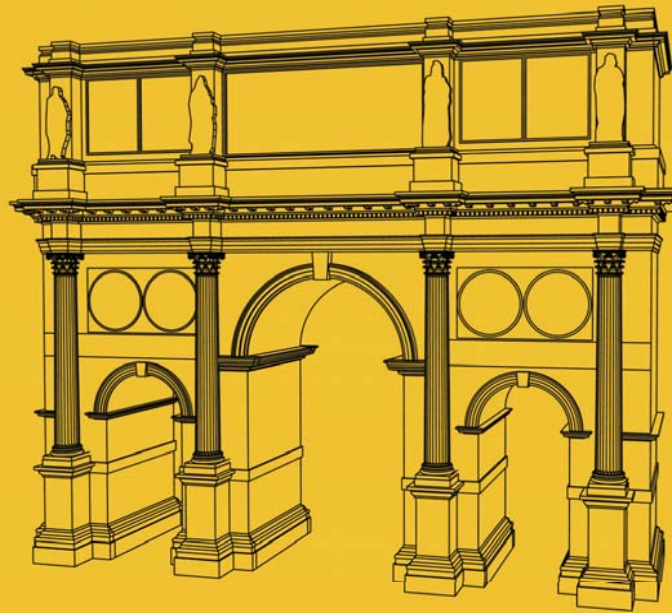


MANUAL DIDÁCTICO

Manual para el uso del diccionario arquitectónico y cuestionarios



ARCHIDICT

Diccionario ilustrado multilingüe para arquitectos,
constructores y trabajadores de la construcción



Erasmus+ KA2 Strategic Partnership
2017-1-HU01-KA202-036021.

Editado por:

János Palotás, Gábor Palotás (EK Association, Hungría)
Erika Nemes, Cristina Ceccarelli (Euphoria, Italia)
Chrysi Koundouraki (Creative Learning Programmes, Reino Unido)
Cristina Sousa, Isabel Vaz de Freitas (Universidade Portucalense, Portugal)
Álvaro Sedeño (Instituto Europeo de Lenguas Modernas, España)

Revisado por:

Robert McMichael (Creative Learning Programmes, Reino Unido)

Traducido por:

Álvaro Sedeño (IELM - Instituto Europeo de Lenguas Modernas, España)

Producido en el marco del programa Erasmus + Acción clave 2 - Asociaciones estratégicas para el proyecto FPE con el apoyo financiero de la Comisión Europea.

TABLA DE CONTENIDOS

PRÓLOGO DEL MANUAL	4
I. ¿ES ARCHIDICT PARA USTED?	5
II. CÓMO UTILIZAR EL DICCIONARIO	7
1. MENÚ ACORDEÓN	7
2. IMÁGENES INTERACTIVAS	7
3. FUNCIÓN DE BÚSQUEDA	8
III. USO DIDÁCTICO	9
1. ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA EL AULA	9
2. CLASES AICLE	11
3. CUESTIONARIOS (EJERCICIOS)	12

PRÓLOGO DEL MANUAL



La narración de la Torre de Babel en la Biblia ofrece una explicación interesante del nacimiento y existencia de los diferentes idiomas del planeta: a través de la confusión de idiomas, se dice, que Dios detuvo este gigantesco proyecto de construcción de la humanidad, que había intentado competir con el poder divino. Incluso si pensamos que el desarrollo orgánico es más realista, tenemos que admitir que esta historia ilustra un aspecto de manera muy precisa: que la gestión de un proyecto de construcción solo es factible si podemos entendernos entre nosotros. A este fin, es por ello necesario, utilizar el mismo idioma. Alejándonos aún más del pensamiento alegórico, también podemos afirmar que este lenguaje debe ser excepcional: consistente en la terminología precisa para un nicho técnico muy particular, incluso dentro del vocabulario de un idioma. El aprendizaje de los oficios de la construcción debe comenzar con el aprendizaje de términos exactos y expresiones tecnológicas.

ARCHIDICT es una respuesta a esta necesidad fundamental. Su producto principal, el Diccionario Ilustrado Multilingüe para arquitectos, constructores y trabajadores de la construcción, surge de una asociación transnacional formada por organizaciones de ocho países europeos y apoyada por la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+. El diccionario multilingüe ya está disponible en nueve (9) idiomas: inglés, alemán, italiano, español, portugués, polaco, húngaro, griego y búlgaro, y tiene el potencial de ampliarse en el futuro.

Actualmente, el décimo lenguaje es uno universal: las ilustraciones 3D derivadas de modelos de edificios y estructuras arquitectónicas. Estas ilustraciones técnicas, conectadas directamente a la terminología, proporcionan un camino claro para comprender todas las temáticas. Los dibujos actúan como el medio principal para explicar nombres, técnicas de construcción, materiales y conceptos. Las funciones interactivas adicionales, que han sido probadas y perfeccionadas en estrecha colaboración con arquitectos, profesores y estudiantes, ayudan a desarrollar la comprensión del vocabulario.

El presente manual sirve como guía de las posibilidades prácticas, profesionales y de aprendizaje del Diccionario. También proporciona a los profesores y educadores breves introducciones a las ideas pedagógico-didácticas del diccionario y las actividades de aprendizaje.

I. QUÉ ES ARCHIDICT PARA USTED?

Un diccionario es una herramienta esencial para cualquier estudiante de idiomas, pero puede ser todo un reto para muchos estudiantes o profesionales usarlo de manera efectiva. Los diccionarios ilustrados utilizan imágenes, elementos visuales, gráficos y diagramas para agrupar lógicamente las palabras y permitir a cualquier estudiante comprender su significado. Son excelentes para aprender otro idioma o para dominar conocimientos técnicos. Cada imagen en el diccionario expresa un significado individual, y estos se combinan para dar un contexto más profundo de la totalidad.

Mientras se aprende un idioma, la ortografía puede ser un área muy problemática, incluso para hablantes nativos, especialmente cuando se trata de palabras técnicas. ARCHIDICT ofrece un listado completo de términos técnicos en muchos idiomas para conocer la ortografía correcta. La pronunciación es otra ventaja significativa de un diccionario electrónico o en línea, y ARCHIDICT ofrece la opción de escuchar los términos. Esto mejora sus habilidades para escuchar y hablar, lo que permite una presentación personal más profesional y una pronunciación correcta para reforzar su plan de aprendizaje.

Pensamos en ARCHIDICT como una herramienta versátil adaptable a diferentes usuarios. De acuerdo con sus necesidades, ya sean relacionadas con el trabajo o relacionadas con marcos educativos, este diccionario ilustrado y multilingüe facilitará su trabajo y sus procesos de aprendizaje, así como su capacidad para comunicarse utilizando estos términos especializados.

Veamos por qué ARCHIDICT es para usted!

- **Es un estudiante?**

Muchas escuelas técnicas y profesionales europeas se centran en la arquitectura, la construcción, la edificación y campos afines. Si asiste a una escuela de este tipo, de manera individual o en conjunto con su grupo de edad, siguiendo itinerarios formativos o planes de estudios nacionales, puede utilizar el diccionario ARCHIDICT de muchas formas beneficiosas. Puede aprender términos técnicos del vocabulario de arquitectura, comprender palabras específicas del campo de la construcción, obtener una visión de la historia de la arquitectura, la geometría y otras disciplinas que están orgánicamente conectadas con las principales temáticas de la arquitectura. Además, puede utilizar ARCHIDICT para mejorar sus habilidades en idiomas extranjeros, aumentando sus conocimientos en áreas técnicas y relacionadas con el arte.

En el marco académico, esperamos que ARCHIDICT pueda ser utilizado en gran medida por estudiantes de arquitectura, ingeniería civil y de la construcción, urbanismo y facultades relacionadas con dichas materias. A pesar de que el número de años de los ciclos académicos varía en cada país, ARCHIDICT contiene muchas de las materias básicas que pueden enriquecer los planes de estudio de las facultades. Puede encontrar en el diccionario; tecnología de construcción actualizada; temas sobre la historia de la arquitectura y las tradiciones constructivas; funciones interactivas; pruebas para medir su conocimiento; e ilustraciones de calidad (secciones, alzados, vistas axonométricas y perspectiva) derivadas de dibujos CAD. Si no estudia arquitectura, pero sus planes de estudios universitarios contienen materias que van desde la historia de la arquitectura, la historia del arte, la arqueología, la historia contemporánea, la historia medieval, la enseñanza de lenguas extranjeras; los numerosos dibujos de calidad de ARCHIDICT pueden acercarle a una fascinante experiencia visual y de aprendizaje y también practicar 9 idiomas extranjeros a la vez.

- **Es profesor/a de Formación Profesional, formador/a o educador/a?**

El dominio de una tecnología o disciplina comienza con el aprendizaje de la terminología técnica relevante: el nombre de las herramientas, la definición de los diferentes procesos y soluciones técnicas. En base a este vocabulario primario, el alumno o aprendiz puede comenzar a concebir

estructuras lingüísticas más complejas: frases u oraciones, ya sea en un idioma nativo o en un idioma extranjero. El diccionario ilustrado ARCHIDICT ayuda al aprendizaje de idiomas relacionado con la disciplina de la arquitectura y el desarrollo de los futuros profesionales, proporcionando estos elementos básicos del idioma con la ayuda de gráficos ilustrados y auto explicativos. La formación de los idiomas se puede combinar con la formación práctica de forma exitosa, especialmente en el caso de estudiantes de diversos oficios de la construcción. Las clases de AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) pueden preparar eficientemente a los alumnos para que se comuniquen en relación a su trabajo y proyectos en un idioma extranjero, ya sea comunicándose con sus colegas o en reuniones con clientes.

