenguas y culturas y prepararlos para una sociedad cada más abierta, diversa y plurilingüe.

Desde este curso escolar, somos además centro con acreditación Erasmus, llevando a cabo dos proyectos:

- **Proyecto acreditación Erasmus KA121.**Centrado en la inclusión, participación social y democrática.

- **“Green Crossroads” (KA-220)**”, con centros de Eslovenia, Italia, Polonia, Finlandia y Grecia. Centrado en la sostenibilidad del planeta.

Para nosotros, es fundamental desarrollar materiales educativos innovadores y significativos, centrados en la adquisición de habilidades de expresión oral en inglés, para que así, nuestro alumnado pueda comunicarse y estrechar lazos con nuestros compañeros/as europeos ERASMUS.

El centro además, participa en diversos planes y programas, como son el Plan de Igualdad, Aldea (Ecoescuela), Transformación Digital Educativa o Comunidades de Aprendizaje.

2.2.-Justificación de la buena práctica bilingüe.

Para entender la buena práctica bilingüe [“The Learning Islands”](#), hemos de poner en contexto la forma en la que hemos aplicado el Plan de Transformación Digital Educativa (TDE). Para nosotros, dicho plan tiene como objetivo incluir el conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización del proceso enseñanza-aprendizaje y en definitiva, de toda la vida escolar, haciendo uso de tecnologías digitales.

En nuestro centro establecemos como objetivo que las herramientas digitales supongan una contribución en el aprendizaje competencial y que el acceso a las nuevas tecnologías sea desde un principio de equidad (Orden 29 marzo 2021).

Así pues, pedimos a nuestro ayuntamiento ayuda para la financiación de tabletas digitales, ya que entendíamos que era fundamental que nuestro alumnado dispusiera de recursos tecnológicos que pudieran utilizar de forma real en su actividad diaria en el colegio y que fueran el complemento de las pizarras digitales de aula.

El Ayuntamiento accedió, financiando una serie de tabletas para ser utilizadas en el centro, las cuales se prestan (bajo compromiso de utilización) durante todo el curso escolar y se utilizan a diario en las aulas si el maestro/a así lo desea.

De esta manera, arrancó el proyecto que hoy presentamos como ejemplo de buena práctica bilingüe, [“The Learning Islands”](#).

Desde el Plan de Bilingüismo, comenzamos el pasado curso 22-23 a agrupar y crear diferentes recursos didácticos bilingües AICLE originales de elaboración propia, que dieron lugar a nuestra gran isla de materiales educativos: [“The Learning Islands”\(Las islas del aprendizaje\)](#).

Todos estos recursos, más de 50 a día de hoy, han sido creados para ser utilizados en las aulas, basándose en metodología AICLE, principios DUA y que por lo tanto, atienden a la diversidad de nuestro alumnado, muchos de estos recursos, nacen de sus propios intereses y necesidades y por supuesto, son compartidos con las familias u otros docentes que los quieran utilizar a través de la web del centro o la propia del proyecto. La Gamificación es clave en todos ellos.

3. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA BILINGÜE.

3.1.- Descripción de la práctica y validación de su eficacia didáctica.

Podríamos definir [“The Learning Islands”](#), como una red cooperativa y abierta de recursos educativos de elaboración propia y original, que está en constante actualización y mejora, que tiene como principal objetivo mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje bilingüe, para así, motivar a nuestro alumnado a aprender idiomas con materiales que les son interesantes. Todo ello, sustentado en tres pilares básicos:

1. **Metodología AICLE** como base pedagógica de la enseñanza bilingüe. A través de los materiales que estamos creando, intentamos que el uso de la lengua inglesa (L2 a partir de ahora), en áreas diferentes a la materna, formen parte de la realidad diaria y del contexto de nuestro alumnado y se aprendan de la forma más natural y cercana a la realidad posible.

2. **Principios Diseño Universal del Aprendizaje (DUA):** Implicación, representación y acción/expresión.

Todos los recursos educativos que presentamos en nuestra buena práctica bilingüe, [“The Learning Island”](#), están basados en las pautas básicas del DUA:

- **Implicación:** *¿Por qué aprendemos?* Intentamos buscar la motivación en el alumnado, contemplando siempre las diferentes formas en las que este puede encontrar su centro de interés y seguridad a la hora de aprender: algunos/as lo harán a través del trabajo cooperativo, otros/as a través del trabajo individual, otros/as a través de rutinas, mientras que otros/as preferirán el juego, etc.

En definitiva, tenemos claro que no solo hay una forma de captar el interés de nuestro alumnado y por ello, los materiales mostrados en la buena práctica bilingüe, dan lugar a estas diferentes formas de implicarse en el aprendizaje.

En la mayoría de los materiales presentados, el alumnado puede llevar a cabo una auto-evaluación de su propio aprendizaje, y al estar gamificados, el acceso a los contenidos está multinivelado, de más

[Menú principal “The Learning Islands”](#)
[Clic en la foto para acceder](#)



[Evaluación “Recycling game”](#)
[Clic en la foto para acceder](#)



sencillo a más complejo, para así, promover las expectativas, motivación, establecer metas coherentes y ser accesibles y motivantes para alumnado con diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.

