

Language Buddy

Apoyo al aprendizaje de idiomas de niños/as y jóvenes inmigrantes
a través de Compañeros/as Lingüísticos/as

T3.2. Programa de formación

Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas

Formulario de entrega

Nº de referencia del proyecto	101141117
Título del documento	Plan de estudios: Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas
Paquete de trabajo pertinente:	PT3. T3.2. Desarrollo curricular
Naturaleza:	
Nivel de difusión:	público
Versión del documento:	V01
Date:	1.4.2025
Autores:	UPV/EHU - Peñascal
Comentado por:	Todos los socios: revisado y comentado por la asociación
Descripción del documento:	Una plantilla diseñada para la creación de los 8 Módulos de Formación LB. Los Módulos deben ser desarrollados por todos los socios.

Número de proyecto	101141117 - Nombre del proyecto: Apoyo al aprendizaje de idiomas de niños y jóvenes inmigrantes a través de compañeros/as lingüísticos/as
Acrónimo del proyecto	Language Buddy
Llame a	AMIF-2023-TF2-AG-CALL
Tema	AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCATION - Apoyo a la integración en la educación de niños y jóvenes inmigrantes
Tipo de acción	AMIF-PJG
Autoridad otorgante	Comisión Europea
Servicio	INICIO/E/04
Fecha de finalización del proyecto	1/3/2024 - 31/08/2026
Duración del proyecto	30 meses

Lista de autores del módulo de formación

Organización	
Editor y autor:	UPV/EHU - Peñascal
Coautores:	

Índice

Introducción	4
Módulo 4	4
Lección 1: Autoexpresión	6
Lección 2: Emociones positivas durante el aprendizaje de idiomas L2/L3	8
Lección 3: Emociones positivas durante la creatividad	10
Lección 4: La inteligencia artificial como herramienta pedagógica	12
Anexo - Evaluaciones, imágenes, etc.	15
Apéndice I	15
Apéndice II	17
Apéndice III	18
Apéndice IV	19
Apéndice V - Evaluación	20
Anexo VI	23

Introducción

El Curso de Formación es un componente integral del Proyecto de Formación de Compañeros de Lengua. Desarrollado en colaboración por los socios del proyecto, el curso consta de 40 horas de aprendizaje, estructuradas en 8 módulos. El objetivo principal de este módulo es dotar a los estudiantes de instituciones de educación superior (IES) de los conocimientos, habilidades y herramientas necesarias para orientar eficazmente a los estudiantes de secundaria inmigrantes y refugiados en el aprendizaje de idiomas y la inclusión social, utilizando el Modelo Language Buddy (LB).

Es importante destacar que los socios del proyecto reconocen las diversas necesidades y contextos culturales de los participantes. Como tal, este documento está diseñado para proporcionar orientación y apoyo a los socios en la implementación y adaptación de las actividades propuestas para alinearse con sus entornos locales.

Módulo 4

- Este **módulo** consta de cuatro (4) lecciones.
- **Duración del módulo:** 5 horas.
- **Objetivo de aprendizaje:** El objetivo principal del Módulo 4 es proporcionar herramientas prácticas y estrategias pedagógicas para transformar la enseñanza de idiomas y garantizar que los niños y jóvenes inmigrantes puedan aprender de una manera accesible, dinámica y adaptada a sus realidades.

En el siguiente cuadro se ofrece un resumen de las lecciones y actividades incluidas en este módulo.

Lección	Número total de sesiones y duración	Duración de la actividad
Lección 1: <i>Autoexpresión</i> Duración: 1 hora	1. Actividad: Actividad para romper el hielo	15 minutos
	2. Actividad: Actuar juntos	30 min
	Reflexión sobre la actividad	15 minutos
Lección 2: <i>Emociones positivas durante el aprendizaje de idiomas L2/L3</i> Duración: 1 hora	1. Actividad: Actividad para romper el hielo	5 minutos
	2. Actividad: La carta del tesoro	25 min
	3. Actividad: El mapa del tesoro	25 min

Lección	Número total de sesiones y duración	Duración de la actividad
	Reflexión sobre la actividad	5 minutos
Lección 3: <i>Emociones positivas durante la creatividad</i> Duración: 1 hora	1. Actividad: Actividad para romper el hielo	10 minutos
	2. Actividad: Explicar la narración	5 minutos
	3. Actividad: Narración en vídeo	35 min
	Reflexión sobre la actividad	10 minutos
Lección 4: <i>La inteligencia artificial como herramienta pedagógica</i> Duración: 1 hora	Sesión 1	1 hora
	Introducción	5 minutos
	1. Actividad: Actividad para romper el hielo	15 minutos
	2. Actividad: Cuestionario cultural	20 minutos
	3. Actividad: Corregir errores comunes	20 minutos
	Sesión 2	1 hora
	Introducción	5 minutos
	1. Actividad: Juego de rol con interacción de voz	20 minutos
	2. Actividad: Reflexión cultural a través del análisis del diálogo	20 minutos
	Reflexión sobre la actividad	15 minutos