Como profesor, formador o educador en una escuela profesional o técnica, le resultará una herramienta interesante para mejorar las lecciones visuales o para crear un entorno multilingüe e inducir a sus alumnos a ser más activos cognitivamente durante su proceso de aprendizaje. Gracias a estas características, los estudiantes pueden volverse más sensibles al vocabulario y las ideas presentadas en su primer idioma, así como en el idioma de destino, y obtendrán un vocabulario más extenso y variado. Pueden mejorar en todas las habilidades relacionadas con la comprensión auditiva, el habla, la lectura y la escritura. La fortaleza adicional de ARCHIDICT es que permite al alumno estudiar de forma independiente diferentes áreas de la arquitectura y el vocabulario relevante. También hay muchas pruebas de autoaprendizaje para ayudar a los estudiantes a evaluar sus conocimientos por sí mismos.

- **Es un experto en arquitectura o en el sector de la construcción?**

- Arquitectos y arquitectos técnicos;
- Ingenieros de servicios de construcción;
- Inspectores y topógrafos de edificios;
- Ingenieros civiles, de estructuras y geotécnicos;
- Aparejadores;
- Encargados y Maestros de Obra;
- Trabajadores en el sector de la construcción, incluidos albañilería, carpintería, ebanistería, trabajos de demolición, trabajos eléctricos, pintura y decoración, fontanería, andamiaje, reparación de tejados y trabajos en paredes y suelos, etc.;
- Consultores, contratistas o sociedades constructoras involucradas en proyectos de edificación.

Si pertenece a una o más de estas categorías, ARCHIDICT puede convertirse en una herramienta útil y un recurso fiable cuando trabaje en un equipo internacional y/o en el extranjero, en obras de construcción donde múltiples tipos de empresas constructoras trabajan juntas para completar un proyecto. ARCHIDICT puede ayudarle en la comunicación diaria de manera profesional y ayudarle a encontrar las palabras adecuadas cuando hable con consultores, contratistas, trabajadores e incluso organizaciones de subcontratistas.

Además, los traductores e intérpretes también pueden utilizar las ilustraciones y los términos en su trabajo diario. La terminología incluida es muy específica y no se encuentra fácilmente en diccionarios comunes; además, las ilustraciones pueden ayudar al traductor a comprender qué significa realmente un término específico o cuál es la extensión espacial exacta de esa palabra técnica.

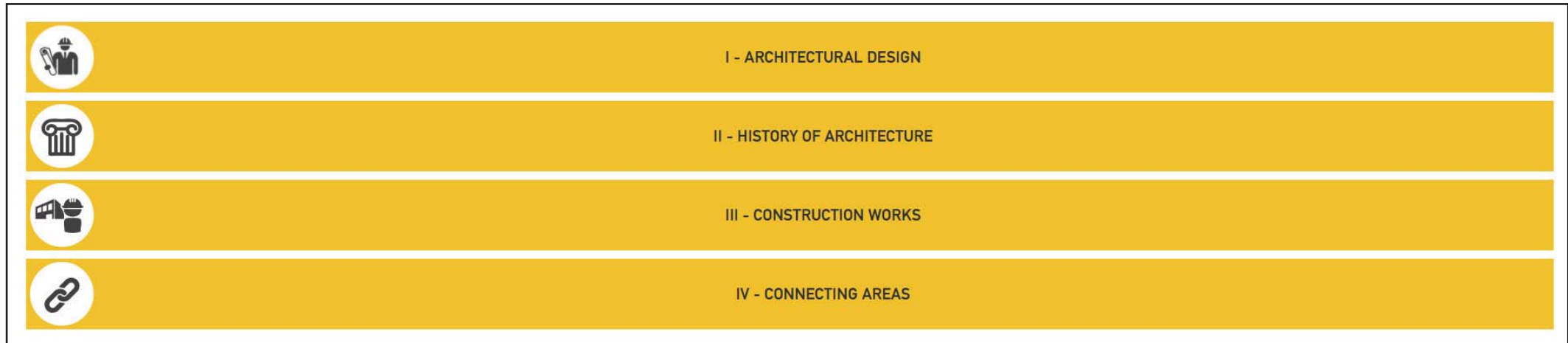
- **Sólo le interesa la arquitectura?**

ARCHIDICT reúne dos mundos principales: los idiomas y la arquitectura. Son dos campos extremadamente fascinantes, por lo que incluso si no es un arquitecto profesional o un experto, es posible que tenga interés en explorar las ilustraciones y los dibujos a la hora de enriquecer su propio vocabulario en nueve idiomas diferentes. ¡El equipo de ARCHIDICT le desea muchos momentos felices y emocionantes!

II. CÓMO ULITIZAR EL DICCIONARIO

ARCHIDICT tiene un diseño muy claro, con temas y subtemas, fácilmente identificables y accesibles, lo que lo hace manejable incluso para alguien que nunca antes ha utilizado un diccionario en línea (on-line). También incluye actividades para ayudar con la ortografía y la memorización, una referencia fácil de usar para desarrollar las habilidades lingüísticas. La plataforma ARCHIDICT es un diccionario gráfico e interactivo con más de 2.700 piezas originales de terminología, en nueve idiomas, de los campos de la arquitectura y la construcción, para desarrollar vocabulario y habilidades lingüísticas. Incluye entradas simples y complejas, clasificadas claramente por campo, para respaldar el vocabulario temático esencial, y muchas ilustraciones para ayudarle a comprender la terminología técnica.

1. MENÚ DESPLEGABLE



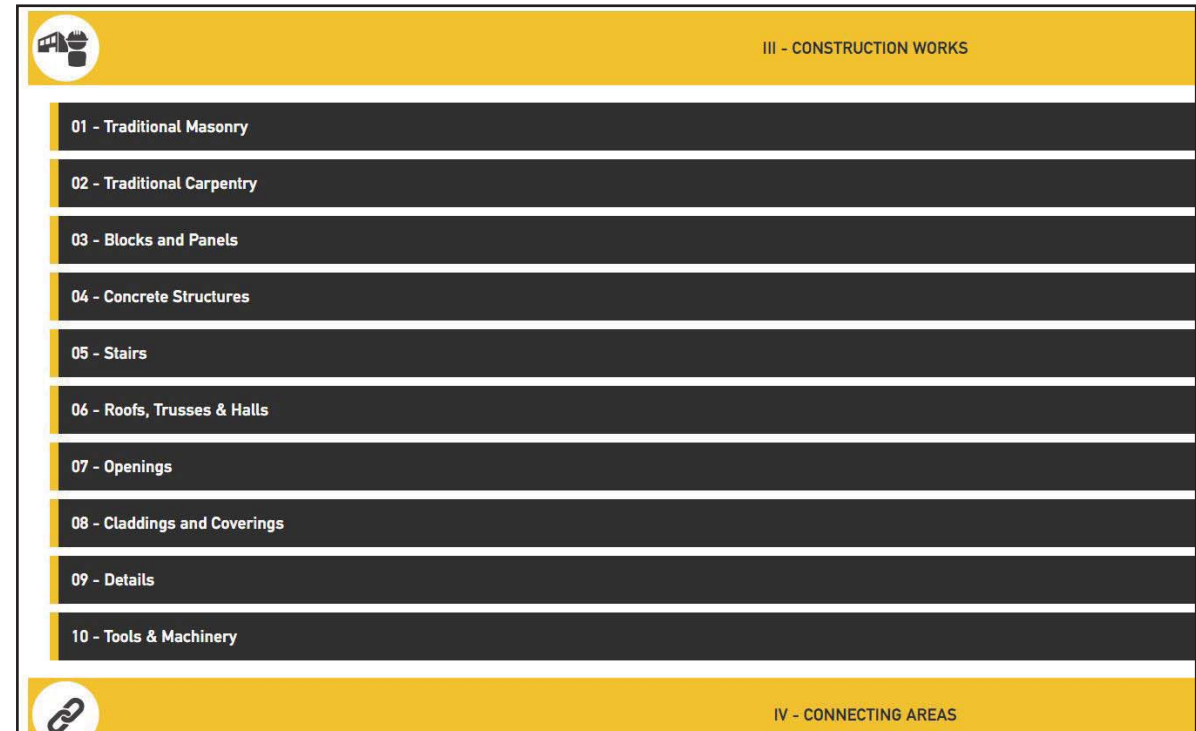
El diccionario ilustrado interactivo tiene 111 páginas que están organizadas en 4 capítulos principales y 36 subcapítulos. Esta estructura ayuda al usuario a localizar la temática exacta en la que podría estar interesado. Los capítulos principales son los siguientes:

- **DISEÑO ARQUITECTÓNICO (I)** resume la terminología de las disciplinas relacionadas con la geometría y el diseño, incluidos los tipos de planos, y reúne un gran número de variedades de habitaciones distintas según las funciones de los tipos de edificios mostrados.

- El capítulo **HISTORIA DE LA ARQUITECTURA (II)** es un resumen de los diferentes estilos arquitectónicos y movimientos artísticos de la arquitectura europea desde la antigüedad hasta la época moderna.

- El capítulo **TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN (III)** recoge la terminología básica de las tecnologías de construcción tradicionales y modernas. La selección de subcapítulos se basa por una parte en los diferentes oficios de la construcción (por ejemplo, carpintería o mampostería), por otra parte en los tipos de estructuras (por ejemplo, escaleras, techos) y por otra parte en detalles arquitectónicos y maquinaria de procesos de construcción.

- **ÁREAS DE CONEXIÓN (IV):** comprende aquellas disciplinas que también conforman la parte esencial de la profesión arquitectónica: diferentes estudios de ingeniería y organizativos desde la ingeniería estructural hasta la dirección de proyectos.



Estos capítulos principales forman una estructura de menú desplegable, que permite a los usuarios desplegarlos (y plegarlos) para ver los títulos de los subcapítulos relevantes en cada categoría con un simple clic de ratón. El despliegue de los subcapítulos finalmente conducirá a las vistas en miniatura (versiones pequeñas) de los gráficos interactivos con títulos para obtener más información sobre el contenido. Los subcapítulos contienen diferentes números de imágenes desde un mínimo de 2, hasta 6 o 7. Cada subcapítulo tiene un promedio de 3 imágenes interactivas.