- **Representación:** ¿Qué aprendemos? Todos los recursos presentes en [“The Learning Islands”](#), tienen

[Ejemplo visual](#)
[“My healthy Menu” Clic para acceder](#)



en cuenta presentar diferentes opciones a la hora de acceder al contenido. Hemos de tener en cuenta que no todo el alumnado accede a este de la misma manera: limitaciones de tipo auditivo, sensorial o visual, pueden tener una grave incidencia en el proceso de aprendizaje. Por

ello, siempre vamos a utilizar iconos y pictogramas para facilitar acceso a los contenidos, tenemos cuidado a la hora de utilizar fuentes legibles y que sean lo suficientemente grandes u ofrecer ayudas de tipo auditivo si es necesario.

- **Acción y expresión.** ¿Cómo aprendemos?. Centrados en que todo lo que hemos aprendido se pueda expresar, tenga un sentido real y que el alumnado siempre sepa qué esperamos de él/ella, teniendo claros cuáles son los objetivos a conseguir en el recurso educativo que estemos utilizando.

3. Gamificación

La Gamificación, entendida como la utilización de diferentes recursos educativos que utilizan el

[Ejemplo menú elección personaje](#)
[Clic para acceder](#)



potencial de los juegos para trasladarlos al ámbito educativo, nos va a ayudar a motivar a nuestro alumnado. Casi todos los materiales que mostramos en la buena práctica bilingüe y que están contenidos en [“The Learning Islands”](#), cumplen ciertos criterios que cualquier recurso

educativo gamificado ha de tener:

- Clasificaciones
- Escalado de niveles
- Cronometro y temporizadores
- Retos, misiones o desafíos
- Elección de personajes e introducción de tú propio nombre

[Menú resultados “Personal Pronouns” en “Basic English” Clic para acceder](#)



Todos estos materiales educativos bilingües, están unidos entre sí a través de nuestro mapa de islas y sirven como ayuda o complemento al trabajo de aula, independientemente de la unidad, contenidos o situación de aprendizaje que estemos llevando a cabo.

Es además, una herramienta muy útil como banco de recursos que podemos utilizar con alumnado que presenta alguna dificultad de aprendizaje o bien, que necesita profundizar y ampliar contenidos (como hemos comentado casi todos los recursos están gamificados y multinivelados).

[The Game of Emotions](#)
[Clic para acceder](#)



Nuestro proyecto, está en constante mejora y actualización, ya que, conforme van surgiendo nuevos recursos educativos que vamos creando, van alimentando cada una de nuestras islas. Por ejemplo, esta semana hemos actualizado [“The Game of Emotions”](#), ya que tenemos como objetivo de centro trabajar la gestión de las emociones durante todo el curso escolar.

Del mismo modo, de la propia utilización de los recursos creados, van surgiendo nuevas ideas, fallos que desconocíamos y hay que corregir, realizar ampliaciones etc. En la página principal, se van subiendo algunos de los cambios y recursos que vamos añadiendo para que quede constancia de ello.

- **Funcionamiento**

[“The Learning Islands”](#) comienza con una página de bienvenida, en la que nuestra mascota recibe al alumno/a y le pide que escriba su nombre, dicha página de bienvenida está programada para guardar y mostrar el nombre en la siguiente ventana, en la cual, nuestra mascota nos invita a viajar a través de nuestro mapa de islas. El objetivo es personalizar la experiencia, para así despertar el interés del alumno/a y que sin darse cuenta, aprenda jugando.

[Menú Bienvenida “The Learning Islands”](#)



Todos estos materiales, más de 50 a día de hoy, están creados bajo la plataforma Genial.ly, utilizando en casi todos ellos “scripts” o códigos de programación, esto es un elemento clave, ya que nos permite gamificar los materiales introduciendo variables únicas elegidas por los usuarios o almacenar datos, clasificaciones, cronómetros, temporizadores, etc.

Así, la experiencia va a ser única, multinivelar y adecuada al nivel de la persona que está aprendiendo (Principio básico DUA).



La plataforma “Sandbox Educación” resulta básica para poder acceder y compartir todos estos códigos de programación que resultan básicos a la hora de poder crear materiales educativos de calidad.

Por supuesto, todas las imágenes, iconos o recursos utilizados, son de licencia Creative Commons, respetando los derechos de autor.

Organización “The Learning Islands”

Una vez estamos dentro del mapa, los recursos educativos están organizados en islas, cada una de ellas con un contenido en particular. El jugador/a dispone de un avión que puede mover para viajar a través de estas:

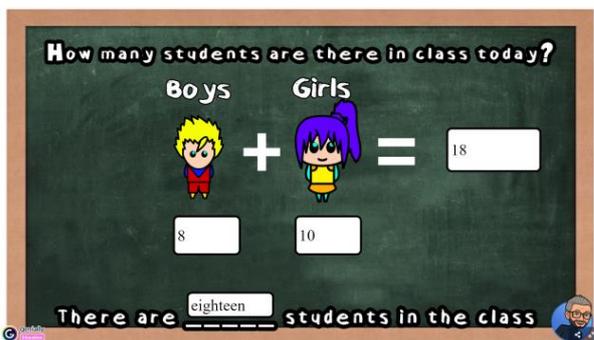
- [Our Assembly](#): Se trata de una pequeña isla que es nuestra Asamblea digital. Contiene rutinas gamificadas que buscan desarrollar habilidades de expresión oral en

[Portada “Assembly Island”](#)
[Clic para acceder](#)



inglés durante la primera parte de la clase. De este modo, vamos rompiendo el hielo y activando el

[How many of us? \(Assembly Island\)](#)



“chip” para hablar en inglés y afrontar con garantías el resto de la clase. Es muy importante activar el cerebro en inglés antes de comenzar las sesiones de Conocimiento del Medio bilingüe: *Today's leader, emotions, calendar, weather, class assistants, etc.*

Puede ser contraproducente empezar una sesión de Conocimiento del Medio en inglés, sin antes prepararnos para comprender y expresarnos en este idioma, el cambio de L1 a L2 no debe de ser brusco.