Lección 1: Autoexpresión

Lección	Nº 1
Módulo (1-8):	Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas
Título de la lección:	Autoexpresión
Desarrollado por (socio de LB)	UPV/EHU-Peñascal
Modo de entrega principal: Todas las lecciones del Curso L. Buddy están diseñadas para impartirse en línea de forma asíncrona, lo que garantiza la flexibilidad y accesibilidad de los participantes.	Cara a cara (sincrónico)
Modo de entrega alternativo <i>Se proporciona una guía completa para adaptar la lección a la enseñanza en persona, en caso de que este formato se ajuste mejor a los objetivos de su organización.</i>	Esta lección puede impartirse de forma asíncrona mediante el uso de vídeos explicativos pregrabados, grabaciones individuales de los participantes y foros de reflexión. Las actividades de expresión corporal y fonética se transforman en tareas autónomas en las que los participantes escenifican emociones y sonidos a través de vídeos cortos o recursos visuales (emojis, GIFs, ilustraciones). Las respuestas se comparten en una plataforma colaborativa para fomentar la interacción asíncrona y el aprendizaje entre iguales.
Tipo de actividad:	Actividad de grupo
Recursos necesarios (para la enseñanza asíncrona en línea y presencial)	<i>Si el vocabulario se revisa previamente en línea, será necesario un ordenador. Si se realiza en persona, se necesitará material impreso. La lista de vocabulario deberá traducirse a todas las lenguas conocidas que hablen los/as mentorizados/as. Se recomienda utilizar un manual. Si los ejercicios van a ser en línea, será necesaria una webcam para el ordenador o un teléfono móvil con cámara.</i>
Duración	1 hora
Objetivos de aprendizaje	Reconocer la importancia de la autoconfianza y la motivación para el mentorizado de L2 o L3. Facilitar la articulación en la lengua meta utilizando técnicas que ayuden a los hablantes a expresarse con fluidez. Comprender la relación entre el lenguaje verbal y el no verbal. Comprender las posibilidades que ofrece la TPR para crear un ambiente relajado entre los/as mentorizados/as de L2 o L3.
Descripción de la lección	Actividad para romper el hielo (15 minutos): Utilizar el movimiento corporal y facial para representar diferentes emociones: utilizar la expresividad corporal para animar a los/as mentorizados/as a proyectar sus voces utilizando sonidos y palabras en

Lección	Nº 1
	<p>la lengua meta.</p> <p>Haga hincapié en que los participantes dibujen expresiones como felicidad, relacionada con la vocal [i], sorpresa, para la vocal [a], asombro, para la vocal [o], silencio para la consonante [s], risa para /j/, [j], / o pensamientos para [m]. Estos ejercicios sirven para trabajar fonemas de distintas lenguas, con ligeras variaciones (véase en el Apéndice I la lista de emociones y fonemas relacionados)</p> <p>Actividad 1: Actuar juntos (30 minutos):</p> <p>Por parejas, uno de los participantes recibe dos palabras de la unidad y debe crear un breve ejercicio de mímica incorporándolas. Las palabras deben estar relacionadas con los fonemas y servir para representar frases, mediante objetos que puedan actuar como sujeto y verbo. Pueden ser como: silencio, asombro, susto, tormenta, serpiente...Así, por ejemplo, el participante tendrá que representar serpiente y sorpresa, actuando como si apareciera una serpiente por sorpresa.</p> <p><i>También se puede sustituir la mímica por emojis para la enseñanza en línea.</i></p> <p><i>Este ejercicio se basará en la improvisación.</i></p> <p>Conclusión/ Recapitulación/ Reflexión (15 minutos):</p> <p>Reflexiona sobre lo que más te ha ayudado de la expresión (gestos, entonación, contexto).</p> <p><i>Cada participante comparte un elemento clave o un gesto que le haya ayudado durante la pronunciación.</i></p>
Observaciones adicionales	<p><i>Garantizar adaptaciones para personas con movilidad reducida. Además, la lista de fonemas debe adaptarse a los sonidos de cualquier lengua que se vaya a enseñar.</i></p>
Referencias útiles para el instructor:	<p><i>Las listas de vocabulario deben enseñarse previamente para garantizar una buena ejecución de los ejercicios.</i></p> <p><i>Los ejercicios pueden ir acompañados de música para ayudar a los/as mentorizados/as a relajarse.</i></p>
Referencias útiles para que los socios adapten los contenidos si es necesario en su país.	<p><i>Acuérdete de adaptar los ejercicios a las personas con movilidad reducida, si las hay.</i></p> <p><i>Si el ejercicio se realizara en línea, las actividades deberían adaptarse para centrarse en las expresiones faciales utilizando una cámara web.</i></p>
Evaluación	<p>Consulte el Apéndice V - Lección 1</p>