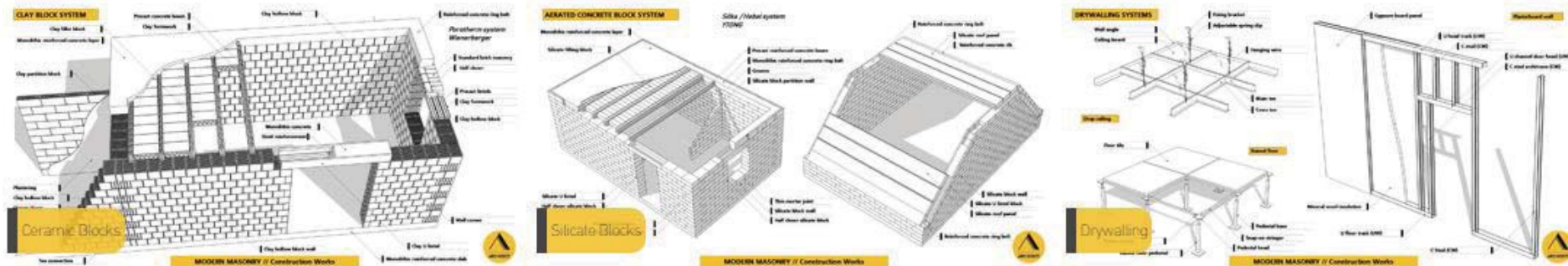


III - CONSTRUCTION WORKS

01 - Traditional Masonry

02 - Traditional Carpentry

03 - Blocks and Panels



04 - Concrete Structures

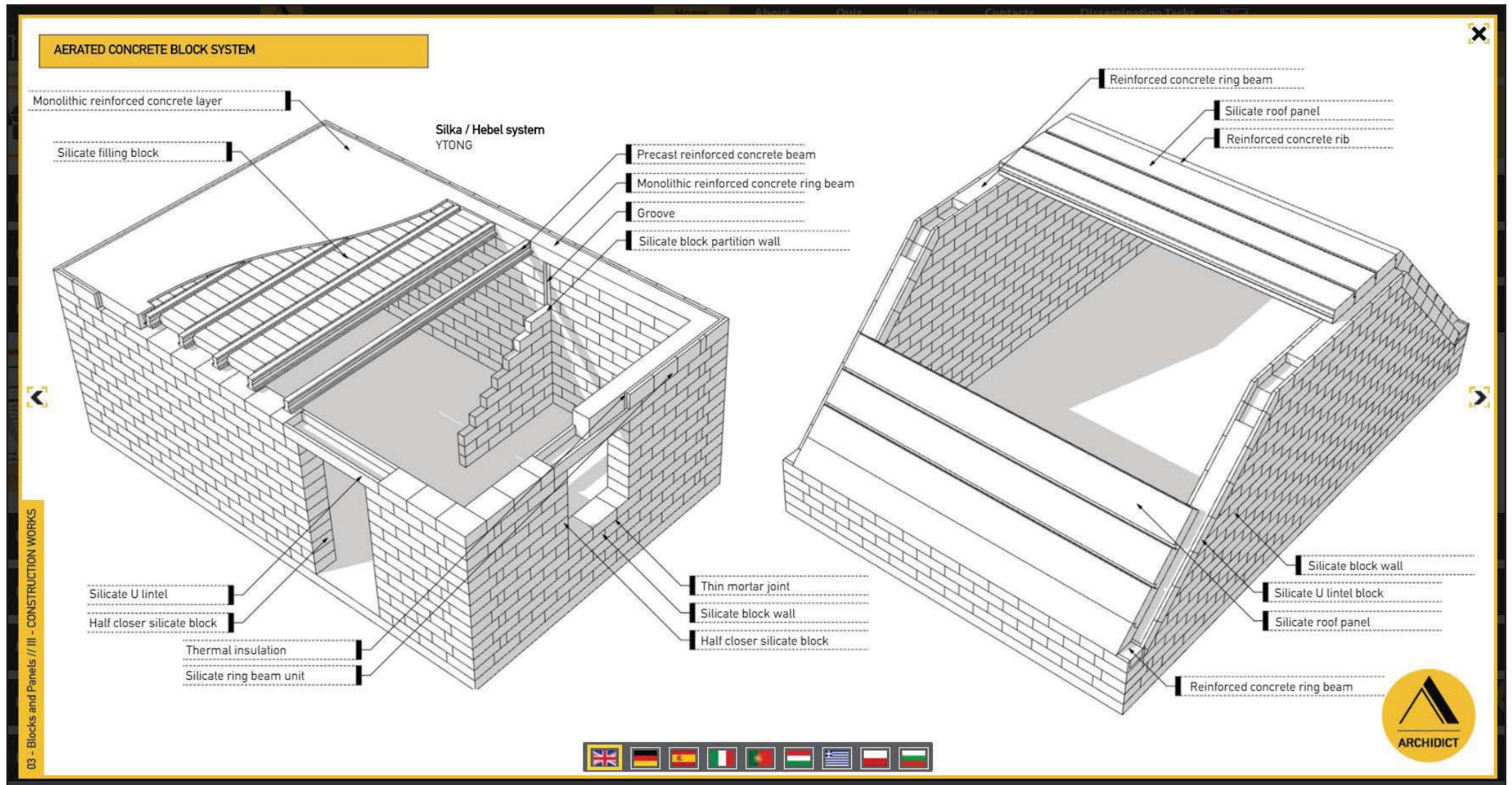
Según la estructura y los títulos, puede abrir las páginas interactivas de las imágenes. Vea las siguientes páginas.

2. IMÁGENES INTERACTIVAS

Todas las ilustraciones tienen un aspecto y funcionalidad similar. Según el subcapítulo y la temática, estas ilustraciones contienen un número diferente de términos relacionados con el título de la imagen. Cada término conecta con una flecha la sección relevante del dibujo y tiene versiones tanto escritas como auditivas en 9 idiomas. En cada ilustración puede ver diferentes tipos de títulos y términos:

1. TÍTULO GRANDE en un rectángulo amarillo en la parte media inferior - el capítulo y subcapítulo
2. TÍTULOS MÁS PEQUEÑOS en rectángulos amarillos - diferentes tipos de etiquetas (listado de títulos)
3. TEXTO SIN FORMATO – los términos

Por lo general, una página es una colección de diferentes ilustraciones, a veces solo hay una, a veces es el mismo edificio desde otra perspectiva y, a veces, muestra diferentes perspectivas del mismo tipo de 'cosa', organizado en una cuadrícula (por ejemplo, formas 2D). En una página suele haber solo una temática y un título principal (punto 1), sin embargo, de vez en cuando hay dos. Si una temática se explica mediante dibujos adicionales, cada uno recibe un título secundario o subtítulo (Punto 2). Estos títulos secundarios suelen ser los nombres de las diferentes vistas (por ejemplo, Fachada, Sección, Vista 3D) u otros títulos que explican el contenido. Finalmente, se muestran claramente los términos.



Áreas resaltadas y sonidos

Cuando usted pulsa sobre un término específico en la ilustración, lo resalta en amarillo y la parte específica del dibujo a la que se refiere también se sombrea en amarillo. De esta manera, el usuario puede reconocer visualmente de manera inmediata la imagen relevante. Al pulsar sobre la imagen del dibujo (ver la figura de arriba), podrá oír cómo se pronuncia ese término en el idioma que ha elegido. Si desea comprobar la misma palabra y su pronunciación en uno de los otros idiomas, puede cambiar el idioma dentro la ilustración en la esquina superior derecha.



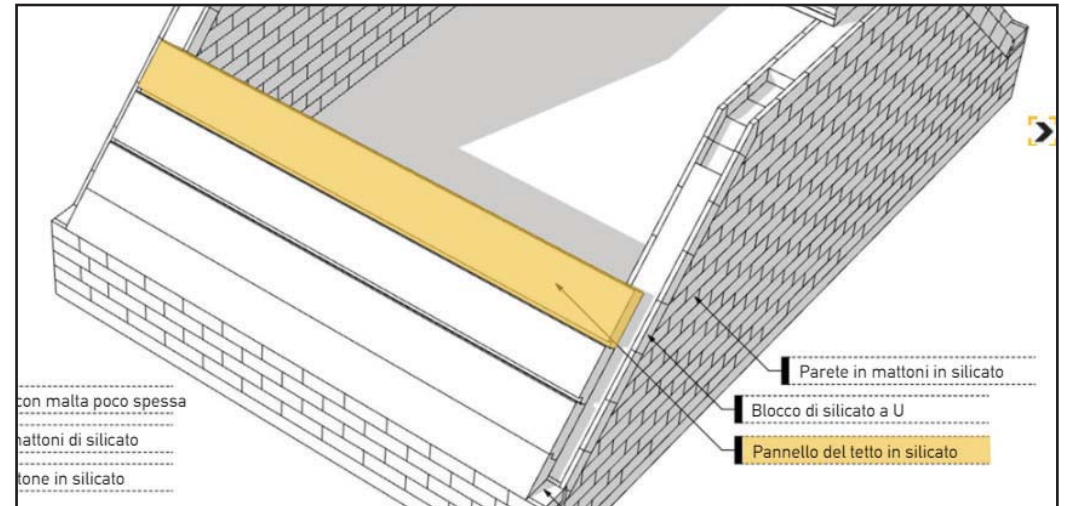
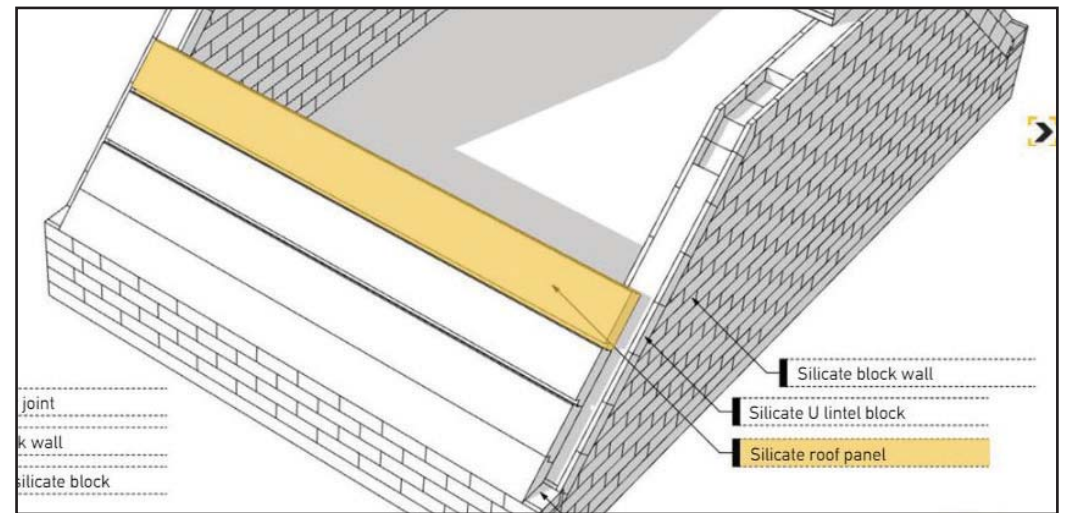
Traducciones