En la primera página de [“Our assembly”](#), escribimos nuestro nombre, el cual queda grabado y será mostrado en la siguiente isla, en la que viajamos en barco, nos puede servir como encargado del día.

- [English Speaking Island:](#) Materiales interactivos y gamificados que tienen como objetivo desarrollar la expresión oral en inglés a través del juego y de la forma más natural posible: Diálogos, *roleplays*, dinámicas comunicativas, preguntas básicas para poder presentarnos y desenvolvemos en inglés, creador de historias, juegos como el *This or That* o *Star Game*, etc.

[Menú Speaking Islands](#)



[Recurso para trabajar "Role Plays"](#)



Para nosotros, estos materiales son de vital importancia,

ya que desarrollar la expresión oral en inglés es uno de nuestros objetivos primordiales y además, de forma natural sirven para dotar a nuestro alumnado de habilidades y destrezas en L2 que nos servirán para aprender contenidos

de Conocimiento del Medio Bilingüe de una manera más natural y sencilla, evitando el aprendizaje memorístico y descontextualizado en L2.

- [Science and English Island:](#) Aquí vamos reuniendo recursos educativos, todos ellos gamificados, para aprender y trabajar contenidos de:

[Clic para acceder](#)



- **Conocimiento del Medio Bilingüe (en cursos pasados Naturales y Sociales):** Seres vivos, animales, planetas, hábitos de vida saludable, medios de transporte, Día de la Mujer, etc.

Resultan muy útiles, ya

que todos ellos son materiales AICLE gamificados que despiertan el interés del alumnado, y que además, son compatibles con cualquier UDI, proyecto o situación de aprendizaje que estemos llevando a cabo y que necesite

[Clic para acceder](#)



trabajar algunos de estos contenidos de manera lúdica o bien, reforzarlos o ampliarlos.

Juego "Recycling"



Hemos dejado en otra isla una serie de mapas interactivos que hemos creado: Europa, España CCAA España provincias y Andalucía para diferenciarlos y trabajarlos de forma más tranquila.

-Inglés: Estructuras gramaticales, vocabulario, números, preposiciones, contenidos básicos, etc.

- [Maps and Geography Island:](#) Recursos interactivos y gamificados, centrados en el área de



Conocimiento del Medio Bilingüe (Geografía), especialmente útil para aprender los mapas jugando e interactuando. A día de hoy, incluyen los siguientes mapas interactivos (con cronómetro, corrección, puntuación, etc):

- Europa
- España CCAA
- España provincias
- Andalucía
- The Flags game

[Clic para acceder](#)



[Clic para acceder](#)

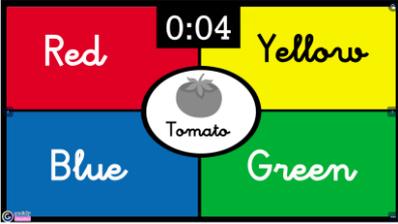
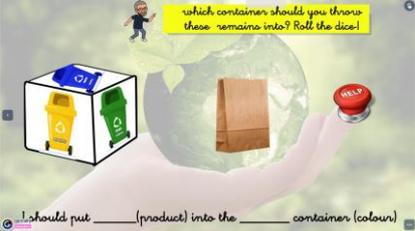


- [Learning situations Island:](#) Isla creada para trabajar alguna situación de aprendizaje que llevamos a cabo el curso pasado 22/23 en nuestro centro en el área de Conocimiento del Medio Bilingüe y/o Naturales/Sociales. Resulta muy útil por si sirve de inspiración para otro maestro/a que la puede utilizar o adaptar y también, para que el alumnado pueda seguir y aprender de manera sencilla la situación que estamos trabajando en el aula.

Durante este curso 23/24 se irá actualizando con las nuevas situaciones de aprendizaje que llevemos a cabo.

- [Challenges Island:](#) Isla creada a petición del alumnado de 6º del curso pasado, en la que fuimos añadiendo retos. Estos retos se tratan de ir superando alguno de los juegos creados en otras islas.
- [The Games Island:](#) Isla en la que reunimos materiales que pueden ser calificados como juegos. Realmente casi todos los materiales contenidos en las islas están gamificados, pero en esta, resaltamos aquellos que pueden llamar más la atención del alumnado y así tenemos acceso más

sencillo desde la pizarra digital: *Colours Game*, *Numbers Game*, *Star Game*, *Flags Game*, *Recycling Game* or *Emotions Game*. (Clic en las fotos para acceder a ellos)

<p><u>Colours Game</u></p> 	<p><u>Numbers Game</u></p> 	<p><u>Star Game</u></p> 
<p><u>Flags Game</u></p> 	<p><u>Recycling Game</u></p> 	<p><u>Emotions Game</u></p> 
<p><u>Planets Game</u></p> 	<p><u>This or that? / Which one do you save?</u></p> 	<p><u>Clothes game</u></p> 

- Spanish Island and Maths Island: Materiales relacionados con matemáticas y lengua española.