Lección 2: Emociones positivas durante el aprendizaje de idiomas L2/L3

Lección	Nº 2
Módulo (1-8):	Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas
Título de la lección:	Emociones positivas durante el aprendizaje de idiomas L2/L3
Desarrollado por (socio de LB)	UPV/EHU-Peñascal
Modo de entrega principal: Todas las lecciones del Curso L. Buddy están diseñadas para impartirse en línea de forma asíncrona, lo que garantiza la flexibilidad y accesibilidad de los participantes.	Cara a cara (sincrónico)
Modo de entrega alternativo <i>Se proporciona una guía completa para adaptar la lección a la enseñanza en persona, en caso de que este formato se ajuste mejor a los objetivos de su organización.</i>	Esta lección puede adaptarse a un formato en línea asíncrono mediante actividades gamificadas en plataformas digitales. Los participantes completan tareas como la reconstrucción de frases y el análisis sintáctico de estructuras sintácticas mediante formularios interactivos, mensajes codificados y mapas de palabras en línea. Las instrucciones se proporcionan en vídeo o en una presentación grabada, y las actividades se completan individualmente o en pequeños grupos virtuales a través de foros o documentos colaborativos. La reflexión final se lleva a cabo mediante un breve cuestionario o una entrada escrita compartida en el aula virtual.
Tipo de actividad:	Actividad de grupo
Recursos necesarios (para la enseñanza asíncrona en línea y presencial)	Si el vocabulario se revisa previamente en línea, será necesario un ordenador. Si se realiza en persona, se necesitará material impreso.
Duración	1 hora
Objetivos de aprendizaje	Dotar a los mentores de estrategias para incorporar elementos de aprendizaje basados en juegos que fomenten la confianza, la motivación y el compromiso emocional positivo de los/as mentorizados/as en la adquisición del idioma.
Descripción de la lección	Actividad para romper el hielo (5 minutos): Recordar estructuras sintácticas sencillas. Recuerde referirse a las frases que contienen sujeto-objeto y verbo como las estructuras más sencillas comunes a las lenguas, así como objeto y adjetivo. Para ello, pida a los participantes las frases más sencillas que se les ocurran en sus lenguas. Por ejemplo, "Juan come manzanas", "Juan come

Lección	Nº 2
	<p>manzanas", etc. (véase en el Anexo II un ejemplo del ejercicio con los rasgos sintácticos aplicados al euskera, el español y el inglés).</p> <p>Actividad 1: la carta del tesoro (25 minutos): Reflexionar sobre las similitudes entre la construcción sintáctica en las lenguas y los rompecabezas. Los participantes actúan como investigadores lingüísticos que deconstruyen una frase sintáctica. Esto puede hacerse pidiendo a los participantes las frases más sencillas que se les ocurran en todas las lenguas que conozcan y comparando las estructuras básicas <i>Para identificar los elementos comunes, véanse en el Anexo II las preguntas que pueden plantearse.</i> A continuación, se comparan las estructuras y los elementos comunes en las distintas lenguas. Para llevar a cabo la práctica, hay que ofrecer un mensaje codificado con elementos sintácticos y un pie de foto en varias lenguas y los miembros deben cotejar el significado del mensaje con lo que han aprendido sobre sintaxis en la lengua meta. Aquí utilizamos la sintaxis inglesa:</p> <p>Por ejemplo: "Si quieres [w] el juego, busca [a] tesoro en [θ] hueco de la puerta de entrada". Leyenda: verbo auxiliar: [w], artículo: [a], preposición: [θ]. Pista: cada símbolo representa la primera letra del elemento señalado.</p> <p>Actividad 2: el mapa del tesoro (25 minutos): Se da una pista (por ejemplo, una carta con palabras clave que necesitan traducción). Se proporciona un mensaje con las palabras de la frase en orden y los/as mentorizados/as tendrán que reconstruir la frase en orden desordenado. A continuación, se forman equipos y los miembros de otros equipos tendrán que descodificar las frases y descifrar un mensaje oculto en la lengua meta. La idea es que los participantes tengan en cuenta los elementos que componen las frases de las lenguas que van a enseñar.</p> <p>Conclusión/ Recapitulación/ Reflexión (5 minutos): Cada participante comparte una idea sobre el trabajo en equipo y/o la sintaxis reconocida durante la lección.</p>
Observaciones adicionales	<i>Las estructuras sintácticas deben adaptarse a cualquier lengua que se vaya a enseñar.</i>
Referencias útiles para el instructor:	<i>Debe haber vocabulario ya trabajado con los participantes para realizar el ejercicio. Para la "Actividad para romper el hielo" hay un ejemplo del ejercicio que contiene los rasgos sintácticos aplicados al euskera, al español y al inglés.</i>
Referencias útiles para que los socios adapten los contenidos si es necesario en su país.	<i>Recuerde adaptar los ejercicios para personas con movilidad reducida, si las hay, y recuerde adaptar la información del Apéndice II al idioma de cada interlocutor.</i>
Evaluación	Consulte el Apéndice V - Lección 2



