

## **Entornos virtuales en la enseñanza de ELE**

**Del 12 al 16 de agosto de 2019**

Lugar: Santander  
Idioma: Español  
Horas lectivas del curso: 30

### **DESTINATARIOS**

El curso está dirigido a profesores extranjeros de español con un nivel de dominio de la lengua a partir de un nivel B1 que imparten docencia a alumnos de secundaria

Se trata de un curso aplicado al aula, con tareas colaborativas, debate entre los asistentes y los formadores, creación y revisión de materiales, así como experiencias de aula con papel y en línea con pantalla.

En función del nivel de conocimiento y dominio de los diferentes servicios de la web 2.0 (buscadores, ofimática online, compartición de documentos, etc.), así como de la integración de las TIC en su docencia, los alumnos se dividirán en dos subgrupos dentro del aula, durante los diversos talleres.

### **OBJETIVOS GENERALES**

El curso de Entornos Virtuales de Aprendizaje ofrece a los profesores europeos de español una opción formativa de alto valor académico para cuantos deseen tanto iniciarse, como profundizar en la aplicación de innovadoras fórmulas didácticas mediante el uso de las TIC aplicadas al aula.

Con un significativo porcentaje de horas lectivas dedicadas a la de aplicación didáctica de los recursos informáticos y virtuales en el aprendizaje del español como lengua extranjera, las TIC mantienen su alta relevancia en la innovación educativa. Esta innovación responde a la demanda e implementación creciente de estos entornos virtuales en las aulas de español en toda Europa. Por otra parte, la variedad temática del Área TIC busca optimizar la búsqueda y explotación de nuevos contenidos en la Red, de forma ágil y eficaz. El curso, pues, otorga una especial atención a la iniciación en los recursos multimedia-interactivos, su selección, el respeto a los derechos internacionales de autor, Creative Commons, seguridad en la red, edición de medios, creación de materiales, su posterior difusión entre los alumnos, la adaptación de nuevas metodologías y la utilización de técnicas de marketing y publicidad para llamar

la atención del alumnado, su motivación y adaptación al mundo interactivo y multimedia en el que vivimos.

Todos los ponentes aplicarán una metodología esencialmente participativa y con un enfoque de contenidos eminentemente práctico. Con ello el equipo docente trata de responder puntualmente a las expectativas de praxis didáctica por parte de los asistentes. Asimismo, todos los materiales utilizados por los ponentes se pondrán a disposición de los participantes, así como un repositorio de los materiales didácticos trabajados y facilitar, también, un espacio de intercomunicación profesores-alumnos más allá de los límites de duración del curso.

De acuerdo con estas ideas los objetivos del curso son los siguientes:

- 1 Potenciar las tareas de refuerzo didáctico mediante el uso de los servicios online.
- 2 Acercar al alumno a las herramientas web 2.0 aplicables al aula de Google.
- 3 Crear una plataforma educativa para el aula a través de repositorios de materiales de clase, canales de intercomunicación, desarrollo de trabajos colaborativos y ordenación de marcadores a páginas web de interés.
- 4 Orientar a los profesores de español sobre los recursos audiovisuales disponibles para incorporarlos en la enseñanza de la literatura.
- 5 Conocer las cuestiones legales vinculadas a la utilización de materiales y contenidos de terceros, Creative Commons, posibilidades de edición y publicación.
- 6 Seguridad en la red, tanto para profesores como alumnos y familias.
- 7 Conocer y aplicar de forma educativa de las técnicas más utilizadas para el marketing y la publicidad.
- 8 Editar medios y subtítulo con el fin de crear o adaptar materiales multimedia e interactivos para los alumnos.
- 9 Conocer las metodologías más novedosas y su integración tanto con los materiales, como las TIC en general.
- 10 Conocer los principales recursos informáticos desarrollados para el español y familiarizarse con las herramientas informáticas con que cuenta la R.A.E. para la descripción de la lengua.
- 11 Reflexionar sobre la incidencia de las nuevas tecnologías en el uso de la lengua, cultura, sociedad y política en los países hispano hablantes.
- 12 Facilitar las herramientas para que los alumnos puedan completar y prolongar por sí mismos su formación y analizar las técnicas de manejo y los efectos causados por el uso de las redes sociales y la propaganda viral.

## CONTENIDOS

El curso consistente en 30 horas lectivas se estructura de la siguiente manera:

**A. Área y talleres prácticos de actualización lingüística-tecnológica, cultural, social y política de los países hispano hablantes (6 horas)**

1. Texto y pretexto – Literatura y motivación. La literatura en la red. Cómo aprovechar Internet en la enseñanza a extranjeros.

2. Revisión de la explotación didáctica de los Corpus Lingüísticos del Castellano en la Red y nuevas tecnologías para el estudio de la lengua española aplicada al ámbito de la educación secundaria.
3. Relevancia y aplicación de la Web 2.0 en la nueva política y sociedad española.
4. Sociedad y cultura en los países hispanohablantes.

#### **B. Área de actualización tecnológica, medios y entornos virtuales (24 horas)**

- 1 Introducción a la Web 2.0 en educación, elearning, blended learning y aulas virtuales.
- 2 Búsquedas avanzadas de recursos y contenidos para ELE.
- 3 Google Apps: recursos, herramientas y servicios aplicables al aula de ELE.
- 4 Blogging, microblogging y redes sociales como herramientas educativas.
- 5 Taller de Gamificación y mlearning, integración curricular.
- 6 Taller sobre uso de presentaciones motivadoras y su optimización para alumnos de ELE: utilización paralela en aulas virtuales.
- 7 Utilización y creación de contenidos, ebooks y otros recursos, derechos de autor, Creative Commons, técnicas y opciones de utilización.
- 8 Técnicas de marketing y publicidad aplicadas a la creación de contenidos, motivación de los alumnos y engagement.
- 9 Taller de Gamificación.
- 10 Edición de medios y uso didáctico del subtítulo.
- 11 Metodologías más novedosas y su utilización en el aula con las TIC.
- 12 Alfabetización 21 o digital.
- 13 Contenidos, objetivos, estándares, destrezas, competencias, evaluación con las TIC y los entornos virtuales.
- 14 PROYECTO FINAL: Desarrollo de un proyecto de actividades en el que se integre al menos el 50% de lo tratado en el curso y ya realizado durante los talleres. El carácter debe ser realista y eminentemente práctico. Los participantes lo deben presentar en clase.