Método lectura interactivo

Introducción: Estás ante un método interactivo. Practica arrastrando las sílabas.



Algunos de ellos han sido creados para ayudar a alumnado con dificultades en lectoescritura.



Eficiencia Didáctica de la buena práctica

La eficiencia didáctica del proyecto está siendo muy positiva, estamos observando que:

- El alumnado está aprendiendo a comunicar en inglés de forma natural e interactiva. Su nivel de destrezas comunicativas en L2 está aumentando considerablemente.

- El alumnado está motivado para aprender y desarrollar habilidades de expresión oral en L2.
- Son accesibles para todo el alumnado.
- Es una herramienta de apoyo para el profesorado bilingüe o de inglés, que se compenetra perfectamente con el libro de texto, unidad didáctica, situación de aprendizaje o cualquier otro proyecto que se esté llevando a cabo.

Pongamos el ejemplo que en Conocimiento del Medio Bilingüe estamos trabajando los transportes, y como tarea final de la situación de aprendizaje, vamos a organizar una Feria de Transportes Sostenibles. ¿Cómo sería en este caso útil y utilizable por cualquier docente nuestra buena práctica? Nos iríamos a “The Learning Islands”

[“Transportation” Clic para acceder](#)

→ Science → Transportation. Ahí encontraríamos un apoyo en forma de una serie de actividades gamificadas y multiniveladas, que nos valdrían para despertar el interés y afianzar los contenidos en L2 necesarios para poder llevar a cabo la tarea final ficticia planteada acerca de los transportes. Es un simple ejemplo que sirve para mostrar el soporte que podemos tener como docentes con [“The Learning Islands”](#).



- Al ser recursos gamificados y secuenciados por niveles, están atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado. Cada uno encuentra su punto de motivación y aprendizaje.
- Es utilizable en cualquier ciclo o curso de Primaria.
- Estamos consiguiendo que las familias aprendan en L2 con nuestro alumnado en las casas.
- Aprenden de forma divertida.
- Ha servido para que nuestro alumnado mejore su expresión oral en inglés y sea capaz de comunicarse con los compañeros/as que forman parte de nuestro proyecto Erasmus en los encuentros que hemos tenido durante el curso 22/23.
- El curso pasado 22/23 y a día de hoy, de cara a este 23/24, no tenemos asignado Auxiliar de Conversación en nuestro centro, por lo que hemos de buscar estrategias para paliar esta situación y mostrar un “input” en L2 óptimo y de calidad para nuestro alumnado. Los materiales contenidos en

la buena práctica presentada, están sirviendo para mantener vivo el proyecto bilingüe aunque no dispongamos de una figura tan importante como es la del Auxiliar de Conversación nativo en L2.

3.2.-Integración en el Proyecto Educativo de Centro.

El CEIP Miguel Zubeldia establece en su Proyecto Educativo de Centro su carácter bilingüe, innovador y de carácter integrador. Estableciendo las siguientes líneas generales de actuación pedagógica:

- Aprendizaje por competencias clave, integradas en los diferentes elementos curriculares, para propiciar una verdadera renovación en la práctica docente.
- Contextualización de los aprendizajes.
- Enfoque globalizado.
- Uso de diferentes fuentes de información.
- Empleo de UDIS.
- Atención a la diversidad.
- Trabajo en equipo del profesorado.

En el proyecto que presentamos como buena práctica, [“The Learning Islands”](#), se ponen de manifiesto todas ellas.

Estamos ante un proyecto globalizado, que sitúa al alumnado como protagonista del aprendizaje, teniendo como objetivo principal llevar a cabo situaciones prácticas y reales y por supuesto, que tenga en cuenta la diversidad de los estudiantes que lo llevan a cabo.

En nuestro Plan Bilingüe, establecemos la manera en la que relacionamos todas las áreas lingüísticas y no lingüísticas, para que así vayan de la mano y estén coordinadas entre ellas, siempre, desarrollando la competencia lingüística en todas sus dimensiones: hablar, oír, leer y escribir.

De esta manera, en nuestro currículum integrado, coordinamos la lengua española, francesa e inglesa con el área no lingüística de Conocimiento del Medio y Artística:

PLAN BILINGÜE. ORGANIZACIÓN CONTENIDOS INTEGRADOS**UDI 1: 2 DE OCTUBRE AL 24 DE OCTUBRE**

Curso	Unidad /Temática	 Relación Inglés L2	 Relación Francés L3	Material gamificado AICLE Bilingüe	Situación de aprendizaje / Reto/Tarea final (A REALIZAR EN CONO BILINGÜE)
1º	Human body and healthy habits	<ul style="list-style-type: none"> Parts of the body Food Sports 	<ul style="list-style-type: none"> Parties du corps Repas Sports 	-Parts of the body -Food -Sports (A REALIZAR)	"GYM1st" Simularemos que somos entrenadores personales elaborando un menú semanal saludable y una rutina de ejercicios para estar activos y sanos.
2º	Human body:Vital functions	<ul style="list-style-type: none"> Parts of the body Organs 	<ul style="list-style-type: none"> Parties du corps Organes du corps 	Parts of the body Organos (A REALIZAR)	"We are doctors" Somos doctores y nuestra clase un hospital en el que tendremos que repasar en L2 las partes del cuerpo.
3º	Our Planet: The Earth: Surfaces and water	Materials: Sand, clay, diamonds, rocks, stones, gold, silver... Get clear these words: Gas,liquid and solid.	Matériaux : Sable, argile, diamants, roches, pierres, or, argent... Soyez clair sur ces mots : Gaz, liquide et solide.	-SURFACES (A REALIZAR) Planets -Planets Game -Continents and Oceans	"Let's take photos" Vamos a salir a nuestro entorno más cercano para hacer fotos de elementos que hayamos visto en la unidad y que tengamos cerca del colegio. Finalmente, las expondremos al resto de la clase.
4º	Our Planet: The Earth movements	-Seasons -Planets -Numbers (hours and minutes) -Weather vocabulary: Storm, volcano, Tornade, tsunami...	-Saisons -Planètes -Chiffres (heures et minutes) -Vocabulaire météo : Tempête, volcan, Tornade, tsunami...	-Numbers -Planets -Planets Game -Weather -Continents and Oceans	"Journalists for a day" Dando una plantilla en L2 con preguntas sencillas, vamos a simular que somos periodistas y vamos a preguntar a compañeros/as y familiares acerca del tiempo, fenómenos que hayan vivido, etc.

Otro de los objetivos clave que nos marcamos en el Proyecto de Centro, es el número 2, relacionado con la actualización de la metodología que llevamos a cabo y que se relaciona estrechamente con la buena práctica expuesta:

A. Renovar la práctica docente tradicional, planificando una enseñanza centrada en el desarrollo de las competencias clave, a través del diseño de actividades y tareas variadas que propicien experiencias de aprendizaje activas y motivadoras para el alumnado que se materialicen en productos relevantes.

- B. Buscar una determinación de contenidos óptima que permita al alumnado contextualizar al máximo sus aprendizajes, si bien se considera esencial la adquisición de una cultura general sobre distintos aspectos de nuestra cultura e historia.

- C. Diversificar los materiales curriculares a utilizar huyendo de la guía y uso exclusivo del libro de texto, propiciando el empleo activo de diversas fuentes de información (biblioteca, tecnologías de la información...) y de materiales manipulativos que ayuden a una mejor adquisición de conceptos y habilidades necesarias para un óptimo desarrollo personal.

- D. Hacer partícipe a las familias tanto en el proceso educativo del alumnado como en la observación de los resultados de su aprendizaje a través de la colaboración en los hogares y la ayuda coordinada en la elaboración de tareas globalizadas en el Centro diseñadas a través de proyectos y Unidades Didácticas Integradas y su asistencia en las jornadas de puertas abiertas.

E. Realizar una evaluación basada en el currículo determinado para nuestro Centro educativo, atendiendo a los criterios de evaluación desarrollados en sus respectivos indicadores de logro y estándares, de forma continua a lo largo del curso escolar, formativa y orientadora del proceso educativo y proporcionando una información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.



3.3.-Adecuación a la realidad y necesidades del centro y de su entorno.

Como hemos comentado anteriormente, el ayuntamiento nos dio la gran oportunidad de disponer de tabletas digitales en nuestro centro, que se suman a las pizarras digitales de aula, así pues, nuestra realidad es que tenemos la necesidad de crear materiales educativos efectivos y de calidad para ser utilizados en dichos dispositivos, que partan de una buena metodología AICLE y que estén sustentados en principios DUA.

Todos los materiales que vamos añadiendo a [“The Learning Islands”](#), parten de la realidad actual de nuestro centro y son y serán adaptados a las necesidades de este, por lo tanto, está adecuado en todo momento a nuestras circunstancias.

En cuanto a las necesidades de nuestro entorno, por regla general, las familias no tienen un nivel en idiomas muy alto, por lo que se hace aún más necesario crear recursos educativos motivadores para el alumnado y que además, permitan que familias y estudiantes puedan aprender de ellos.

A menudo, los niños/as están practicando en casa con algunos de los materiales contenidos en “The Learning Islands”, y las familias están aprendiendo inglés con sus hijos e hijas. Esto significa que:

- The Learning Islands es una manera de enseñar a las familias lo que hacemos a diario en el aula. Al alumnado le está gustando enseñar los recursos que utilizamos en clase y jugar aprendiendo con sus familias.

- Todo el alumnado y sus familias pueden practicar en “The Learning Islands” (quien lo necesita dispone de la tableta facilitada por el centro).
- El alumnado puede acceder a “The Learning Islands” y aprender L2 a su ritmo desde casa.
- El alumnado puede practicar jugando y enseñando L2 a sus familias, rompiendo así la clásica barrera que tiene el inglés al no ser hablado por las familias.
- Gracias a la red de recursos que estamos creando y utilizando en el aula y que estamos compartiendo con el alumnado y las familias, estamos fomentando un aprendizaje de L2 equitativo.

De forma accesible, práctica y sencilla, todo el alumnado puede aprender y acceder a los recursos utilizados en el aula y beneficiarse de ellos.