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union]. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. GA Number: 101141117

Lección 3: Emociones positivas durante la creatividad

Lección	Nº 3
Módulo (1-8):	Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas
Título de la lección:	Emociones positivas durante la creatividad
Desarrollado por (socio de LB)	UPV/EHU-Peñascal
Modo de entrega principal: Todas las lecciones del Curso L. Buddy están diseñadas para impartirse en línea de forma asíncrona, lo que garantiza la flexibilidad y accesibilidad de los participantes.	En línea (asíncrono)
Modo de entrega alternativo <i>Se proporciona una guía completa para adaptar la lección a la enseñanza en persona, en caso de que este formato se ajuste mejor a los objetivos de su organización.</i>	Esta lección puede aplicarse fácilmente en formato presencial fomentando la colaboración creativa entre los participantes. Las actividades de visualización, narración oral y creación de historias se desarrollan en grupos utilizando materiales impresos, ilustraciones y recursos audiovisuales proyectados en el aula. La actividad de narración se lleva a cabo mediante dramatizaciones, dibujos o escritura sobre papel, permitiendo a los participantes compartir sus creaciones en voz alta. La reflexión final se realiza en grupo, promoviendo el debate sobre los elementos narrativos, culturales y emocionales utilizados durante la sesión.
Tipo de actividad:	Actividad de grupo
Recursos necesarios (para la enseñanza asíncrona en línea y presencial)	Si el vocabulario se revisa previamente en línea, será necesario un ordenador. Si se realiza en persona, se necesitará material impreso.
Duración	1 hora
Objetivos de aprendizaje	Comprender la importancia de la narración en la comunicación lingüística.
Descripción de la lección	<p>Actividad para romper el hielo (10 minutos): Visualización de varias historias narradas en distintos medios, como anuncios de televisión que cuentan historias, narraciones cortas de ficción, etc.</p> <p>Actividad 1: Explicar la narración (5 minutos) Explicación de la técnica del storytelling para la comunicación</p>

Lección	Nº 3
	<p>lingüística, características y objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estructura narrativa: la evolución de la oratoria sintáctica. ● Conexión emocional con el oyente: aumentar el compromiso. ● Elementos culturales: ya se pueden destacar e introducir algunos elementos culturales de la lengua meta, como las costumbres, la organización social, la gastronomía, etc. <p><i>Sirve para transmitir mucha información contextual sobre la lengua y la cultura de llegada a hablantes noveles que, de otro modo, no podrían acceder a ella.</i></p> <p>Actividad 2: Narración en vídeo (35 minutos) Explora cómo presentar el mensaje a través de la escritura, una grabación de audio o un carrete. En grupos, haz una lluvia de ideas o busca herramientas que faciliten la expresión del orador a través de distintos medios: por ejemplo, vídeo o audio. El participante puede utilizar uno de los mensajes creados en la lección anterior para crear el mismo mensaje en distintos soportes. Por último, los equipos crean un mensaje en la lengua meta para un futuro explorador. (Véanse en el Apéndice III algunos ejemplos de técnicas narrativas y preguntas para descifrar la lección).</p> <p>Conclusión/ Recapitulación/ Reflexión (10 minutos): Resuma las distintas herramientas aprendidas para cada formato y destaque también las ventajas e inconvenientes relativos a la técnica de narración como herramienta didáctica.</p>
Observaciones adicionales	
Referencias útiles para el instructor:	<i>Para la actividad 2 "Narración en vídeo", en el Apéndice III hay algunos ejemplos de técnicas narrativas y preguntas para resolver la lección.</i>
Referencias útiles para que los socios adapten los contenidos si es necesario en su país.	
Evaluación	Consulte el Apéndice V - Lección 3