Puede seleccionar el idioma de la página en la barra superior del menú desplegable. Desde su lanzamiento (es decir la finalización del proyecto inicial Erasmus +), ARCHIDICT está disponible en 9 idiomas oficiales de los cuales puede elegir entre: inglés, alemán, italiano, español, portugués, húngaro, griego, polaco y búlgaro.



Navegar dentro los subcapítulos

Una vez seleccionada una página, puede avanzar y retroceder, explorando todas las ilustraciones de la misma temática (subcapítulo) en diferentes páginas. Puede visitarlos en bucle en ambas direcciones. Luego, puede cerrar la página abierta y seleccionar una temática nueva.



3. LA FUNCIÓN DE BÚSQUEDA

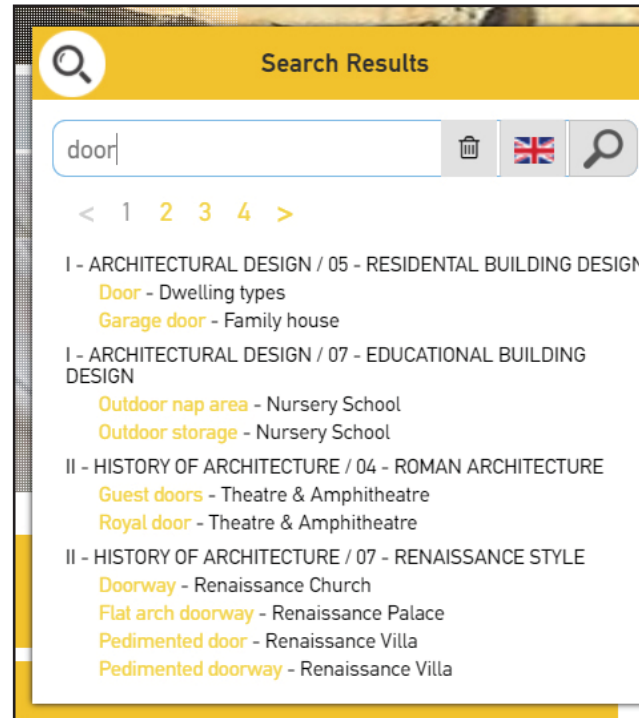
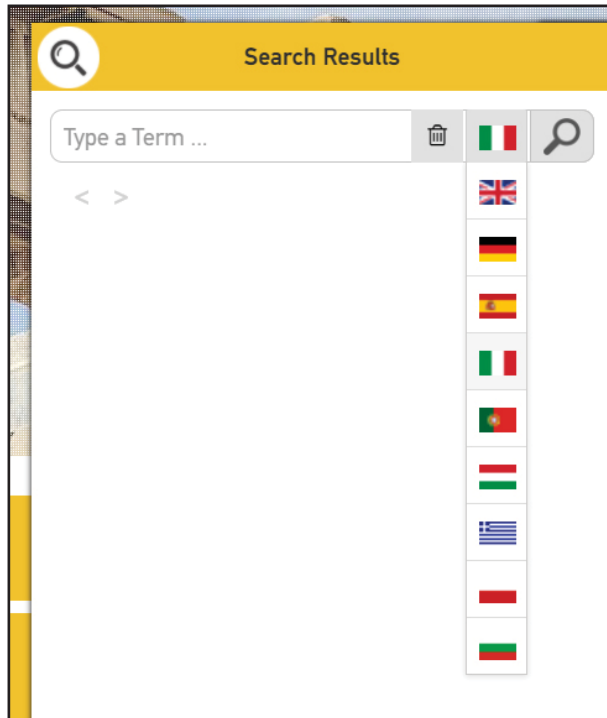
Selección del idioma

Puede seleccionar el idioma de la página en la barra superior del menú desplegable. Desde su lanzamiento (es decir la finalización del proyecto inicial Erasmus +), ARCHIDICT está disponible en 9 idiomas oficiales, de los cuales puede elegir entre: inglés, alemán, italiano, español, portugués, húngaro, griego, polaco y búlgaro. Si el usuario cambia el idioma de la página, afectará a la apariencia de los menús y toda la información en forma de texto colocada en la misma, mostrando la traducción correspondiente de cada uno de los términos. También afectará el idioma de inicio de las imágenes interactivas a las que se puede acceder directamente desde el menú desplegable o como resultado de una búsqueda.



Función de búsqueda

Se accede al menú de búsqueda en la parte superior derecha de la página, pulsando en el icono "lupa". Se abre la ventana de búsqueda con una celda de entrada para los términos que quiera buscar, así como con otros iconos. Al pulsar en la bandera, se abre un menú desplegable para seleccionar el idioma de la búsqueda. Sólo se pueden encontrar los términos requeridos en el idioma seleccionado; por lo tanto, una búsqueda exitosa debe comenzar de la siguiente forma. Una vez haya introducido el término que busca, pulse el botón "Intro" o presione el icono "lupa" en la barra de búsqueda. Finalmente, el icono de la papelera puede ayudarle a borrar la búsqueda.



Resultados de la búsqueda

Una vez que se selecciona el idioma y se escribe la palabra clave, es hora de comenzar la búsqueda. Para hacer una prueba, escriba "door" en el campo de búsqueda, aplicando una búsqueda en inglés, marcada con la bandera de Gran Bretaña en este caso. A continuación, los resultados se enumeran y categorizan según la estructura de capítulos del diccionario ilustrado, en 4 capítulos principales y 36 subcapítulos. En base a esto, puede ver cuántos resultados puede encontrar para la palabra clave y qué subcapítulos y páginas específicas contienen estos resultados. Esto puede ayudarle a ver cuántos significados diferentes puede tener una palabra en el vocabulario arquitectónico. En la mayoría de los casos, existe una conexión clara entre estos significados, pero el listado permite al usuario verificarlos y compararlos en detalle.

En el caso de algunas palabras clave populares como "muro", "ventana" o "puerta", es posible que también deba utilizar los botones de cambio de página debajo de la barra de búsqueda: los números o las flechas para recorrer el listado completo de resultados de búsqueda. Según las temáticas sugeridas, puede decidir qué resultados examinar y qué significados son más relevantes para usted.

El resultado de la búsqueda seleccionada

Una vez que haya seleccionado el resultado que más se acerque a su interés, haga clic en él. Elijamos, por ejemplo, "puerta doble asimétrica". La página le llevará al subcapítulo que contiene el término seleccionado (aperturas). El menú desplegable del diccionario se abre automáticamente y la miniatura derecha (tipos de puerta) se resalta con un borde amarillo para que pueda encontrar la página exacta que contiene su término.



Si bien puede verificar si pudo encontrar exactamente lo que estaba buscando, el menú de búsqueda vuelve a su posición original de "estacionamiento", al costado de la página. Se puede abrir de nuevo en cualquier momento con un simple clic de ratón para continuar la búsqueda desde la última situación en la que salió de la ventana de búsqueda. También es importante tener en cuenta que hasta que no se borre el campo de búsqueda del último término que ha buscado, el resultado de la miniatura que contiene su término permanecerá activo.