Una de las características de nuestro entorno, es que el alumnado que tiene un entorno familiar con conocimientos en L2 o que asiste a clases particulares de inglés, parte con cierta ventaja respecto al resto de sus compañeros/as, de esta manera, ponemos a disposición de todo nuestro alumnado recursos para paliar estas posibles desventajas.

3.4.-Innovación y creatividad de la práctica: aplicación de metodologías innovadoras, uso de las nuevas tecnologías y creatividad.

Los más de 50 materiales que a día de hoy forman [“The Learning Islands”](#), son 100% originales, de elaboración propia y que parten de una metodología innovadora: Gamificación a través de “scripts”, principios DUA y metodología AICLE.

En cuanto a la creatividad e innovación de la buena práctica, se puede decir que es total:

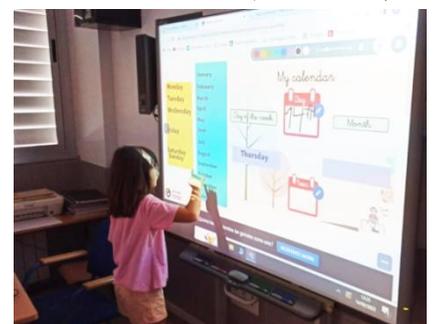
Game of emotions



-Creatividad: Todos los recursos que vamos creando son únicos, creados al 100% en nuestro centro, por y para ser utilizados de inmediato en el aula por cualquier docente y con el objetivo de que nuestro alumnado(o cualquier otro), se beneficie de ellos.

Por ejemplo, durante el pasado curso escolar 22/23, a nivel de centro, nos propusimos trabajar las emociones, así que hemos mejorado nuestro “Game of Emotions”, quiere decir, que el proyecto

Practicando en la PDI (“Calendar”)



está en constante actualización y a servicio de lo que vayamos creando a nivel de centro.

-Innovación: El uso de las nuevas tecnologías es constante en nuestra buena práctica "[The Learning Islands](#)", ya que el uso de estas es la base del propio proyecto.

Es importante resaltar que puede ser utilizado en cualquier dispositivo o sistema operativo

Practicando en el aula con la tableta



prácticamente por antiguo que sea: Windows, Linux (EducaAnd, Guadalinfo, etc), Android o Mac, tabletas, PCs, portátiles o móviles.

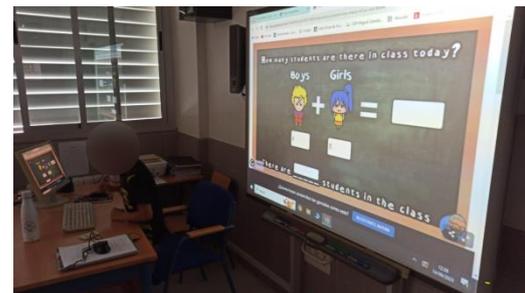
Prácticamente el único requisito para llevar a cabo la buena práctica es disponer de

conexión a Internet.

Por supuesto, todas las imágenes contenidas en el proyecto

son de licencia libre Creative Commons, utilizando siempre ayudas visuales (pictogramas), icónicas o auditivas para los alumnos/as que lo necesiten.

Claro está que si disponemos en las aulas de Pizarras Digitales, la experiencia va a mejorar, ya que el alumnado interactúa con los recursos de manera directa despertando así su interés.



Practicando en la PDI ("Assembly")

No hace falta disponer de portátiles o tabletas en las aulas para llevar a cabo nuestra buena práctica bilingüe. A menudo, nosotros simplemente accedemos a "[The Learning Islands](#)" desde la PDI o TV presente en el aula.

3.5.-Atención a la diversidad y alumnado con NEAE en la enseñanza bilingüe.

Como no puede ser de otra manera, el Plan de Atención a la diversidad es primordial en nuestro centro, teniendo como objetivo principal la inclusión y normalización de todo el alumnado que presente necesidades especiales de apoyo educativo.

Todos los materiales presentados en la buena práctica "[The Learning Islands](#)", parten y tienen en cuenta los principios DUA (motivación, representación y acción/expresión), nacen de los intereses y necesidades de nuestro alumnado y están multinivelados, generalmente de más sencillos a más



complejos, aspecto que resulta clave para ofrecer una atención a la diversidad basada en principios DUA.

Los textos son presentados de manera que puedan ser leídos o escuchados por todo el alumnado, con tamaños de fuente correctos, intentando que sean lo suficientemente grandes para alumnado que pueda tener dificultades de visión y siempre, ayudados por iconos y pictogramas que faciliten su entendimiento.

Además, los enunciados o frases de los juegos y materiales, tienen ayuda en L1 y en muchos ellos, un botón que te lee las instrucciones (estamos actualizando).

La multinivelación es clave, ya que permite que alumnado con más dificultades en un contenido en concreto vaya aprendiendo y que el presenta mayor facilidad o aprende más rápido también lo haga, cada uno a su ritmo y sin perder confianza.

De esta misma manera, el proyecto [“The Learning Islands”](#), al tener un entorno tan gamificado, promueve un aprendizaje cooperativo y entre iguales, prácticamente todos los materiales contenidos en el proyecto promueven y son compatibles con estas metodologías.

