



## Curso de formación para los evaluadores

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.

## Prefacio

El objetivo principal de este trabajo fue la organización, presentación y entrega de un curso de capacitación de 6 días en el que profesores evaluadores se introdujeron en la metodología playingCLIL y los juegos. La estructura del curso y el modelo general se basan siguiendo las líneas de cursos INTUK que tienen una considerable aceptación y éxito en los programas europeos desde 2004. El contenido y evaluación del curso fue un esfuerzo de colaboración y el resultado de las últimas reuniones y el trabajo de los respectivos socios del proyecto.

El objetivo es desarrollar y crear:

- Un curso playingCLIL bien afinado para capacitar a los evaluadores introduciendo el arte práctico de aprender cómo jugar, cómo instruir, cómo utilizar con éxito el juego / juegos dentro del plan de estudios de la escuela - el cuándo, por qué y cómo del proceso .
- Introducir un contenido teórico equilibrado y pertinente para fundamentar y apoyar la aplicación práctica del juego.
- Proporcionar a los evaluadores las herramientas para valorar la eficacia de los juegos, tanto en el proceso de aprendizaje como en el impacto pedagógico.

El curso se llevó a cabo en el Centro de Profesores de Las Palmas de Gran Canaria del 26 de octubre al 1 de noviembre (incluido). Un total de 57 profesores participaron en el curso, incluyendo docentes de todas las etapas clave, entre ellos profesores de formación profesional. Los socios del proyecto han incluido a los evaluadores procedentes de diversos ámbitos en la medida de lo posible.

Es importante señalar que los socios del curso decidieron usar e instruir a los evaluadores en cómo utilizar la plataforma moodle de INTUK. La plataforma moodle se utilizó para la difusión de información sobre el curso, esto es, la información relevante del curso, incluidas las tareas que realizaron antes del curso los evaluadores en prácticas. Además el foro moodle se utilizó con éxito antes del curso para que los profesores hicieran preguntas pertinentes y compartieran su experiencia laboral.

## Proceso del curso

### Antes del curso

- Una evaluación del curso enviado a todos los participantes; en algunos casos, de evaluación y percepciones [véase WP 4 entrega 11].
- Un cuestionario de conocimientos de la enseñanza de CLIL.
- Una guía práctica y básica de los principios de CLIL.
- Ensayo sobre el juego.
- Realización del calendario y el programa del curso enviado a todos los participantes.
- La información relativa a los alojamientos y actividades culturales en Las Palmas.

## El curso

- Se formaron dos grupos principales de trabajo. Los maestros de primaria y profesores de post primaria , respectivamente [estos grupos se subdividen en familias / grupos de trabajo para ayudar a facilitar la discusión dentro del grupo de tareas en función].
- El curso consistió en períodos de aprendizaje práctico y en jugar a los juegos.
- La aplicación de los juegos a los sujetos y en el aula.
- La entrega práctica de la teoría CLIL.
- Período de reflexión y discusión por los instructores y evaluadores en formación [cada día del curso fue apoyado / grabado en el moodle con una lista de actividades realizadas cada día, fotos, vídeos y un grupo de facebook playingCLIL].

## Evaluadores en formación ensayando

- La culminación del entrenamiento de la semana fue una actividad basada en una tarea- en la que se pidió a los evaluadores en prácticas que mostraran un juego a la audiencia más amplia. La tarea consistía en simular una clase y asignatura en situación CLIL en la que se adaptaría un juego para demostrar, mejorar y reforzar un área o tema de la materia. Todos los grupos demostraron con éxito que el juego y CLIL o AICLE es una combinación exitosa - pero es un trabajo en progreso. Continuará.....

