

CURSO PARA PROFESORES EXTRANJEROS DE ESPAÑOL

CURSO AVANZADO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (CAEVA)

PROGRAMA ACADÉMICO

Santander, del 28 de julio al 8 de agosto de 2014

PRESENTACIÓN GENERAL

El Curso Avanzado de Entornos Virtuales de Aprendizaje (CAEVA) tiene un sustancial contenido (más del 50% de las horas lectivas) de metodología de aplicación de los recursos informáticos y virtuales al aprendizaje del español como lengua extranjera. Esta innovación responde a la presencia creciente de los entornos virtuales en las aulas de español de los distintos países de Europa.

El objetivo principal del curso es dotar a los participantes de conocimientos prácticos de las herramientas virtuales más eficaces para enseñar el español. Sin olvidar la actualización lingüística, social, política y cultural de los mismos.

Paralelamente, se persigue en este curso, al igual, que en el anterior pero de forma más resumida y condensada, actualizar y perfeccionar los conocimientos lingüísticos y socio-culturales de la sociedad española e hispanoamericana que tengan mayor relevancia y actualidad.

La distribución por horas y módulos es la siguiente:

Módulo de Didáctica Virtual Avanzada y elearning (26 horas): Google, Moodle y la Web 2.0 en el diseño y desarrollo de aulas virtuales de ELE

Joaquín P. Martín Iglesias

Se abordarán, de forma aplicada, las principales cuestiones que afectan al aprendizaje del español con el uso de las TIC, el elearning, blended learning, ulearning, m-learning, moocs, Moodle, herramientas colaborativa, etc., así como una guía sobre cómo presentar los contenidos que formarán parte de los cursos de una forma efectiva y motivadora para el alumnado. Se trabajará principalmente en formato taller como fuente de material real y práctica para las clases de español, la obtención de contenidos, la edición multimedia, la creación de actividades multimedia interactivas y su integración en plataformas virtuales de enseñanza gratuitas.

Este módulo se divide en los siguientes submódulos:

1. Introducción a la Web 2.0, elearning y aulas virtuales.
2. Búsqueda avanzada 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. El uso del ePortfolio en el aula de ELE.
6. Gamificación y mlearning, integración curricular.
7. El uso de presentaciones motivadoras y su optimización para alumnos de ELE: utilización paralela en aulas virtuales.
8. Taller Moodle: desde el diseño del curso hasta la evaluación de los alumnos.

Módulo práctico/simulacro de Didáctica Virtual Avanzada, mlearning, juegos de rol y gamificación (2 horas): Gymkana QR-Lingüística y su uso en el de ELE

Joaquín P. Martín Iglesias y Francisco Javier López Iglesias

Este micromódulo mostrará a los participantes la utilización práctica de todas las herramientas, servicios, metodologías y dispositivos estudiados durante la primera semana, gracias a una gymkana por todo el campus de Las Llamas

Módulo de Didáctica Virtual 1 (5 horas): Edición digital de medios.

Alfonso Hinojosa

Se tratará de dotar a los participantes con las herramientas y los conocimientos básicos para poder editar cualquier tipo de medio (imagen, vídeo o audio) de forma básica que, posteriormente, puede ser utilizado para la creación de los contenidos del curso a crear en Moodle (véase módulo anterior).

Módulo de Didáctica Virtual 2 (5 horas): Uso didáctico del subtitulado.

Alfonso Hinojosa

Al igual que el anterior, se realizará una introducción al subtitulado de vídeos ya sean propios, como descargados desde Internet. De forma práctica, se tratará de trabajar los subtítulos tradicionales, así como la actualización de otras actividades relacionadas.

Módulo de Actualización Lingüística (7 horas): Lingüística y Nuevas Tecnologías.

Milka Villayandre

Incluye, principalmente, las novedades normativas de las últimas obras de la RAE, así como cuestiones de gramática avanzada y los avances recientes en su relación con el uso de las TIC.

Módulo de Sociedad, política y cultura (7 horas): Política y Sociedad española actual.

Incluye este módulo asuntos de actualidad en la sociedad española, como el Estado de las Autonomías y los nacionalismos, cuestiones de demografía e inmigración, y las relaciones internacionales de España, entre otros.

Módulo de Didáctica 1: los medios audiovisuales en el aula de ELE (4 horas):

El objetivo principal es conseguir la familiarización con el uso de los medios audiovisuales, ofreciendo las pautas necesarias para su aplicación práctica en el aula. Para ello se proporcionará un breve repertorio de programas informáticos de tratamiento básico de sonido y vídeo, así como una amplia bibliografía de direcciones útiles.

Módulo de Didáctica 2: TECNO-LÓGICA EN LA EDUCACIÓN. PIZARRA DIGITAL Y HERRAMIENTAS COLABORATIVAS EN EL AULA DE ELE (4 horas):

Con este módulo se pretende llevar a cabo la actualización de conocimientos teóricos y prácticos del uso de metodologías basadas en proyectos como Flipped Classrooms (Aula Invertida) o TPAK, las herramientas colaborativas y el uso didáctico de la PDi en el aula Español como Lengua Extranjera (ELE), así como la integración de los servicios online, habilidades y estrategias docentes necesarias.

HORARIO:

Lunes a viernes de 9.30 h. a 14.00 h. con un descanso de 11.30 a 12.00 h y de 16.00 a 18.00 h.

PRIMERA SEMANA (28 julio-01 agosto)

	Lunes 28	Martes 29	Miércoles 30	Jueves 31	Viernes 01
09:00-09.30	Presentación				
Sesión I 09:30 10:30	LINGÜÍSTICA MILKA	LINGÜÍSTICA MILKA	LINGÜÍSTICA MILKA	LINGÜÍSTICA MILKA	SOCIEDAD CARLOS
Sesión II 10:30 11:30	INTRO WEB 2.0 JOAQUÍN	LINGÜÍSTICA MILKA	LINGÜÍSTICA MILKA	SOCIEDAD CARLOS	DERECHOS AUTOR/INTEGRACIÓN MEDIOS JOAQUÍN
Descanso 11:30 12:00					
Sesión III 12:00 - 13:00	BÚSQUEDA AV JOAQUÍN	GOOGLE APPS JOAQUÍN	BLOGGING Y REDES SOCIALES JOAQUÍN	ePORTFOLIO JOAQUÍN	GAMIFICACIÓN & MLEARNING JOAQUÍN
Sesión IV 13:00 - 14:00	BÚSQUEDA AV JOAQUÍN	GOOGLE APPS JOAQUÍN	BLOGGING Y REDES SOCIALES JOAQUÍN	ePORTFOLIO JOAQUÍN	GAMIFICACIÓN & MLEARNING JOAQUÍN
Almuerzo 14:00 - 16:00					
Sesión V 16:00 - 17:00	METODOL BAS. EN PROYECTOS FCO JAVIER LÓPEZ	CINE MANUEL URÍ	HERRAM. COLABORATIVAS FCO JAVIER LÓPEZ CONFERENCIAS	CINE MANUEL URÍ UNIVERSIA	QR/MLEARNING JOAQ/FCO JAVIER UNIVERSIA/CAMPUS
Sesión VI 17:00 - 18:00	METODOL BAS. EN PROYECTOS FCO JAVIER LÓPEZ	CINE MANUEL URÍ	HERRAM. COLABORATIVAS FCO JAVIER LÓPEZ	CINE MANUEL URÍ	QR/MLEARNING JOAQ/FCO JAVIER UNIVERSIA/CAMPUS

SEGUNDA SEMANA

	<i>Lunes 04</i>	<i>Martes 05</i>	<i>Miércoles 06</i>	<i>Jueves 07</i>	<i>Viernes 08</i>
Sesión I 09:30 10:30	TIC EDIC MEDIOS ALFONSO	PDI/PRESENTAC FCO JAVIER LÓPEZ	TIC EDIC SUBTITULADO ALFONSO	EBOOKS, INFORGRAF & COMICS JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN
Sesión II 10:30 11:30	TIC EDIC MEDIOS ALFONSO CONFERENCIAS	PDI/PRESENTAC FCO JAVIER LÓPEZ	TIC EDIC SUBTITULADO ALFONSO	EBOOKS, INFORGRAF & COMICS JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN
Descanso 11:30 12:00					
Sesión III 12:00 - 13:00	SOCIEDAD CARLOS SANZ	SOCIEDAD CARLOS SANZ	PRESENTACIONES JOAQUÍN	MOOCs, AULAS VIRTUALES & MOODLE JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN
Sesión IV 13:00 - 14:00	SOCIEDAD CARLOS SANZ	SOCIEDAD CARLOS SANZ	PRESENTACIONES JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN
Almuerzo 14:00 - 16:00					
Sesión V 16:00 - 17:00	TIC EDIC MEDIOS ALFONSO	EDIC MEDIOS ALFONSO	SUBTITULADO ALFONSO	MOODLE JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN
Sesión VI 17:00 - 18:00	TIC MOODLE JOAQUIN	SUBTITULADO ALFONSO	SUBTITULADO ALFONSO	MOODLE JOAQUÍN	MOODLE JOAQUÍN

Política y Sociedad española actual

Módulo: Sociedad y cultura

PONENTE: Carlos Sanz

A) OBJETIVOS:

El objetivo general del módulo es mejorar la competencia cultural de los participantes a través de la adquisición de conocimientos y la reflexión sobre una serie de cuestiones centrales en el debate político y social de la España actual.

Específicamente se persiguen tres objetivos:

- a) Proporcionar a los participantes informaciones actualizadas sobre aspectos destacados de la política y la sociedad españolas actuales
- b) Animar a la reflexión y el debate sobre cuestiones que interesan y preocupan a los españoles de hoy
- c) Facilitar a los participantes herramientas para que puedan completar y prolongar por sí mismos su formación en esta materia

B) CONTENIDOS:

- 1.- Situación económica y social. España, del boom a la crisis.
- 2.- Situación política: entre la crisis de las instituciones y los nuevos movimientos ciudadanos.
- 3.- La España de las Autonomías, hoy.
- 4.- Educación y sanidad, entre recortes y “mareas”.
- 5.- España en el mundo: relaciones internacionales y política exterior

C) METODOLOGÍA

El curso se basará en breves exposiciones dialogadas por parte del profesor y en la discusión de los materiales proporcionados a los participantes. En el tratamiento de cada tema se proporcionarán además herramientas para que los asistentes puedan profundizar y actualización sus conocimientos de forma autónoma.

D) MATERIALES

Todos los participantes reciben a) un dossier documental, b) una guía con referencias bibliográficas, de internet y audiovisuales útiles para completar la formación de manera autónoma y c) todas las presentaciones en Powerpoint utilizadas en el curso.

Como apoyo a las exposiciones dialogadas en el aula se recurre al comentario de gráficas, imágenes, fragmentos de documentales, música y otros elementos que permitan una comprensión de los contenidos más profunda e interactiva.

Durante el curso se fomenta, por último, la utilización de la Red Social UIMP 2.0.

Lingüística y nuevas tecnologías

Módulo Actualización Lingüística

PONENTE: Milka Villayambre

A) OBJETIVOS:

El alumno/a será capaz de:

1. Conocer los principales recursos informáticos desarrollados para el español.
2. Reflexionar sobre la incidencia de las nuevas tecnologías en el uso de la lengua española.
3. Familiarizarse con las herramientas informáticas con que cuenta la Real Academia Española para la descripción de la lengua.
4. Sugerir y discutir posibilidades de aplicación en el aula de E/LE de las cuestiones abordadas en el módulo.

B) CONTENIDOS:

1. Nuevas tecnologías para el estudio de la lengua española.
2. Los bancos de datos (corpus lingüísticos): los recursos de la Real Academia Española.
3. Aplicaciones de los corpus para la enseñanza del español como lengua extranjera.

Los medios audiovisuales en el aula de ELE

Módulo: Didáctica 1

PONENTE: Manuel Urí.

A) OBJETIVOS:

1. Reflexionar sobre la utilización de los medios audiovisuales en la enseñanza del español.
2. Analizar y valorar la presencia de los medios audiovisuales en los materiales didácticos y en las clases de español como lengua extranjera.
3. Familiarizar a los participantes con las posibilidades de los medios audiovisuales en el aula.
4. Proporcionar a los profesores de español los recursos para incorporarlos al proceso de enseñanza / aprendizaje de E/LE.

5. Analizar los materiales disponibles y producir materiales didácticos adecuados para las unidades que se programan.

B) CONTENIDOS:

1. La integración de los medios audiovisuales en la enseñanza de E/LE. Ventajas y posibles peligros.
2. Los medios audiovisuales como elemento motivador para el aprendizaje de la lengua.
3. Análisis y evaluación de materiales y actividades, tanto en medios impresos como en Internet.

TECNO-LÓGICA EN LA EDUCACIÓN. PIZARRA DIGITAL Y HERRAMIENTAS COLABORATIVAS EN EL AULA DE ELE

Módulo: Didáctica 2

PONENTE: Francisco Javier López Iglesias.

Este módulo, eminentemente práctico, va a funcionar en paralelo y perfectamente coordinado, tanto en contenidos como en secuenciación dentro del horario del curso, con el módulo de Didáctica Virtual Avanzada y elearning (26 horas): Google, Moodle y la Web 2.0 en el diseño y desarrollo de aulas virtuales de ELE. El objetivo general es ampliar ciertos conocimientos, contenidos, destrezas y servicios indispensables para la integración efectiva de las TIC en el aula de ELE.

Para ello, va a estar dividido de la siguiente forma:

- 1) **El trabajo por proyectos en el aula de ELE.**- Entre los objetivos principales podemos destacar: Generar dinámicas de reflexión y cambio en los docentes a través del análisis crítico de las prácticas educativas; Integrar en el aula estrategias de enseñanza vinculadas con la socialización crítica y el uso de las TIC; Crear los mecanismos de evaluación formativa necesarios para el desarrollo de los proyectos y la regulación del aprendizaje. Poner en común las propuestas alcanzadas.
 - a. El aprendizaje basado en proyectos.
 - b. El trabajo a través de webquest y appquest.
 - c. La rúbrica: Hacia una evaluación más objetiva.
- 2) **Herramientas colaborativas en el aula de ELE.**- Adquirir conocimientos y habilidades en el manejo de las aplicaciones Web 2.0; Generar actividades en donde se aplique alguna de las herramientas de la Web 2.0 propuestas; Poner en común las propuestas alcanzadas.
 - a) Google Drive
 - b) Checkthis
 - c) Cacao
 - d) Glogster
 - e) Wix / Weebly
 - f) Prezi, ...

- 3) **La PDI como recurso de enseñanza aprendizaje.**- Conocer los usos básicos de la Pizarra Digital Interactiva, PDI ; Integrar el uso de la misma en las actividades que realizan habitualmente en clase; Utilizarla como enriquecimiento profesional del docente; Usar el software específico de las PDI. Poner en común las propuestas alcanzadas.
- a. La PDI como herramienta docente
 - b. La PDI como herramienta del alumno

Módulo de Didáctica Virtual Avanzada y elearning (26 horas): Google, Moodle y la Web 2.0 en el diseño y desarrollo de aulas virtuales de ELE

Módulo: Didáctica virtual avanzada y elearning

PONENTE: Joaquín P. Martín Iglesias

A) OBJETIVOS:

En estas sesiones se proporcionará a los alumnos formación didáctica y tecnológica sobre la utilización de Internet para la enseñanza de lenguas, especialmente para el ELE. En clase se combinará la teoría con la práctica. De este modo, los alumnos obtendrán, por una parte, formación metodológica sobre el aprovechamiento de las TIC aplicadas a la didáctica de lenguas extranjeras y, por otra, una formación tecnológica básica que les permitirá diseñar, adaptar, crear, y organizar actividades con sus estudiantes en cursos online o aulas virtuales de tipo Moodle. Asimismo, en todos los casos se mostrarán casos reales de uso de las mismas en el aula de ELE, con la finalidad de que los asistentes puedan aprender de las experiencias de otros profesores de español como lengua extranjera.

B) CONTENIDOS:

Los contenidos de este módulo se organizarán entorno a cinco talleres o submódulos:

1. Introducción a la Web 2.0, elearning y Moodle.
2. Búsquedas avanzadas de contenidos y recursos:
 - Uso de Google.
 - Utilización de marcadores y boleanos.
 - Búsqueda avanzada en Google.
 - Filtros de contenidos.
 - Imágenes, animaciones, infografías, vídeos, sonidos, ...
 - Plataformas y repositorios educativos.
 - Unidades didácticas completas para su adaptación al aula.
 - Otras opciones y recursos.
3. Google Apps: recursos, herramientas y servicios aplicables al aula de ELE.

- a) Introducción a Google y su papel en el desarrollo de la Web 2.0.-Uso de los distintos buscadores Google para localizar contenidos, búsquedas avanzadas, temáticas, académica, recursos multimedia, calendario, alertas, geolocalización, Google Earth y Google Maps.
 - b) La utilización de medios de comunicación telemática, síncrona y asíncrona, en el aula (correo electrónico, vídeo-conferencia, escritorios compartidos, etc.). La importancia de aprender de experiencias previas: comentario de actividades en las que se han usado los foros para aprender segundas lenguas. Nociones básicas de diseño de foros/grupos con las herramientas gratuitas disponibles en la red.
 - c) Uso e integración de los diferentes servicios de Google Drive, tanto didácticos como de gestión del alumnado, incluyendo tests de evaluación, en recogida de calificaciones, ofimática online y presentaciones (vínculo con el módulo PDi y presentaciones de este curso).
 - d) Repositorios, redes sociales y estructuradores de contenidos: Google+, YouTube, Google Vídeos, Blogger, etc.
 - e) Uso de Internet para la formación continua de los profesores de español. Foros especializados, webs con recursos, publicaciones en línea, congresos virtuales...
4. El uso del blogging, microblogging y redes sociales: su explotación en el aula de ELE, tanto presencial como virtual:
- a) Blogger, WordPress y Joomla.
 - b) Twitter, Facebook Messenger, ...
 - c) Facebook, Myspace, Pinterest, Instagram, Statigram, ...
Creación de un diccionario multimedia usando tagging, hashtags, hipervínculos, códigos BIDI y menciones digitales.
5. El uso del ePortfolio en el aula de ELE: diseño, desarrollo y aplicación.
6. Derechos de autor, Creative Commons e integración curricular de los medios, contenidos y actividades.
7. Ubiquous Learning (uLearning), Mobile Learning (mLearning) y gamificación: actualización de juegos de rol de carácter educativo con las TIC, utilización de dispositivos inalámbricos, etc.
8. El uso de presentaciones e infografías motivadoras con los alumnos de ELE y su utilización en aulas virtuales.
- a) Definiciones, usos y aplicaciones de presentaciones e infografías.

- b) Software y recursos para la creación/edición de presentaciones e infografías. Ejemplos prácticos de libre distribución para su posible edición y adaptación a nuestros alumnos. Introducción a los programas de edición, con especial hincapié y vinculación con el módulo de edición de medios del propio curso.
 - c) Organización de contenidos y diseño de las presentaciones: pasos a seguir y recomendaciones para hacerlas atractivas, motivadoras y efectivas en el aula.
 - d) Uso e integración de los contenidos en diferentes servicios de Internet (blogs, Slideshare, redes sociales, etc.), así como con la pizarra digital interactiva.
9. Taller Moodle: desde el diseño del curso hasta la evaluación de los alumnos.
- a) Crear un curso en Moodle.
 - b) Configuración del curso.
 - c) Formato, bloques y herramientas comunicativas (mensajería, chat, foro, etc.).
 - d) Creación de tareas, tests y pruebas (opciones múltiples, respuesta corta, por categorías, etc.).
 - e) Elaboración e importación de cuestionarios, encuestas, glosarios.
 - f) Añadir, editar y actualizar los contenidos del curso.
 - g) Subir archivos, crear páginas web, carpetas de ficheros para compartir, etc.
 - h) Integración de actividades creadas con software de terceros: Hot Potatoes, JClic, etc.
 - i) Informes y registros.
 - j) Evaluación del alumnado y seguimiento personalizado de las actividades del alumnado en el curso.
10. Presentación de los trabajos y plataformas elaboradas durante las sesiones anteriores por los participantes, así como su evaluación final para su mejora u optimización para la enseñanza/aprendizaje de ELE y su utilización inmediata.

Edición digital de medios

Módulo: Didáctica virtual 1

PONENTE: Alfonso Hinojosa

A) OBJETIVOS:

1. El ponente presentará ejemplos prácticos de edición digital de archivos de audio, fotografía y vídeo. Para ello describirá las posibilidades esenciales de edición de estas herramientas: Audacity, Paint-net y Windows Moviemaker.
2. La finalidad no es el manejo profesional de los programas citados, ello requeriría sensiblemente más tiempo. No obstante, dado que se empleará un enfoque eminentemente práctico los participantes podrán alcanzar un manejo eficaz de los citados programas de edición digital.
3. Finalmente, las prácticas realizadas permitirán al profesor crear contenidos educativos multimedia que potencien su eficacia didáctica en clase.

B) CONTENIDOS:

1. Archivos de audio para: eliminar defectos de ruidos, modificar volumen y velocidad de reproducción, hacer montajes con varios archivos de audio como p.e. incorporación de instrucciones previas a una prueba de comprensión oral.
2. Archivos de fotografía para la realización mejoras de calidad básicas (brillo, contraste, retoque de defectos), recortar fragmentos de distintos archivos y creación composiciones, incorporación de texto para generar ejercicios de vocabulario.
3. Y a partir de vídeos muestra preparados al efecto, el alumno creará su propio montaje, mezclando vídeos e imágenes estáticas, incorporando banda sonora, insertando efectos de texto en distintas secciones y creando su propia relación de créditos final.

Uso didáctico del subtulado

Módulo: Didáctica virtual 2

PONENTE: Alfonso Hinojosa

A) OBJETIVOS:

1. El ponente presentará la utilidad pedagógica del uso de subtítulos en la enseñanza de idiomas. Los subtítulos facilitan no sólo la comprensión oral de vídeos didácticos, fortalecen, también, la corrección fonética del alumno, especialmente en los estadios de iniciación al idioma.

2. Tras la presentación de las herramientas a utilizar, los asistentes practicarán in situ los ejercicios elaborados con objeto de generar materiales didácticos para que sus alumnos procedan a completar textos, así como a glosar y corregir la información volcada en la subtitulación.

3. Los participantes adquirirán técnicas que automaticen la carga y edición de archivos de subtitulado procedentes de internet.

B) CONTENIDOS:

1. Se utilizará fragmentos de películas emblemáticas del cine actual español para la creación de diversos tipos de ejercicios de comprensión auditiva.

2. Canciones de canta-autores españoles de gran utilidad para su explotación gramatical en la clase de español.

3. Entrevistas con políticos nacionales para la creación de ejercicios de comprensión y detección de errores en la transcripción de sus intervenciones.

Módulo práctico/simulacro de Didáctica Virtual Avanzada, mlearning, juegos de rol y gamificación (2 horas): Gymkana QR-Lingüística y su uso en el de ELE

Joaquín P. Martín Iglesias y Francisco Javier López Iglesias

El objetivo principal de este micromódulo es hacer a los profesores-alumnos partícipes de una experiencia educativa real, basada en el uso de diferentes servicios web, dispositivos móviles, actualización de juegos de rol educativos, etc. Finalmente, descubrirán cómo se hizo de la mano de los profesores titulares del mismo. Este bloque se dividirá de la siguiente manera:

- a) Los participantes se agruparán de cuatro en cuatro, con asignación de roles, con sus dispositivos móviles conectados a la wifi del campus.
- b) Formarán parte de un juego de rol interactivo que hace uso de códigos bidi, lectores de códigos QR, vídeos, plataformas interactivas, desarrollo de destrezas (análisis, evaluación, toma de decisiones, ensayo-error, estrategia, etc.), PDi, aplicaciones online en Flash, documentos colaborativos de Google Drive, Traductores online, corpus y diccionarios (Google translator, Linguee, WordReference, ...), entre otros.
- c) Fase final en la que los profesores mostrarán cómo se diseñó y se desarrolló la experiencia.
- d) Evaluación final y debate.