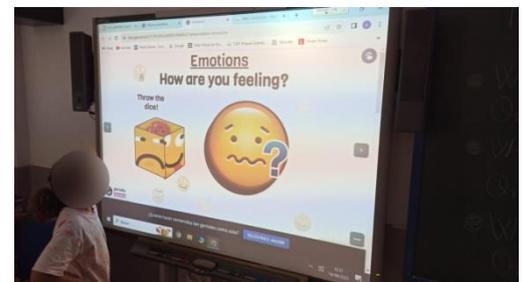
3.6.-Elaboración de material AICLE para su uso en la modalidad de enseñanza presencial y a distancia y para la atención a la diversidad.

Tal y como estamos comentando en secciones anteriores, todo el proyecto gira en torno a la elaboración de materiales AICLE, que además son:

[Practicando en el aula](#)

-Accesibles para todo el alumnado, tanto en modalidad presencial como a distancia.

-Parten de los intereses y necesidades de nuestro alumnado, están adaptados a ellos/as.



-Se basan en principios DUA: multinivelados en su dificultad, con ayuda auditiva, visual, uso de pictogramas, traducciones o fuentes y tamaños de letras accesibles.

-Son totalmente compatibles con una posible enseñanza a distancia, ya que el alumnado solo tiene que acceder a la web del proyecto(o a través de la web del centro) e interactuar con los recursos.

Si quisiéramos, podríamos utilizar cualquier recurso contenido en [“The Learning Islands”](#) en Moodle o Google Classroom, simplemente tendríamos que copiar el código *HTML* de inserción que nos da Genially en dichas plataformas. Para el alumnado no tiene dificultad alguna acceder al proyecto.

Se están actualizando algunos de los recursos añadiendo un botón de transcripción oral, para ayudar así al alumnado con dificultades de lectura o visión.

A día de hoy son más de 50 materiales AICLE los que han sido creados en The Learning Islands, accesibles y compartidos para todo alumnado, familiar o docente que quiera acceder a ellos.

3.7.-Implicación de la comunidad educativa y otros agentes sociales.

Como centro perteneciente a “Comunidades de Aprendizaje”, tenemos como objetivo llevar a cabo un proyecto basado en un conjunto de actuaciones educativas de éxito, dirigidas a la transformación social y educativa de la comunidad. Es un proyecto que comienza en la escuela, pero que integra todo lo que está a su alrededor. Queremos alcanzar una educación de éxito para todos los niños, niñas y jóvenes que consiga, al mismo tiempo, eficiencia, equidad y cohesión social.



La buena práctica, “The Learning Islands”, es un ejemplo de este objetivo que nos marcamos de educación de éxito, accesible en plena equidad para todos y todas los alumnos y alumnas de nuestro centro.

Para comprometer a la Comunidad Educativa nos marcamos los siguientes objetivos:

- Implicación y participación de la comunidad educativa y agentes sociales cercanos al centro.
- Llevar a cabo proyectos de transformación social y cultural.
- Ser un centro abierto a toda la Comunidad Educativa
- Llevar a cabo acciones de voluntariado, tutorías interactivas, equipos de trabajo, etc. Durante este curso escolar, vamos a llevar a cabo tutorías interactivas con las familias para enseñarles a sacar el máximo partido a “The Learning Islands”.

La naturaleza del proyecto es abierta y cooperativa, por lo que cualquier docente, miembro de la Comunidad Educativa o agente social puede participar en él.

Al despertar la motivación del alumnado, estos, están llegando a casa y están implicando a la familia a la hora de utilizar los materiales y aprender de ellos. Esta implicación familia-alumnado es muy importante para nosotros.

Algunos de los materiales contenidos en el proyecto ya se presentaron en la I Feria de Bilingüismo celebrada en Almería, el objetivo era implicar y compartir recursos educativos de calidad para que otros compañeros/as se puedan beneficiar de ellos.

3.8.-Difusión de la buena práctica y apertura a otros entornos bilingües.

Como hemos comentado, la buena práctica "The Learning Islands" es un proyecto abierto, cooperativo, abierto a cambios o modificaciones y que en todo momento es accesible por cualquier persona o docente que quiera utilizarlo, desde:

-www.thelearningislands.com . Web que estamos utilizando como propia para el proyecto y que da acceso a la portada inicial del proyecto.

-<https://bilinguemiguelzubeldia.blogspot.com/>: Blog bilingüe del centro.

-La web de nuestro centro: <https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipmiguelzubeldia/>

- <http://www.materialesbilingues.com/2023/02/new-projecthe-learning-islands.html>

Blog del Coordinador Bilingüe del Centro, Francisco Javier Rodríguez Carvajal

Cualquier docente o centro que quiera, puede acceder a la buena práctica y utilizarlo como desee. Está abierto, no tiene ningún tipo de restricción, contraseña o impedimento para utilizarlo con total libertad.

En cuanto a la apertura a entornos bilingües, invitamos desde esta propia presentación de buenas prácticas, a que lo utilice todo centro o docente que le pueda resultar de utilidad.

Del mismo modo, estamos abiertos a añadir recursos de otros centros o docentes o a explicar su utilización a quién lo desee.

Hace dos cursos escolares, se presentaron algunos de los materiales contenidos en la buena práctica en la I Feria Provincial de Bilingüismo en Almería.

3.9.-Sostenibilidad de la práctica propuesta y posibilidades de adaptación.

Nuestra buena práctica se puede mantener sin ningún problema en el futuro a largo plazo, ya que está constantemente en actualización, sin comprometer ni poner en riesgo a agentes sociales, alumnado, centro o Comunidad Educativa. El proyecto no tiene coste económico alguno y todos los recursos utilizados son de Licencia Creative Commons.