## Horario

### playingCLIL - train the tester - Las Palmas, 26th Oct. - 01. Nov. 2014

Sunday										Meeting point: Hotel El Cantur Meeting time: 18.30 h		19.00 - 21.00 h Welcome at CEP Teige Game to make 'families' Picnic	
Monday	09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00-15:15	15:15-15:45	15:45-16:15	16:15-16:45			
	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Family talk	CLIL on the Canaries	CLIL Practice and Experience	Reflection and discussion			
	INTERACT	INTERACT		HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)		Participants in families (prep. & pres.)	Consejería de Educación	All participants in an open-mic-session	ALL			
Tuesday	09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00 - 14:45	14:45 - 15:30	15:30 - 16:00				
	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion				
	INTERACT	INTERACT		HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)		INTERACT	HU + ULPGC	ALL				
Wednesday	09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00 - 14:45	14:45 - 15:15	15:15 - 16:00				
	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Leisure time						
	INTERACT	INTERACT		HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)								
Thursday	09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00 - 14:45	14:45 - 15:30	15:30 - 16:00				
	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion				
	INTERACT	INTERACT		HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)		INTERACT	HU + ULPGC	ALL				
Friday	09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00 - 14:45	14:45 - 15:30	15:30 - 16:00				
	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion				
	INTERACT	INTERACT		HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)		INTERACT	HU + ULPGC	ALL				
Saturday	09:00 - 09:30	09:30 - 11:30		11:30 - 13:00		13:00 - 14:00	14:00 - 16:00						
	Assembly	Creating games: (Output)		Performance games		Final Evaluation	Late Lunch & Certificates Ceremony						
	INTERACT	Participants in families		INTERACT		ZUS	ALL			Departure 16:00 to the airport 17:00 to the Hotel			



## El programa del curso

La formación es desde las 9.30 a 16.30 con una hora para el almuerzo y a las 11:00 un descanso para tomar café. Cada día se dedicará una hora a la evaluación y revisión. Por la tarde, descubrimos la cultura canaria y los placeres de la cocina de las Islas.

### Day 0 (día de llegada)

Tarde Recepción, registro y orientación.

### Día 1

09.30 – 13.00 Retratos digitales de las fotos tomadas y cortas entrevistas grabadas. Actividades para formar equipos de trabajo

14.00 – 16.30 Introducción al proyecto playingCLIL, las organizaciones asociadas y la idea de un nuevo método CLIL

### Día 2

9.30-16.30 Normas y reglamento. Conceptos que sustentan el trabajo del proyecto playingCLIL explorado y las aplicaciones prácticas para la enseñanza de la lengua y un esbozo del contenido.

14.00 - 16.30 Presentación en clave ' En el nombre del juego'.  
Familias que interactúan, la buena práctica en la formación de equipos y presentaciones de grupo  
Programa Cultural: Vida de la isla, vista de los exteriores que reflejan la vida canaria, y la historia de Canarias.  
La persona invitada presentará la experiencia de las Islas Canarias con CLIL

### Día 3

9.30 - 13.00 Introducción. Teoría y práctica. Actividades para introducir el lenguaje y el contenido.

14.00 - 16.30 Contenido guiado con modelos y ejemplos para trabajar con temas específicos .Revisión diaria.

Programa Cultural: Isla del tesoro! Una forma innovadora de ver los monumentos, espectáculos, conociendo a personas y descubriendo la isla. Usando los dispositivos electrónicos durante el descubrimiento, acercándose a las personas y demostrando que estuvieron allí.

### Día 4

9.30 - 13.00 Aprendizaje creativo. Una fundamentación necesaria para las clases imaginativas. Las actividades prácticas se centraron en la adquisición de competencias. Juegos de entrenamiento, propiedad del conocimiento.

14.00 - 16.30 Dirigiéndose a la competencia y la motivación, modelos de juegos y estructuras para estimular el aprendizaje de igual a igual.  
Revisión diaria.

Programa cultural: Compartir y cuidar, presentaciones multimedia de toda Europa sobre la cultura y la educación. A los participantes se les ofrece la oportunidad de enseñar su escuela, el sistema educativo y la comprensión local de CLIL.

### **Day 5**

9.30 -13.00 El maestro creativo, entrenador y colegiado. Evaluación de juegos, rendimiento de los juegos, retroalimentación y celebración.

14.00 - 16.30 Problemas prácticos que se pueden dar (muebles del aula, ser un vecino ruidoso, la gestión de la clase).

Revisión diaria

### **Day 6**

9.30 -13.00 Pruebas de los instrumentos, autoevaluación, argumentos, trofeos y ligas, trabajo con la tecnología. Analizar cómo recopilar, almacenar y compartir datos sobre experiencias en el aula. Diseñar la siguiente fase, lo que sucede después de la primera ronda de pruebas.

14.00 -16.30 Evaluación y revisión formal. Entrega de la certificación.