Lección 4: La inteligencia artificial como herramienta pedagógica

Lección	Nº 4
Módulo (1-8):	<i>Módulo 4: Herramientas innovadoras para la enseñanza de idiomas</i>
Título de la lección:	<i>La inteligencia artificial como herramienta pedagógica</i>

Lección		Nº 4
Desarrollado por (socio de LB)	UPV/EHU-Peñascal	
Modo de entrega principal: Todas las lecciones del Curso L. Buddy están diseñadas para impartirse en línea de forma asíncrona, lo que garantiza la flexibilidad y accesibilidad de los participantes.	La formación tendrá lugar de forma presencial/en línea y será sincrónica/asincrónica o una combinación de las anteriores, en función de las necesidades de cada HEI.	
Modo de entrega alternativo <i>Se proporciona una guía completa para adaptar la lección a la enseñanza en persona, en caso de que este formato se ajuste mejor a los objetivos de su organización.</i>	Esta lección es muy flexible y puede impartirse tanto en formato presencial como en línea. En el formato presencial, los participantes utilizan ordenadores con acceso a Internet para explorar herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT, trabajando individualmente o en parejas. Las actividades (preguntas culturales, corrección de errores, simulación de conversaciones) tienen lugar en el aula, con debate guiado y reflexión en grupo sobre el uso educativo y cultural de la IA. En el formato en línea, estas mismas actividades pueden realizarse de forma sincrónica, mediante sesiones en directo con interacción directa, o asincrónica, a través de instrucciones grabadas, tareas guiadas y espacios de colaboración como foros o formularios.	
Tipo de actividad:	Taller	
Recursos necesarios (para la enseñanza asíncrona en línea y presencial)	Ordenadores con conexión a Internet	
Duración	2 horas (2 sesiones)	
Objetivos de aprendizaje	<p>Reflexionar sobre el papel de la IA en la enseñanza de idiomas a través de la exploración.</p> <p>Descubra y analice las ventajas de las herramientas de IA para la enseñanza de idiomas.</p> <p>Entender cómo diseñar una actividad basada en la IA que permita a los niños y jóvenes emigrantes descubrir conocimientos por sí mismos.</p>	
Descripción de la lección	<p>Sesión 1 Introducción (5 min): Explicar el propósito de las lecciones (explicar los objetivos de aprendizaje)</p> <p>Actividad para romper el hielo (15 min): Realice una búsqueda en Internet de herramientas de inteligencia artificial para la enseñanza de idiomas. ¿Los conocemos? Intente predecir los usos de la IA para la enseñanza de idiomas. Algunos ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Duolingo AI: ejercicios adaptados en función del progreso del mentorizado 	

Lección	Nº 4
	<ul style="list-style-type: none"> ● TalkPal AI: chatbot conversacional para mejorar la fluidez al hablar. ● Quillbot: herramienta de parafraseo y generación de textos ● Speechling: corrección de la pronunciación y grabación de voz. ● Edmodo: plataforma de aprendizaje para una educación personalizada. <p>Actividad 1: Cuestionario cultural (20 minutos): Elija una categoría: El usuario puede elegir entre temas como historia, gastronomía, literatura, cine, fiestas, música, etc. Responder a las preguntas: ChatGPT (https://chatgpt.com/) formula preguntas de opción múltiple o abiertas relacionadas con la cultura del país.</p> <p>Ejemplo de pregunta: "Crear preguntas tipo test sobre la cultura vasca para extranjeros" ChatGPT ejemplo de respuesta: 1. ¿Qué hace única a la lengua vasca (euskara)? A) Está estrechamente relacionado con el latín y el griego. B) Es la lengua más antigua conocida en Europa y no está relacionada con ninguna otra. C) Es un dialecto del español hablado en el norte de España. D) Se originó en Francia y se extendió a España en el siglo XVIII. (Respuesta correcta: B)</p> <p>Pistas y explicaciones: Si el usuario no sabe la respuesta, ChatGPT puede darle una pista o explicarle la respuesta correcta. Se pueden registrar puntos para hacerlo más dinámico y motivador.</p> <p>Actividad 2: Corregir errores comunes (20 min): Identifique los errores más frecuentes que cometen los/as mentorizados/as de L2. Pida a ChatGPT que escriba un texto que contenga esos errores. Corríjalo.</p> <p>Ejemplo de pregunta: "Mis alumnos tienen dificultades para escribir en español porque no ponen la tilde. Escriba un texto de 150 palabras con este error para que lo corrijan".</p> <p>ChatGPT ejemplo de respuesta: El sábado pasado fui a la ciudad con mi amigo Andres. Nosotros queriamos comprar algunos libros en la libreria, pero cuando llegamos, estaba cerrada. Entonces decidimos ir a un cafe para tomar algo y descansar un poco. Yo pedi un te caliente y Andres pidio un cafe con leche. Despues de un rato, el empezo a hablar sobre su viaje a Mexico el ano pasado. Dijo que visito muchas ciudades bonitas y que comio mucha comida deliciosa. Me conto que lo que mas le gusto fue la gente amable y los paisajes increibles. Mas tarde, fuimos al cine a ver una pelicula de accion. La historia era interesante, pero para mi, las escenas eran demasiado largas. Cuando la pelicula termino, tomamos el autobus para volver</p>

Lección	Nº 4
	<p>a casa. Fue un día divertido y esperamos repetirlo pronto.</p> <p>Sesión 2 Introducción (5 minutos): Explique el propósito de la lección (explique los objetivos de aprendizaje).</p> <p>Actividad 3 Juego de rol con interacción de voz (20 min): Utiliza las funciones de reconocimiento de voz de ChatGPT. Asigne un papel a ChatGPT (por ejemplo, recepcionista de hotel, camarero/camarera, médico, entrevista de trabajo) y practique conversaciones en ese contexto.</p> <p>Ejemplo de pregunta: "Vamos a simular una conversación entre un médico y su paciente. Yo soy el paciente y soy extranjero".</p> <p>Pida opiniones sobre su pronunciación y fluidez.</p> <p>Actividad 4 Reflexión cultural a través del análisis del diálogo (20 min): Pide a ChatGPT que escriba la conversación de la actividad anterior. Léela e identifica los aspectos culturales que deberían tenerse en cuenta. ¿Cómo cambiaría la conversación?</p> <p>Conclusión/ Recapitulación/ Reflexión (15 minutos): Identificar las necesidades de comunicación de la comunidad inmigrante y reflexionar sobre cómo podría utilizarse ChatGPT <i>Conciencie a los/as mentorizados/as de las ventajas y dificultades que puede entrañar esta actividad en el contexto de aprendizaje en el que van a participar.</i> <i>(En el Apéndice IV hay algunas preguntas para guiar esta actividad y fomentar la reflexión)</i></p>
Observaciones adicionales	
Referencias útiles para el instructor:	<i>Para la actividad "Conclusión / Recapitulación / Reflexión", en el Apéndice IV hay algunas preguntas para la sesión y fomentar la reflexión.</i>
Referencias útiles para que los socios adapten los contenidos si es necesario en su país.	<i>No necesita adaptación</i> <i>En el Apéndice VI se incluye una sección sobre cómo utilizar la IA de forma segura y las directrices para un uso seguro.</i>
Evaluación	Consulte el Apéndice V - Lección 4

Anexo - Evaluaciones, imágenes, etc.

Apéndice I

Lista de fonemas y expresiones: Euskera, español e inglés

/i/ → Felicidad / Sonrisa 😊 → Relincho de caballo .

/e/ → Calma / Neutralidad 😊 → Brisa suave. .

/a/ → Sorpresa 😲 → Grito 😲 , Niño llorón. 😭

/o/ → Maravilloso / Reflexivo → Problema ⚠

/u/ → Besar 😊 → Tren .

/ə/ → Indiferencia 😐 → Multitud murmurante .

/ʊ/ → Curiosidad / Duda → Expresión de búho

/ø/ → Sorpresa 😲 → Eco

/p/ → Enfado → Reventar globo ..

/b/ → Booming → Oveja .

/t/ → Negación → Reloj

/d/ → Suspirar → Llamar a una puerta

/k/ → Reacción de sobresalto → Polla .

/g/ → Gruñido / Frustración → Perro que gruñe .

/f/ → Suspirar / Susurrar → Soplar velas. ..

/s/ → Silbar / Susurrar → Serpiente .

/x/ → Exhalar / Asco → Respiración agitada .

/tʃ/ → Negación → Bailar .

/m/ → Pensativo → Vaca .

/n/ → Negación → Sirena .

/ɲ/ → Infantilismo / Sonido tierno → Arrullo de bebé .

/l/ → Chicle → Canto de ópera ..

/r/ → Ligera sorpresa → Ronroneo de gato



/r/ → Ira 😠 → León rugiente □

/θ/ → Pensativo □ → Aire que se escapa de un globo .

/ð/ → Reflejo 😊 → Brisa suave .

/j/ → Secreto / Susurro □ → Serpiente. .

/z/ → Suavidad / Susurro 😊 → Serpiente. .

/w/ → Emoción / Sorpresa 😊 → Gargarize . 😊

/ŋ/ → Contemplación / Relajación □ → Zumbido de abeja .

/χ/ → Risas 😂 → Viento tormentoso .



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union]. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. GA Number: 101141117

Apéndice II

Sintaxis en euskera, español e inglés

Sujeto, objeto y verbo

Makarroiak jan ditut: S-O-V

He comido los macarrones: S-V-O

Me comí los macarrones: S-V-O

Asunto: El inglés no es una lengua de omisión de pronombres. Significado: los pronombres, como sujeto, como 'I ate the macaroons', no se pueden omitir.

Objeto, Adjetivo

Etxe handia: O-A

La casa grande: O-A

La casa grande: A-O

Objeto-Artículo

La casa: O-A

Los grandes: A-O

Preguntas para llevar a cabo la lección:

- En español decimos 'Voy al mercado', pero en inglés deberíamos decir 'I go to the market'. ¿Qué falta en inglés y por qué?
- ¿Qué diferencia hay entre "Juan come manzanas" y "Juan come manzanas"?
- ¿Puedes marcar con una o el objeto y con una el adjetivo en estas dos frases? ¿Qué ves entre ellas?: 'Etxe handia' y 'La casa grande'.
- En inglés decimos 'in the house', mientras que en japonés sería 'ie no naka' (casa dentro). Si en japonés 'ie' significa casa y 'no' significa posesión, ¿qué elemento es 'naka'?
- En inglés: 'The red house'; en francés: 'La maison rouge'. ¿Qué elemento representa cada palabra en cada idioma?

Apéndice III

Ejemplos:

Vídeo: [Ejemplo de storytelling: IKEA](#)

Audio: [Storynory - Audio Stories For Kids | Podcast on Spotify](#)// [Storynory - Audio Stories For Kids Podcast - Apple Podcasts](#)

Imagen: [Narración Fantasía Imaginación - Imagen gratis en Pixabay](#)

Preguntas:

Audio: ¿Cómo se utiliza la entonación para transmitir emociones? ¿Qué sentimiento produce las pausas? Vídeo: ¿Qué elementos visuales refuerzan lo que se dice en la narración? ¿Hay algún símbolo? Imagen: ¿Los colores utilizados tienen algún significado?

Los tres: ¿Qué elementos culturales o lingüísticos puedes identificar? Imagina una historia corta en cada formato para contar el elemento cultural identificado.

Herramientas:

Qué es contar historias, estrategias: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i9.227> // <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v5i2.461>

Qué es la narración visual: [Visual storytelling para un mejor diseño UX - Justinmind](#)

Edición de vídeo: www.canva.com, Composición de vídeo: [Inicio | PixVerse](#)

Edición de imágenes: [Snapseed para pc - SnapSeed para pc %](#), Composición de imágenes: [Craiyon - Tu herramienta generadora de imágenes AI GRATIS: ¡Crea arte AI!](#)

Edición de audio: [Editor de audio en línea gratis - Para editar audio con IA](#),

Composición de audio: [Texto a Voz con IA Online Gratis - Vidnoz](#)

Anexo IV

Preguntas para guiar la actividad "Conclusión / Recapitulación / Reflexión" (Lección 4):

Reflexionar sobre el uso

- ¿Cómo te imaginas la integración de herramientas de IA como ChatGPT y Duolingo AI en tus propias prácticas docentes? ¿Qué actividades específicas podría diseñar en torno a estas herramientas?

Consideraciones culturales

- ¿Qué aspectos culturales observaste al interactuar con los textos generados por la IA? ¿Cómo puedes incorporarlos a tus clases para que el aprendizaje de idiomas sea más relevante para tus mentorizados?

Identificar los retos

- ¿Qué retos prevé al utilizar herramientas de IA en su docencia? ¿Cómo podría afrontarlos para optimizar el aprendizaje de los/as mentorizados/as?

Experiencia personal

- Reflexiona sobre tu interacción con AI durante esta lección. ¿Qué elementos te han parecido más beneficiosos y por qué?

Futuras aplicaciones

- ¿Cómo puedes utilizar los conocimientos adquiridos en esta lección para responder mejor a las necesidades de aprendizaje de idiomas de las comunidades inmigrantes?

Apéndice V - Evaluación

Lección 1: Autoexpresión (TPR y comunicación no verbal)

1. Opción múltiple

¿Cuál es el principal objetivo de la Respuesta Física Total (RFT) en el aprendizaje de idiomas?

- A) Enseñar reglas gramaticales a través de la lectura
- B) Memorizar listas de vocabulario
- C) Apoyar la producción lingüística oral mediante el movimiento y la interacción
- D) Traducir textos a la lengua materna

✓ *Respuesta correcta: C*

2. Rellena el espacio en blanco

El fonema /i:/ está asociado a la emoción _____.

✓ *Respuesta correcta: felicidad o sonrisa*

3. Verdadero o falso

Las expresiones faciales pueden sustituir al movimiento corporal en las actividades de RPT cuando se realizan en línea.

✓ *Respuesta correcta: Verdadero*

Lección 2: Emociones positivas en el aprendizaje L2/L3 (Gamificación)

4. Opción múltiple

En la actividad "Mapa del tesoro", ¿qué hacen los/as mentorizados/as?

- A) Traducir un párrafo a diferentes idiomas
- B) Corregir los errores gramaticales de una historia
- C) Reconstruir frases desordenadas para descifrar un mensaje
- D) Ver un vídeo y responder a preguntas de comprensión

✓ *Respuesta correcta: C*

5. Rellenar el espacio en blanco

Una estructura oracional básica en inglés es Sujeto - _____ - Objeto.

✓ *Respuesta correcta: Verbo*

6. Verdadero o falso

El objetivo de estas actividades es principalmente mejorar la capacidad

de traducción escrita.

✓ Respuesta correcta: Falsa

Lección 3: Creatividad y narración de historias

7. Opción múltiple

¿Cuál de las siguientes opciones NO forma parte de una técnica narrativa eficaz?

- A) Elementos culturales
- B) Conexión emocional
- C) Ejercicios de conjugación verbal
- D) Estructura narrativa

✓ Respuesta correcta: C

8. Rellenar el espacio en blanco

Una herramienta recomendada para contar historias en vídeo es

_____.

✓ Respuesta correcta: Canva

9. Respuesta corta

Mencione una ventaja de la narración de cuentos en el aprendizaje de idiomas.

✓ Posibles respuestas: Compromiso emocional, exposición cultural, mejora de la comunicación, aumento de la creatividad, etc.

10. Opción múltiple

¿Qué pregunta podría utilizarse para analizar un relato sonoro?

- A) ¿En qué idioma está grabado?
- B) ¿Cómo se utiliza la entonación para transmitir emociones?
- C) ¿Cuántos verbos hay en el relato?
- D) ¿Es avanzado el vocabulario?

✓ Respuesta correcta: B

Lección 4: Inteligencia artificial en la enseñanza de idiomas

11. Opción múltiple

¿Cuál de estas herramientas permite corregir la pronunciación mediante IA?

- A) Canva
- B) TalkPal



- C) Edmodo
- D) Speechling
- ✓ Respuesta correcta: D

12. Rellenar el espacio en blanco

Una herramienta de IA que puede generar preguntas de opción múltiple culturalmente relevantes es _____.

- ✓ Respuesta correcta: ChatGPT

13. Verdadero o falso

Las actividades de AI permiten a los/as mentorizados/as descubrir información por sí mismos.

- ✓ Respuesta correcta: Verdadero



Anexo VI

Cómo utilizar la IA de forma segura:

DIRECTRICES

1. Herramientas adecuadas a la edad

- Elija herramientas de IA diseñadas para cualquier grupo de edad, asegurándose de que contienen contenidos y funciones apropiados para cada edad.

2. Privacidad y seguridad de los datos

- Enseñe la importancia de no compartir información personal en línea, discuta qué constituye información personal y enfatice la necesidad de mantenerla privada.
- Fomente el uso de nombres de usuario o avatares en lugar de nombres reales cuando interactúe con herramientas de IA para mantener el anonimato.

3. Uso supervisado

- Realice un seguimiento de las interacciones y oriéntelos para ayudarles a superar las dificultades que puedan encontrar.

4. Pensamiento crítico

- Anímeles a cuestionar la información que reciben de las herramientas de IA. Hable de la importancia de comprobar los hechos y de comprender que los contenidos generados por IA no siempre son precisos.
- Inculcar el sentido de la responsabilidad en el uso de la IA. Discutir las consideraciones éticas, incluido el respeto por el trabajo de los demás y la importancia de no plagiar.

5. Comentarios

- Crear un entorno seguro para informar o mencionar cualquier interacción incómoda que experimenten al utilizar herramientas de IA



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union]. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. GA Number: 101141117