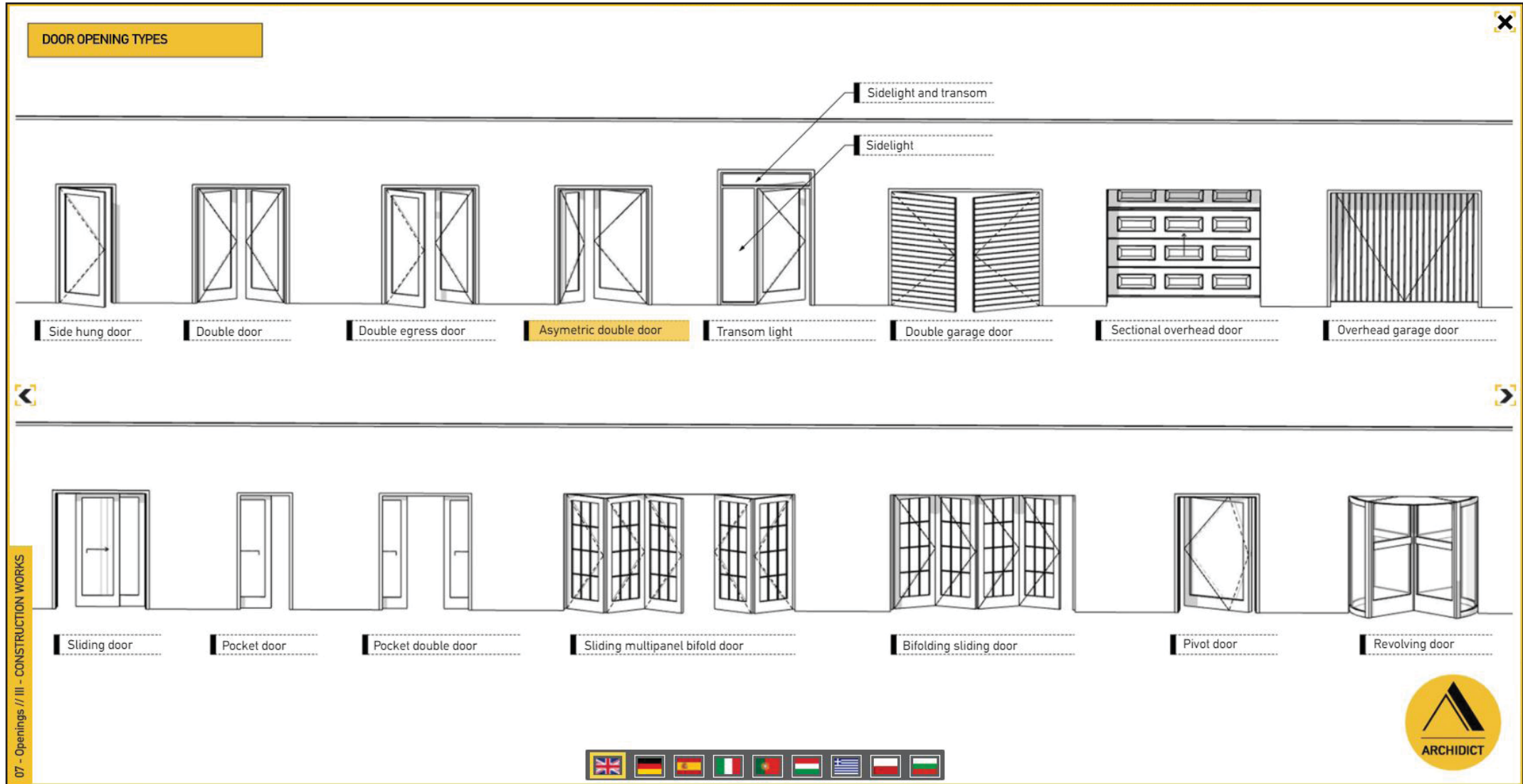
Al hacer clic en el término seleccionado, sucede algo más: el término (puerta doble asimétrica) de la lista se marcará con un estilo de fuente en cursiva, de modo que pueda recordar fácilmente qué resultados de búsqueda ya ha verificado y examinado en detalle. Esta es una función que permanece activa hasta que borre el último término de búsqueda del campo de texto del menú de búsqueda.

III - CONSTRUCTION WORKS / 07 - OPENINGS

- Asymmetric double door** - Door Types
- Bifolding sliding door** - Door Types
- DOOR OPENING TYPES** - Door Types
- DOOR PARTS** - Parts of Openings
- Door handle** - Parts of Openings
- Door-leaf** - Parts of Openings

Encontrar el término en la imagen interactiva

Finalmente, si hace clic en él, se abrirá la página "tipos de apertura de puertas" donde el término seleccionado ya está resaltado en color amarillo, ayudándole a ver el gráfico que explica ese término de manera ilustrada. También tiene la oportunidad de comparar este tipo de puertas con todas las demás enumeradas en esta página, ya que esto también le acercará al significado exacto del término. Usando las funciones interactivas de la página de la imagen, ahora también puede verificar el significado del elemento en todos los demás idiomas, usando el traductor o también puede escuchar la pronunciación de estos términos.



Tenga en cuenta que el idioma de la búsqueda sobrescribirá la configuración de idioma de la página, si los dos son diferentes entre sí. En este caso, el mapa de imágenes interactivo comenzará en el idioma de la búsqueda y los botones "siguiente" y "atrás" que hacen que el usuario navegue entre las páginas, mantendrán esta configuración. Aquellas imágenes interactivas que se abrieron independientemente de la función de búsqueda siempre comenzarán en el idioma de la página.

III. USO DIDÁCTICO

Por qué es ARCHIDICT ilustrado?

Muchas temáticas son notoriamente difíciles de aprender para los estudiantes. Los mecanismos y procesos técnicos fuera de la experiencia del estudiante presentan desafíos particulares. Como los gráficos ilustrados pueden mostrar partes y procesos de sistemas complejos directamente, la creación de una explicación visual puede mejorar en gran medida la comprensión correcta, especialmente si estas ilustraciones son en perspectiva o axonométricas, diciendo mucho a la vez en las tres dimensiones de las temáticas. Las visualizaciones pueden representar los componentes y configuraciones de sistemas, mientras que, si se presenta el mismo contenido sólo a través del idioma, puede ser más complicado y menos efectivo. Es probable que proporcionar explicaciones concebidas visualmente mejore en gran medida las habilidades de pensamiento espacial de los estudiantes y facilite su comprensión.

Por qué es ARCHIDICT interactivo?

Existen grandes ventajas en la utilización de herramientas y aplicaciones interactivas, ya que permiten que los alumnos se vuelvan más independientes y autosuficientes en sus procesos de aprendizaje. Al exponer a los estudiantes a una gran cantidad de datos lingüísticos incluidos en un diccionario interactivo, ganarán experiencia y explorarán el idioma como un sistema. Como resultado de un proceso de aprendizaje autodirigido, se incrementará el conocimiento del usuario sobre las temáticas concretas, junto con su vocabulario. Un diccionario multilingüe e interactivo como ARCHIDICT permite a los alumnos comprender el significado de las palabras de forma rápida y casi sin esfuerzo, por lo que se aconseja utilizarlo en las clases y en casa como una forma de promover el aprendizaje y la autonomía.

Vías de aprendizaje - diccionario y pruebas

Tanto el diccionario ilustrado como las pruebas relacionadas con la terminología y las ilustraciones son gratuitos y accesibles para todos. Un usuario puede elegir libremente qué aspectos de la plataforma utilizar y en qué contexto realizar las pruebas si desea comprobar sus conocimientos. Como recurso de aprendizaje, ARCHIDICT puede ser particularmente útil de las siguientes formas:

1. Como herramienta de autodesarrollo de estudiantes a profesionales - véase el capítulo II;
2. Como material auxiliar durante las clases de idiomas o relacionadas con el contenido - véase el capítulo III.1;
3. Como material auxiliar en las clases AICLE (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras) durante el aprendizaje de los oficios de la construcción - véase el capítulo III.2;
4. Como herramienta de evaluación mediante el uso de pruebas como parte de cualquier forma de recurso de aprendizaje enumerado anteriormente, véase el capítulo III.3.

1. ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA EL AULA

Planteamiento de lección Ejemplo 1 – “Pictionary” arquitectónico con ARCHIDICT

Estudiantes: Estudiantes de idiomas extranjeros de los 9 idiomas de ARCHIDICT o estudiantes de una clase relacionada con la construcción en el idioma nativo.

Objetivo: el juego “Pictionary” ayuda a los estudiantes a recordar palabras importantes del vocabulario y hacer conexiones entre términos y conceptos.

Habilidades blandas: resolución de problemas, habilidades cognitivas, pensamiento creativo, habilidad para hablar, habilidades sociales (trabajo en equipo)

Objetivos específicos:

Los estudiantes...

- transmitirán el significado de un término asociado a áreas arquitectónicas;
- obtendrán una comprensión más profunda del significado de un término arquitectónico;
- aumentarán el vocabulario sobre temas relacionados con la arquitectura.

Contexto: “Pictionary” es un gran juego que es perfecto para adaptarse al aprendizaje del inglés en el aula. La actividad propuesta es una versión modificada y brinda la oportunidad en un entorno de aprendizaje de idiomas para que los estudiantes repasen las materias del curso antes de un examen. A diferencia de una clase de revisión centrada en el instructor, los estudiantes participan activamente y los términos arquitectónicos se revisan al azar, mejorando así el proceso de aprendizaje y la memorización.

Desafío: seleccione 4 conjuntos de 10 imágenes de ARCHIDICT. El conjunto 1 es para palabras fáciles, el conjunto 2 para un nivel medio, el conjunto 3 un nivel difícil y el conjunto 4 de un nivel muy difícil. Escriba las palabras arquitectónicas de su elección en las tarjetas según el nivel de los estudiantes a los que enseña. Utilice imágenes de objetos para las categorías más fáciles e imágenes más complejas para las categorías más difíciles.

Divida la clase en 4 o 5 grupos y haga que un alumno del primer grupo elija una categoría, ofreciendo 1 punto para un dibujo “fácil” de acertar y hasta 4 para un dibujo “muy difícil” de acertar.

Una vez que el estudiante vea la palabra, tiene 1 minuto para dibujarla en la pizarra, recordando seguir las reglas de “Pictionary”, como dar pistas no verbales y no dibujar letras y números. Los estudiantes restantes del equipo intentan adivinar la palabra (mientras que el resto de la clase permanece en silencio). Continúe el proceso con los otros equipos mientras se realiza un seguimiento de las puntuaciones. Para aumentar la competencia, deje que otros equipos adivinen la palabra si el equipo inicial no lo acierta en 1 minuto, dándoles la oportunidad de llevarse los puntos entre ellos.