No habría problema si algún docente quisiera reutilizar algún material para adaptarlo a su clase o situación de su alumnado,

Como hemos comentado, [“The Learning Islands”](#), va a estar siempre en un proceso de adaptación y adecuación a las necesidades de nuestro centro: efemérides, situaciones de aprendizaje, proyectos, contenidos en concreto que queramos trabajar, etc. En cada unidad establecemos una serie de materiales AICLE que están contenidos en las islas y que son compatibles con la situación de aprendizaje, unidad o proyecto que estemos llevando a cabo.

Por ejemplo, de cara a este curso 23/24, los próximos recursos que queremos confeccionar y añadir en breve a [“The Learning Islands”](#), son:

- Recurso para trabajar “Jobs”, ya que haremos alguna situación de aprendizaje durante el curso.
- Recurso para trabajar “My Family”, ya que haremos alguna situación de aprendizaje durante el curso.

Si algún centro lo desea, solo tendría que hablar con nosotros y se podría adaptar a sus necesidades, personalizar con sus diseños: logos, emojis maestros/as, etc.

3.10.-Actividades complementarias y extraescolares relacionadas con la práctica.

- El curso pasado 22/23 el alumnado de 6º de primaria llevó a cabo el proyecto “El Tesoro de Serón”, escape room que transcurría por el pueblo de Serón y que se basaba en la resolución de puzzles, pistas, acertijos, etc.

Gracias a algunos de los recursos de expresión oral que podemos encontrar en “The Learning Islands”, dicha actividad complementaria pudo ser presentada en inglés a compañeros/as que nos visitaron de otros centros pertenecientes a nuestro proyecto Erasmus y a habitantes de habla inglesa que viven en nuestra localidad.

Visita Grupo ERASMUS ITALIA
“El Tesoro de Serón en L2”



- La buena práctica que presentamos está estrechamente relacionada con los diferentes viajes o recepciones de alumnado ERASMUS que tuvimos el curso pasado.

Algunos de los materiales educativos creados, se expusieron a centros educativos que forman parte de nuestro proyecto, además, las destrezas orales en L2 aprendidas en los diferentes recursos educativos presentes en *The Learning Islands*, han servido para que nuestro alumnado sea capaz de comunicarse en inglés con los compañeros/as de nuestros proyecto ERASMUS.

3.11.-Incorporación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).I) Internacionalización del centro.

La relación con la internacionalización del centro es clara, somos centro acreditado ERASMUS y llevamos a cabo dos proyectos:



- **Proyecto acreditación Erasmus KA121.**Centrado en la inclusión, participación social y democrática.

- **“Green Crossroads” (KA-220)**”, con centros de Eslovenia, Italia, Polonia, Finlandia y Grecia. Centrado en la sostenibilidad del planeta.

Necesitamos por lo tanto que nuestro alumnado desarrolle habilidades de expresión oral en inglés, por ello, los materiales presentes en “The Speaking Islands”, son importantísimos.

Si queremos que se enriquezcan de los encuentros con los centros Europeos que forman parte de nuestro proyecto ,nuestro alumnado tiene que ser capaz a expresarse de manera fluida en inglés.

“The Learning Islands”, incorpora también algunos de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS):

-La igualdad de géneros está presente en cada uno de los recursos contenidos en el proyecto.

-Se basa en el principio de equidad para el acceso de los medios tecnológicos. Ningún alumno/a va a quedar discriminado por tener acceso a estos.

-Garantizar la vida sana, trabajando materiales que fomenten hábitos de vida saludable. (Healthy food en “Science Island”).

[Clic para acceder](#)



3.12.-Participación del centro en planes y programas educativos:

Como hemos comentado somos un centro:

-Con acreditación Erasmus, de ahí la importancia de desarrollar habilidades de expresión oral en L2 para llevarlo a cabo y poder comunicarnos con nuestros compañeros/as europeos de proyecto.

- Comunidad de Aprendizaje: Queremos llevar a cabo un proyecto basado en un conjunto de actuaciones educativas de éxito, dirigidas a la transformación social y educativa de la comunidad educativa.

También y estrechamente relacionado con la buena práctica presentada, implementamos el Portfolio Europeo de las lenguas:

-Registrando en nuestro portfolio las experiencias de aprendizaje de lenguas y culturas que nuestro alumnado va obteniendo.

-Reflejamos lo que vamos aprendiendo y sabiendo hacer en L2 o L3.

-Llevamos a cabo estrategias de autoevaluación.

-En nuestro dossier, vamos agrupando los diferentes trabajos, ilustraciones, fichas, proyectos, etc, que vamos realizando.

El objetivo es que nuestro alumnado siga animado y motivado para continuar aprendiendo idiomas.

4. Enlaces disponibles en línea para ayudar a describir la buena práctica bilingüe.

Os invitamos a navegar por nuestras islas y utilizar nuestros recursos educativos bilingües en vuestras aulas:

<https://bilinguemiguelzubeldia.blogspot.com/>

<http://www.thelearningislands.com/>

<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipmiguelzubeldia/>

<http://www.materialesbilingues.com/2023/02/new-projecthe-learning-islands.html>

Vídeos:

-Recorrido ultrarrápido por “The Learning Islands”:

