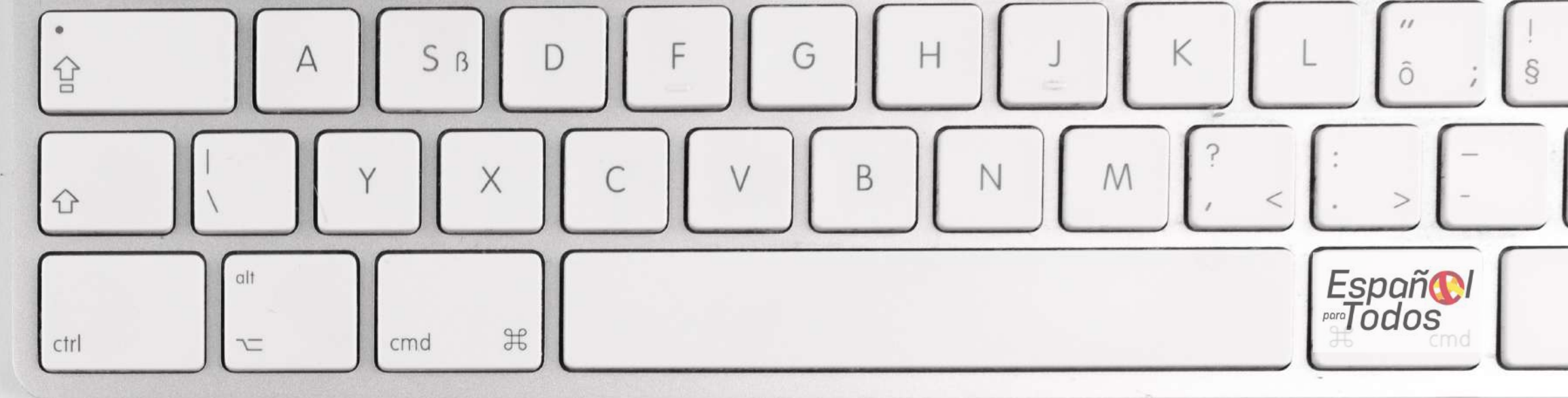


N



Enlaces privados del canal "Español para todos" para seguir las ponencias

Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

NORUEGA

ANPE NORGE
Den norske spansklærerforeningen


FIAPE
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ASOCIACIONES
DE PROFESORES DE ESPAÑOL



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN ALEMANIA, DINAMARCA,
FINLANDIA, NORUEGA Y SUECIA



Instituto
Cervantes



Junta de
Castilla y León

Viernes, 16 de abril

Inauguración del Curso

18.00 - 18.10

D. José María Izquierdo Paredes

Presidente de la Asociación Noruega de Profesores de Español (ANPE)

D. Alberto Gascón Gonzalo

Director del Instituto Cervantes de Estocolmo

D. José Ramón González García

Director General de Políticas Culturales y Comisionado para la Lengua Española.

Junta de Castilla y León

Dña. Irune Arratíbel Irulegui

Consejera de Educación de la Embajada de España en Alemania, Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia

18.15 - 18.55

Dña. Leticia Borrillo Sánchez. DICE

¿Tú quién eres? Avatares en gamificación

19.00 - 19.45

Dña. Laura Hernández Ramos. Tía Tula

Pequeñas píldoras de vocabulario: una cuestión de constancia

Sábado, 17 de abril

9.30 - 10.45

Dña. María Jesús Castro

Dña. Marina Hernández

Dña. Elena Aína

Aprender historia, aprender español. Colegio Ibérico

10.50 - 11.35

Dña. Asunción Garrido García. Mester

La gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE

11.40 - 12.25

Dña. Graziella Fantini. CIAM

La pintura en el aula de ELE: el juego y la tecnología al servicio de la cultura

Clausura del curso y sorteo de becas



DICE

¿Tú quién eres? Avatares en gamificación

LETICIA BORRALLÓ SÁNCHEZ

Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Tiene el Diploma de Estudios Avanzados de Literatura Española e Hispanoamericana de la misma Universidad y es máster en Enseñanza del Español para extranjeros por la Universidad de Alcalá de Henares. Además de impartir clases de español de todos los niveles se dedica a la creación de materiales, tanto analógicos como digitales. Ha impartido talleres de formación para profesores en universidades e institutos de diversos países europeos y también en su escuela, Dice Salamanca

Gamificar nuestra asignatura siempre será una buena opción. Son evidentes los beneficios de la gamificación en los resultados tanto académicos como sociales de nuestros alumnos. Cuando entramos en la planificación de un proyecto gamificado para nuestra clase de español tenemos que tener en cuenta la importancia de todos los elementos de los juegos (game atoms) y decidir cuáles estarán presentes en nuestro proyecto a la hora de llevarlo a cabo y cuáles no.

Uno de los que no deberían faltar nunca es el avatar. Este elemento tiene gran fuerza e importancia para los alumnos (tanto mayores como pequeños) que se sumerjan en una clase gamificada, puesto que les ayudará a expresar su personalidad, a afrontar el error con más tolerancia, a desinhibirse y participar más en la clase.... Los avatares, al igual que los alumnos, tienen fortalezas y debilidades que se pueden ir compensando con el trabajo diario en clase según los parámetros que el profesor al cargo del proyecto haya establecido y comunicado previamente. Por estas razones, si decidimos gamificar nuestra clase tenemos que darles a nuestros alumnos la posibilidad de crear un avatar que los identifique y que les enseñe a cooperar.

En esta ponencia pretendemos hacer patente la importancia de este elemento dentro de la gamificación, que es una metodología ya, en origen, motivadora. Utilizaremos ejemplos de proyectos ya realizados, crearemos nuestros avatares con herramientas digitales y mostraremos una serie de plataformas de gestión de clase gamificada que nos facilitarán la organización del proyecto para poder, así, dedicar más tiempo a la clase y a nuestros alumnos.



TÍA TULA

Pequeñas píldoras de vocabulario: una cuestión de constancia

LAURA HERNÁNDEZ RAMOS

Jefa de estudios de Tía Tula y graduada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Salamanca. Realizó el máster de Español como Lengua Extranjera en la Universidad Internacional de la Rioja. Comenzó su carrera en Corea del Sur, donde durante cinco años trabajó como traductora, profesora de español, examinadora DELE y creadora de tareas DELE para el Instituto Cervantes.

El estudio del vocabulario a veces queda un poco relegado en el aula de ELE puesto que nos centramos más en la gramática y en la práctica de destrezas, por lo que el vocabulario se explica, pero se delega en el alumno toda la carga de estudio y memorización. En el presente taller presentaremos diferentes ideas de actividades cortas y dinámicas para ayudar a los alumnos a memorizar el vocabulario aprendido previamente. Con el léxico, la clave está en la constancia por eso queremos ofrecer a los profesores tareas breves que puedan realizar en cualquier momento de la clase y de forma continua.



COLEGIO IBÉRICO

Aprender historia, aprender español

MARÍA JESÚS CASTRO

Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca y Máster de didáctica del español como lengua extranjera en la Universidad Antonio Nebrija. Ha desarrollado su labor docente como profesora ELE durante más de dos décadas en diferentes centros, universidades y escuelas de idiomas y en diferentes países como Italia y Japón. Desde hace años dirige Colegio Ibérico.

MARINA HERNÁNDEZ

Licenciada en Psicopedagogía y Máster Universitario en Formación del profesorado en la Universidad de Salamanca. Desde 2014 se ha especializado en la enseñanza de español para extranjeros, incorporándose al equipo docente de Colegio Ibérico

ELENA AÍNA

Elena Aína es licenciada en Sociología por la Universidad de Salamanca y cuenta con el Máster en Didáctica de las Lenguas Extranjeras de la Universidad de La Rioja. Ha desarrollado su labor docente en España y Hong Kong. Desde 2009 forma parte del equipo docente de Colegio Ibérico en Salamanca.

Conocer la historia ayuda a los alumnos de ELE a entender mejor el contexto político y social de cualquier país hispanohablante. Sin embargo, incluir contenidos de historia en la planificación de nuestras clases y además hacerlo de manera agradable y estimulante puede presentarse como un objetivo especialmente complicado de alcanzar.

Para lograrlo nuestra propuesta se basa en la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Lenguas Extranjeras y otros Contenidos Curriculares). Un enfoque dual en el que mientras se aprenden conceptos y temas de una determinada asignatura perteneciente a un plan de estudios, los estudiantes aprenden a la vez una lengua extranjera (L2).

Además, esta modalidad pedagógica permite involucrar muchos modelos de enseñanza de asignaturas y de idiomas (enfoque comunicativo, enfoque por tareas, por proyectos, etc.) En nuestro caso concreto, hemos diseñado nuestra actividad en un marco AICLE que combina el enfoque por tareas y el uso de nuevas tecnologías.

La puesta en práctica se realiza a través de la gamificación en formato de concurso. Concretamente, reproduciendo la estructura del programa televisivo 0 EN HISTORIA.

MARÍA ASUNCIÓN GARRIDO GARCÍA



MESTER

La gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE

Licenciada en Filología Hispánica y diplomada en Filología Francesa (USAL. Universidad de Salamanca) Como docente ha trabajado como profesora de ELE desde hace más de 20 años en Mester, Salamanca. Llevando la dirección académica de la misma. Ha desarrollado todo su trabajo en la formación de profesores. Sus áreas de interés son la competencia docente y la didáctica tanto en la interacción oral como en la expresión escrita, así como la creación de nuevos materiales y la gamificación como técnica de trabajo

El objetivo principal de este taller es destacar la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de ELE. Analizaremos las diferentes corrientes metodológicas, y veremos cómo las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. Mediante el juego se puede favorecer la autonomía, mejorar la autoestima, promover la participación mucho más importante, aprender a asumir los errores.

Los profesores sabemos que “se aprende mejor jugando en clase” ya que el juego facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula y potencia la integración y la cohesión grupal. De ahí la importancia de aprovechar las ventajas que estos ofrecen e introducirlos de forma efectiva en nuestras estrategias de aprendizaje.

El componente lúdico en el campo del español como lengua extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar o adaptar para practicar las diferentes destrezas.

Describiremos cuáles son sus bases. También introduciremos el concepto de gamificación y veremos qué elementos se deben cumplir para que hablemos de gamificación. Comentaremos ejemplos de actividades gamificadas



CENTRO INTERNACIONAL ANTONIO MACHADO (CIAM)

La pintura en el aula de ELE: el juego y la tecnología al
servicio de la cultura

GRAZIELLA FANTINI

Licenciada en Lingue e Letterature Straniere por la Universidad Ca' Foscari de Venecia y profesora de Lengua y Civilización españolas en varios Institutos italianos. Ha sido profesora de Lengua Italiana en la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria – Universidad de Valladolid. Ha traducido al italiano libros de George Santayana, Ramón J. Sender, José Jiménez Lozano y J.A. González Sainz. Ha publicado varios artículos sobre George Santayana y *Shattered Pictures of Places and Cities in Santayana's Autobiography* (Universidad de Valencia, 2010), una ensayo sobre este mismo autor. Actualmente es directora académica del CIAM, examinadora DELE y coordinadora de programas de Study Abroad. Está investigando sobre el uso del juego y la introducción de las nuevas tecnologías en el aula y sobre cómo aprender español a través de proyectos por tareas.

Este taller aprovecha los estímulos y la fuerza creativa de la cultura en el aula de ELE como elemento fundamental para la adquisición de una lengua. Veremos cómo un profesor puede proporcionar conocimientos culturales y lingüísticos usando herramientas digitales y los juegos. El proyecto parte de la idea de que las artes visuales, y en particular la pintura, pueden convertirse en un motor para que el alumno se exprese más libremente en el aula o en las clases no presenciales, mejore su pronunciación y entonación y desarrolle su capacidad de atención. Se presentará además un juego en el que el alumno debe observar, describir de forma guiada un cuadro usando unas tarjetas, poniendo en escena el personaje que haya elegido representar para recomponer después el cuadro recreando el conjunto de la escena en el aula o de forma virtual.

Ñ

Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

NORUEGA



Suscríbete a nuestro canal de YouTube y mantente informado de todas nuestras acciones