Temáticas sugeridas (subcapítulos) para estudiantes de idiomas:

- 01 - Geometría // I - DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- Página de vivienda familiar en 05 - Diseño residencial // I - DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- 06 - Edificaciones culturales // I - DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- 08 - Lugares de trabajo y servicios // I - DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Temáticas sugeridas (subcapítulos) para estudiantes de contenido (idioma nativo):

- Aprendices de oficios de la construcción, los subcapítulos correspondientes a III - TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN;
- Consultores de arquitectos, los subcapítulos relevantes de IV - AREAS DE CONEXIÓN;
- Historiadores del arte, historiadores, el capítulo II completo - el capítulo HISTORIA DE LA ARQUITECTURA
- Ingenieros civiles e ingenieros estructurales, el subcapítulo de Ingeniería de Estructuras y el capítulo III - TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN;
- Arquitectos, cualquiera de los subcapítulos.

El tipo de lección también funciona en las clases AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) si los alumnos de contenido tienen la clase en un idioma extranjero. Véase más sobre esta temática en el capítulo III.2.

Planteamiento de lección Ejemplo 2: Cronología de la historia de la arquitectura con ARCHIDICT

Estudiantes: Arquitectos o historiadores del arte en lengua materna (aprendizaje de contenidos).

Objetivo: describir los principales desarrollos arquitectónicos históricos.

Objetivos específicos:

Los estudiantes...

- definirán varios términos asociados con la historia y el estilo de la arquitectura;
- identificarán invenciones de construcción;
- demostrarán procedimientos de investigación adecuados, tanto en ARCHIDICT como en Internet;
- se familiarizarán con diversas estructuras históricas, estilos y arquitectos.

Habilidades blandas: resolución de problemas, coordinación, expresión oral, pensamiento crítico, escucha activa.

Contexto: Como introducción para los estudiantes que estudian arquitectura o historia del arte, esta lección proporciona una descripción general de la historia de la arquitectura en el mundo y cómo se entrelaza la arquitectura con la humanidad. Además, la lección proporciona a los estudiantes numerosos ejemplos edificios y estructuras antiguas que tienen un amplio alcance en nuestra vida diaria desde un punto de vista arquitectónico. Los estudiantes elaborarán una cronología gráfica.

Desafío: cada estudiante creará un póster en formato horizontal que muestre la cronología de la arquitectura. Debiendo utilizar un mínimo de 20 fechas y encontrar las construcciones arquitectónicas correspondientes en el diccionario ARCHIDICT. En el póster, deben mostrar al menos 10 ilustraciones de ARCHIDICT y colocarlas cronológicamente.

La cronología debe comenzar en tiempo A.C. y terminar con un edificio o estructura que se completó en el siglo XX. Los 20 edificios/estructuras deben estar en orden cronológico (los estudiantes pueden usar el menú desplegable de ARCHIDICT para obtener algo de ayuda). Los diferentes tramos a lo largo de la línea de tiempo deben tener las siguientes etiquetas: A.C, 0-699, 700-1199, Siglo XIII, Siglo XIV, Siglo XV, Siglo XVI, Siglo XVII, Siglo XVIII, Siglo XIX y Siglo XX. La línea de tiempo se puede construir usando un póster o, como alternativa digital, un software gratuito de creación de línea de tiempo (por ejemplo, línea de tiempo de Office, Capzles, MyHistro, etc.).

La línea de tiempo debe incluir: nombre del edificio, ubicación del edificio, fecha, estilo del edificio, tipo de edificio, construcción, nombre del arquitecto. La línea de tiempo debe ser fácil de leer y llamativa. Los estudiantes deberán presentar su línea de tiempo a la clase.

Temáticas sugeridas: II - capítulo HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

La lección también se puede realizar en entornos de AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) si el aprendizaje del contenido se combina con el aprendizaje de un idioma extranjero, en uno de los 9 idiomas de ARCHIDICT.

Como puede observar, la plataforma ofrece una gran cantidad de posibilidades que pueden ayudar a la consolidación del conocimiento. Si usted, como profesor, desea ampliar eso, a continuación, encontrará algunas sugerencias adicionales de posibles ejercicios que puede utilizar con los alumnos:

1. Familias de palabras: pida a sus alumnos que busquen términos que puedan describir la misma característica/objeto o uno similar. Por ejemplo: Tipos de cupula.

2. Mímica: en grupos pequeños, los alumnos se concentran en dos secciones del diccionario durante 10 minutos. Por turnos, cada grupo representa tantas palabras como sea posible de las que eligieron. La audiencia debe adivinar las palabras.

3. Palabras clave y definición: asigne a los alumnos la tarea de identificar cuál de las diferentes palabras clave coincide con una definición determinada.

4. Palabras problemáticas: establezca tareas de traducción en las que los estudiantes tengan que encontrar el equivalente correcto de palabras tanto en el idioma 1 como en el idioma 2.

5. Cadenas de palabras: pida a los alumnos (en parejas) que elijan una entrada para producir una cadena lo más larga posible en diez minutos. Solo palabras relacionadas significativamente con la palabra anterior. Al final, las parejas explican la cadena.

6. Adivina la ortografía: en una actividad de comprensión auditiva, el docente detiene la grabación para detectar palabras desconocidas. Los alumnos resuelven la ortografía, la revisan y buscan la ilustración en el diccionario.

7. Entregue a sus estudiantes un listado de palabras comunes de la construcción que tal vez no conozcan. Los alumnos deberán buscar a través de las entradas del diccionario ARCHIDICT para encontrar cuáles son.

8. Carrera de diccionarios: entregue a los alumnos un listado de palabras y sus definiciones. En grupos, los alumnos buscan palabras y las relacionan con las definiciones. Compruebe las respuestas. El grupo con la combinación correcta y completa es el ganador.

9. Concentrarse en la fonología: Escriba las palabras clave de la lección en la pizarra. En grupos, los alumnos buscan la pronunciación en sus diccionarios. Se pronuncian las palabras de dos formas: correcta e incorrecta. Los estudiantes, por turnos, intentan adivinar la ortografía fonémica correcta. Si es correcto, obtienen un punto; si no, el siguiente grupo puede arriesgarse. En la etapa de retroalimentación, puede realizar ejercicios de pronunciación desde el diccionario en línea y responder cualquier pregunta.

2. CLASES AICLE (APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS EXTRANJERAS)

AICLE son las siglas de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras. David Marsh (Universidad de Jyväskylä, Finlandia), quien acuñó el término en 1994, lo explicó de la siguiente manera: AICLE se refiere a situaciones en las que las materias, o partes de materias, se enseñan a través de una lengua extranjera con objetivos de doble enfoque, es decir, el aprendizaje de contenido y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera. Por ejemplo, un profesor de francés que da una lección de ciencias en inglés o un profesor de español que da una lección de matemáticas en alemán. Se cree que la integración de la enseñanza de contenidos y la enseñanza de una lengua no nativa tiene una gran ventaja para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Si tomamos el Marco de las 4C para AICLE como base teórica, ARCHIDICT se puede adaptar completamente a esta estructura:

Contenido: Diferentes áreas de la arquitectura que incluyen Historia de la Arquitectura, Geometría, Principios de Diseño, Trabajos de Construcción, etc;

Comunicación: Usar el idioma para aprender mientras se aprende a usar el idioma con la ayuda de una herramienta multilingüe;

Cognición: Desarrollar habilidades de pensamiento que vinculan la formación de conceptos (abstracta y concreta), la comprensión y el lenguaje;

Cultura: Exposición a perspectivas alternativas y entendimientos compartidos, que profundizan en la concienciación de la alteridad y uno mismo.

Esto se basa en las sinergias de la integración del aprendizaje (contenido y cognición) y el aprendizaje de idiomas (comunicación y cultura).

En AICLE, no es necesario organizar lecciones de gramática. Es un proceso similar al que aprendimos cuando éramos niños. Una clase AICLE ofrece el mismo escenario a los estudiantes: ver el lenguaje en acción, siendo utilizado para comunicarse en un contexto completo y relevante. Por un lado, ayuda a los alumnos a adquirir todos los conocimientos sobre el contenido mientras les proporciona la terminología necesaria y, por otro lado, los alumnos se acostumbran a una nueva forma de aprender, cooperan con sus compañeros, utilizan el nuevo idioma para concebir oraciones y mejoran sus habilidades de lectura, comprensión auditiva, escritura y expresión oral.

En algunos institutos educativos, los profesores de idiomas y de contenidos trabajan juntos. Pero, ya sea como profesor de idiomas o de contenido, debe asegurarse de que sus alumnos comprendan todo el vocabulario y los conceptos esenciales y, por esta razón, también debe adaptar la lección al nivel de idioma de los alumnos. A través de la participación de forma activa con el lenguaje y la participación de habilidades de pensamiento crítico, ARCHIDICT puede ser muy útil desde el momento en que los estudiantes pueden visualizar numerosas temáticas, formas e imágenes con definiciones precisas.

Planteamiento de lección Ejemplo 3: Lección de carpintería en una clase AICLE (actividad taller)

Estudiantes: estudiantes de carpintería en Formación Profesional para el Empleo

Objetivos:

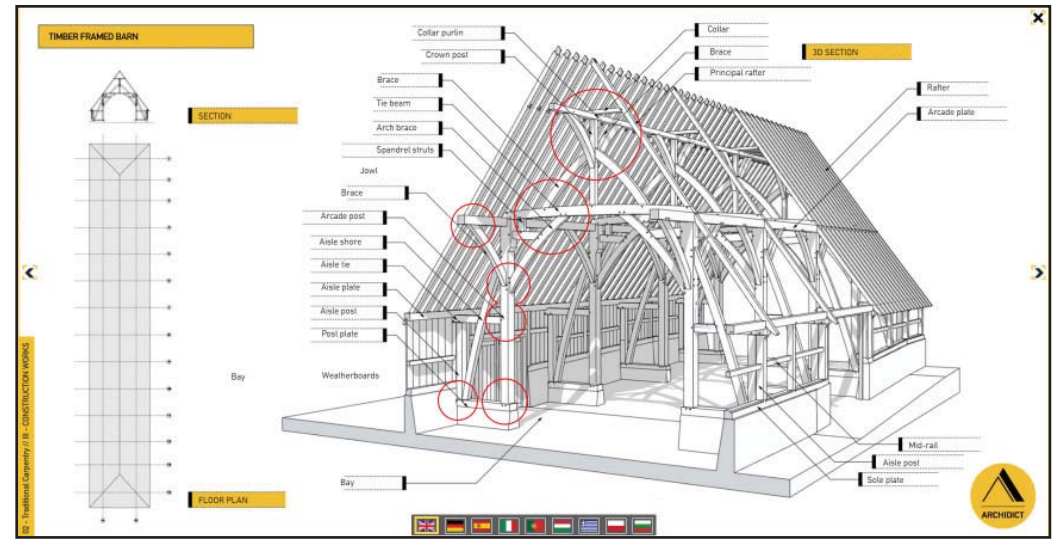
- Ensamblar caja y espiga siguiendo las instrucciones en un idioma extranjero;
- Conocer los diferentes tipos de caja y espigas y ver las diferencias entre ellas;
- Ser capaz de resumir el proceso de construcción utilizando frases propias en un idioma extranjero para describir los pasos.

Habilidades blandas: resolución de problemas, habilidades cognitivas combinadas con habilidades manuales, pensamiento creativo, habilidad para hablar, habilidades sociales (trabajo en equipo).

Objetivos específicos:

- Aprender el vocabulario de las herramientas de carpintería necesarias para el trabajo: 10 - Herramientas y Maquinaria // III - TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN;
- Aprender los nombres de los elementos constructivos y las situaciones en un edificio con entramado de madera donde se puede utilizar la caja y espiga: 02 - Carpintería tradicional // III - TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN;
- Aprender la terminología de uniones específicas: 02 - Carpintería tradicional // III - TRABAJOS DE CONSTRUCCIÓN;

Reto: Los alumnos practican en el taller con herramientas de carpintería y ensamblan caja y espiga, mientras aprenden el vocabulario requerido y son capaces de concebir oraciones completas sobre el proceso de trabajo en un idioma extranjero.

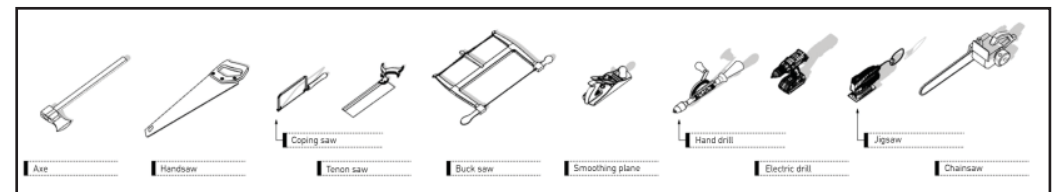
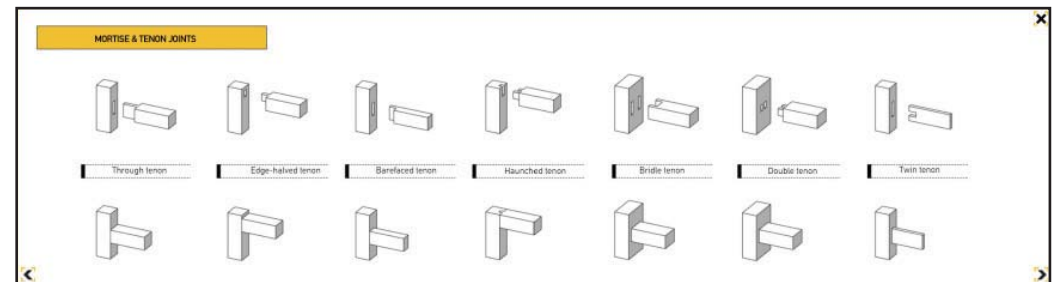


Vocabulario:

Elementos de construcción: apuntalar, viga de amarre, poste (poste de arco, poste de corona y poste lateral), travesa, nudillo correa, arco de jabalcón, taco lateral, placa (durmierte, placa lateral y placa de arquería), arquería, lateral, etc.

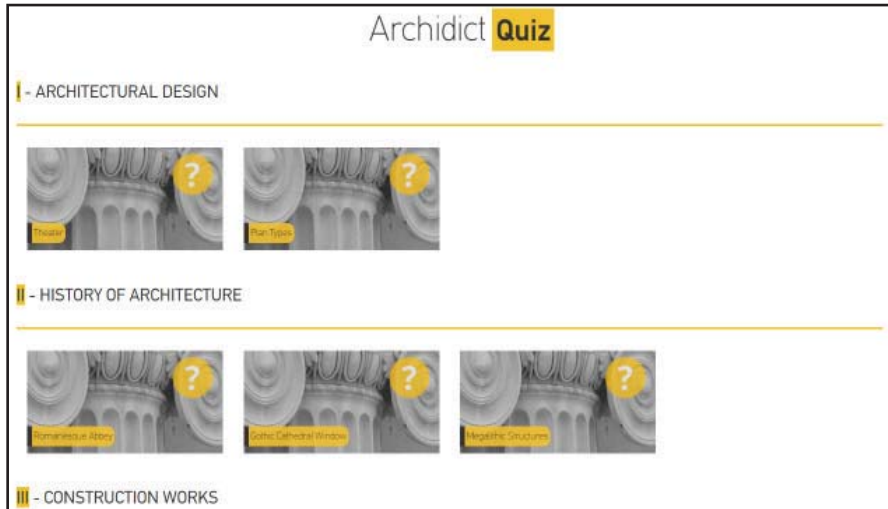
Caja y espiga: espiga atravesada, ensamble a media madera, espiga descentralizada, ensamble de horquilla, brida espiga, espiga doble, espiga gemela, espiga enchavetada, caja abierta y espiga, espiga de carga, espiga en poste de culata, espiga corta, espiga en cruz, clave;

Herramientas: cincel, hacha, sierra (serrucho), sierra dentada, sierra de dientes finos, sierra de ballesta, plano regulador, taladro de mano, taladro eléctrico, motosierra.



3. PRUEBAS (EJERCICIOS)

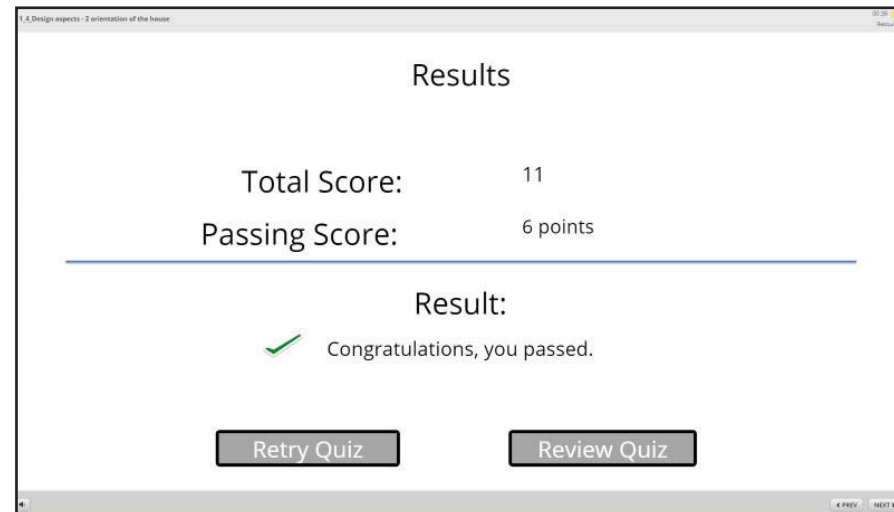
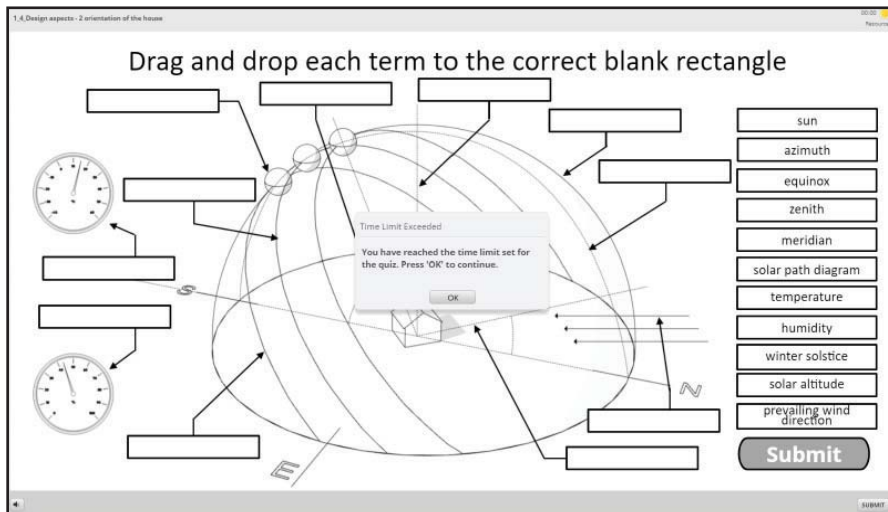
Los ejercicios de la página "Quizzes" complementan el valor educativo del diccionario con sus posibilidades de autoaprendizaje y autoevaluación. Los profesores de idiomas y contenido pueden utilizar fácilmente las pruebas (ejercicios) en clases regulares o AICLE. El aprendizaje de vocabulario se puede asignar a los estudiantes, a quienes luego se les pedirá que completen los ejercicios para medir su propio conocimiento. Esto es particularmente útil en clases profesionales para adultos y en la preparación de estudiantes para los exámenes de ingreso a la universidad. Las pruebas de ARCHIDICT también son excelentes herramientas para respaldar su propio aprendizaje en casos especiales, como trasladarse al extranjero para trabajar. Dependiendo del tipo de prueba, pueden verificar diferentes aspectos de su conocimiento en el campo de los conceptos arquitectónicos, ya sea en su idioma nativo o extranjero. Si lo desean, también pueden usarlo solo como entretenimiento para ver lo puesto que se está con la arquitectura o un idioma extranjero. Mediante el divertimento, les permite memorizar temas específicos de forma más rápida y también poner a prueba rápidamente sus propios conocimientos.



Mecanismos de las pruebas:

Para ingresar al menú de "prueba" ("Quizzes"), haga clic en el botón "Quizzes" en la barra superior. Como en la vista de diccionario, puede ver los títulos de los capítulos principales. Luego, al hacer clic en la miniatura seleccionada, la prueba comienza en una ventana separada. En la esquina superior derecha, puede ver el tiempo restante hasta el final de la prueba. En la parte superior, tiene instrucciones sobre qué hacer en la prueba. Cuando complete todas las tareas de la prueba (independientemente de que sean correctas), puede hacer clic en el botón "Enviar". Se mostrará un resumen de la prueba y podrá ver las puntuaciones de la prueba que acaba de completar.

Esta página de resultados le indica el número de puntos obtenidos ("Puntuación total"), el número de puntos necesarios para aprobar ("Puntuación de aprobación") y el resultado final en forma de mensaje: "¡Enhorabuena, ha aprobado" o "No ha aprobado". También puede ver dos botones en la parte inferior. El botón de la izquierda "Volver a intentar la prueba" le permite volver a intentar resolver la prueba. Si el resultado del siguiente intento es mejor, tendrá una nueva ventana emergente de resultados. Si sus puntuaciones son peores que en el intento anterior, se mostrará el resultado con mayor puntuación. El botón en el lado derecho "Vista previa de la prueba" le permite obtener una vista previa de cómo resolvió la prueba sin editar. Si se queda sin tiempo para resolver la prueba, verá un mensaje: "Ha excedido el límite de tiempo para completar este ejercicio. Presione OK para continuar". Después de hacer clic en "Aceptar", irá al resumen de la prueba.




Hay 6 tipos de pruebas, el nivel de dificultad es aproximadamente el mismo para cada ejercicio. Con ejercicios complicados, o con dibujos más complejos, existe un mayor límite de tiempo para aumentar la posibilidad de una solución correcta. Se proporciona retroalimentación inmediata si el movimiento real fue correcto o no con la ayuda de colores (verde y rojo). Puede consultar todos estos tipos de pruebas en las siguientes páginas.

4.1_Structural - 3 diagrams

07:59

True or false?

The picture shows a cantilever



True
 False

Submit

4.1_Structural - 3 diagrams

07:59

TIPO DE PRUEBA 1: FALSO O VERDADERO?

En este tipo de prueba, debe elegir si el término dado al elemento seleccionado es correcto o no. Esto se expresa a través de una declaración emparejada con una imagen y la pregunta: Verdadero o Falso? Cada ejercicio "Verdadero o Falso" consta de 5-6 preguntas seleccionadas de la misma temática que se pueden encontrar en una de las páginas de un subcapítulo.

Dificultad: Fácil

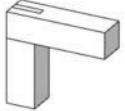
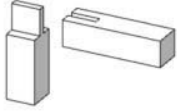
Comentarios inmediatos: No, las soluciones correctas se dan una vez que se envía la prueba. Una vez enviada, se pueden revelar las soluciones correctas y el usuario puede intentar resolver la prueba nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.

3.2 Traditional Carpentry - 3 mortise & tenon joints

07:59

Select the correct option

This is a



Open mortise & tenon
 Teazle tenon
 Stump tenon
 Bridle tenon

next

3.2 Traditional Carpentry - 3 mortise & tenon joints

07:59

TIPO DE PRUEBA 2 - ELECCIÓN MÚLTIPLE

En este tipo, necesitamos encontrar el término correcto que coincida con la imagen proporcionada. Siempre hay varias opciones para elegir, generalmente 4. El desafío completo consta siempre de 5-6 preguntas, todas recopiladas de una sola página de un subcapítulo.

Dificultad: Fácil

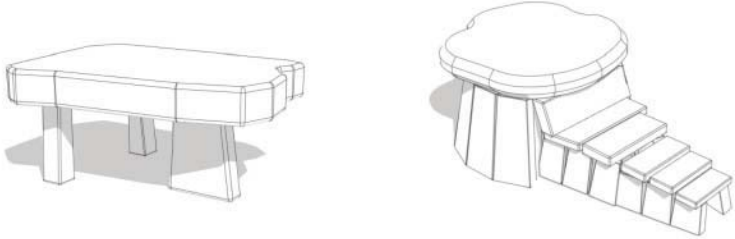
Comentarios inmediatos: No, las soluciones correctas se dan una vez que se envía la prueba. Una vez enviada, se pueden revelar las soluciones correctas y el usuario puede intentar resolver la prueba nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.

2.1_Ancient_cultures - 2 Megalithic Structures

02:51

Click on the corresponding part of the diagram

Dolmen



Submit

4

SUBMIT

TIPO DE PRUEBA 3 – “HOTSPOTS”

El objetivo de este tipo es seleccionar la imagen correcta o una parte específica de una imagen que vaya junto con la definición. El usuario necesita encontrar el punto de la imagen relevante que se define. Como en los tipos anteriores, una prueba se compone de una serie de preguntas, en general 5 o 6. Estas preguntas son para evaluar el conocimiento adquirido en una página del subcapítulo.

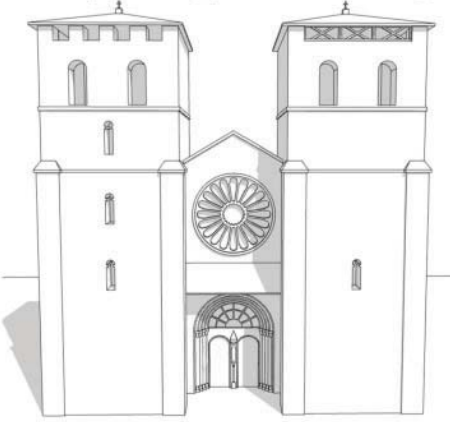
Dificultad: media

Comentarios inmediatos: Sí, tras cada respuesta, el usuario recibe una retroalimentación si la respuesta ha sido correcta, pero no existe la posibilidad de hacer ninguna corrección. Una vez enviada la prueba, se pueden revelar las soluciones correctas y el usuario puede intentar resolver la prueba nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.


2.3_Romanesque - 1 Abbey

01:29

Listen carefully to the spoken term and click on the corresponding part of the diagram



Click to listen



Submit

4

SUBMIT

TIPO DE PRUEBA 4 – “HOTSPOTS” CON SONIDOS

Este tipo de prueba es equivalente al ejercicio normal de “Hotspots”, excepto que aquí, la definición llega en forma hablada, es decir, como sonido en lugar de forma escrita. Esto hace que el tipo de prueba sea significativamente más difícil y apto para evaluar la pronunciación y la comprensión como parte de un ejercicio de escucha. Al igual que con todos los anteriores, este tipo también consta de más preguntas seleccionadas de la temática de una sola página en un subcapítulo, normalmente 5 o 6 piezas.

Dificultad: media

Comentarios inmediatos: Sí, tras cada respuesta, el usuario recibe una retroalimentación si la respuesta ha sido correcta, pero no existe la posibilidad de hacer ninguna corrección. Una vez enviada la prueba, se pueden revelar las soluciones correctas y el usuario puede intentar resolver la prueba nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.

1.3 Architectural drawings - 2 Plan types

01:43

Drag and drop each term to the correct blank rectangle

site plan

floor plans

interior design plans

3D visual graphics

element lists

specification

sections

elevations

detail drawings

Submit

TIPO DE PRUEBA 5 - ARRASTRAR Y SOLTAR

La prueba de arrastrar y soltar es un tipo de ejercicio más complejo que los anteriores. El usuario debe arrastrar los cuadros de un listado de términos al lugar correcto de un gráfico complejo o un conjunto de ilustraciones. El desafío se vuelve gradualmente más fácil a medida que el alumno ya haya podido encontrar algunos pares y, por lo tanto, los lugares disponibles para los términos restantes van disminuyendo.

Dificultad: media

Comentarios inmediatos: Sí. Para hacerlo un poco más fácil, este tipo de prueba también proporciona una retroalimentación inmediata, si la elección fue buena o no con la ayuda de los colores verde y rojo y de esta forma tiene la posibilidad de hacer correcciones. Si esto no es suficiente para una ayuda dentro del período de tiempo disponible, las soluciones correctas se pueden obtener después y luego el usuario puede intentar resolver el cuestionario nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.

1.6 Gothic - 3 Cathedral Windows

01:00

Listen carefully to the spoken terms and drag the number to the correct empty space

6

4

5

3

2

1

Click to listen

Submit

TIPO DE PRUEBA 6 - ARRASTRAR Y SOLTAR CON SONIDOS

Este tipo de cuestionario es básicamente el mismo que el Tipo 5, con la principal diferencia de que, en lugar de términos escritos, las definiciones para arrastrar a los lugares correctos se proporcionan en forma de sonidos y números. El alumno puede escuchar cada sonido y luego arrastrar los números junto a los símbolos de sonido a los lugares relevantes.

Dificultad: Difícil

Comentarios inmediatos: Sí. Para hacerlo un poco más fácil, este tipo de prueba también proporciona una retroalimentación inmediata, si la elección fue buena o no con la ayuda de los colores verde y rojo y de esta forma tiene la posibilidad de hacer correcciones. Si esto no es suficiente para una ayuda dentro del período de tiempo disponible, las soluciones correctas se pueden obtener después y luego el usuario puede intentar resolver el cuestionario nuevamente con la esperanza de obtener un mejor resultado.