

Tendencias pedagógicas actuales: e-actividades, ludificación/gamificación y aprendizaje por proyectos en ELE

Finalidad

El curso va dirigido al profesorado de ELE atraído por la innovación pedagógica y que busca introducir cambios en su quehacer docente. Se enmarca en el desarrollo de competencias para la vida y para conseguirlo, desarrolla algunos métodos pedagógicos activos y globalizadores como son las e-actividades, la ludificación/gamificación y el aprendizaje por proyectos.

Las e-actividades recogen todas las acciones, individuales o grupales, que el alumnado realiza en clase, pero estas se efectúan a través de la red y favorecen así un contexto interactivo para el aprendizaje del español como lengua extranjera. Ponen al alumnado en acción y lo forman para que se haga competente, que sea capaz de resolver problemas y desarrolle su autonomía, espíritu crítico y responsabilidad.

Con la ludificación/gamificación se llevan a la clase los elementos del juego para involucrar al alumnado, ofrecerle un aprendizaje divertido sin dejar de conseguir objetivos educativos. Mediante el aprendizaje por proyectos, se plantean situaciones-problemas que el alumnado debe resolver utilizando sus conocimientos, actitudes y destrezas. Se convierte en un sujeto activo y su aprendizaje se vuelve significativo.

En este curso los participantes tendrán la oportunidad de elaborar ejercicios en línea reutilizables en clase de ELE, usar aplicaciones del tipo web 2.0 para formular preguntas, y crear proyectos directamente aplicables al aula de ELE.

Profesora: Françoise Olmo Cazevaille

Nivel de competencia lingüística en español requerido para participar en el curso: B2, mínimo B1.

En este curso el docente encontrará respuestas a preguntas como:

- ¿Qué herramientas tecnológicas se utilizan en el aula de español como lengua extranjera?
- ¿Cuáles son sus posibles aplicaciones?, ¿cómo se introducen en la práctica docente?
- ¿Qué es la gamificación?, ¿cómo aplicarla?
- ¿Qué tipos de proyectos se pueden plantear?
- ¿Cómo se implementa el aprendizaje por proyectos?

Contenidos

Los contenidos desarrollados en el curso son:

1. E-actividades con material educativo cerrado, es decir, utilizando aplicaciones para diseñar ejercicios de tipo gramatical o lexical, y con material abierto, esto es, aprovechando la información disponible en internet.
2. Presentación y programación de algunas e-actividades: ¿qué pasos seguir para planificar una unidad utilizando la tecnología?

Metodología

3. Aspectos psicopedagógicos y motivacionales de la ludificación. Propuestas de aplicación.
4. El aprendizaje por proyectos para formar en competencias y conectar con la realidad. Tipos de proyectos posibles.
5. Funcionamiento y puesta en práctica.

Se utiliza una metodología propia de la educación a distancia con recursos virtuales. Se ofrecen contenidos a través de videoclases, con trabajo guiado en línea y encuentros síncronos.

El profesor, especialista en la materia y autor del material didáctico, tiene la función de acompañar y guiar al estudiante en todo el proceso, para que tenga una experiencia de aprendizaje plena, que incluye el estudio individual y se enriquece en el encuentro grupal. Esta metodología valora el trabajo colaborativo y el esfuerzo individual en una combinación de conocimientos, actitudes y destrezas.

Estructura

Estructura didáctica del curso:

- 5 sesiones asíncronas: videoclases de 45 minutos (1 por semana), de carácter expositivo. Charla sobre contenidos del programa con soporte audiovisual. Acceso ilimitado y asíncrono.
- Trabajo en línea coordinado por el profesor con propuestas de reflexión en espacios compartidos (foro, wiki...). Participación guiada y dinamizada por el profesor a través de herramientas colaborativas.
- 6 sesiones síncronas por grupos (20 alumnos máximo) a través de una herramienta de comunicación para la puesta en común, aclaración de dudas, etc. 1 vez por semana para cada grupo:
 - Para 2 grupos:
 - 1.ª sesión VIERNES (18:00-19:30 hora peninsular española)
 - 2.ª sesión SÁBADOS (12:00-13:30 hora peninsular española)
 - Para 3 grupos:
 - 1.ª sesión VIERNES (18:00-19:30 hora peninsular española)
 - 2.ª sesión SÁBADOS (10:30-12:00 hora peninsular española)
 - 3.ª sesión SÁBADOS (12:00-13:30 hora peninsular española)

Dedicación: 30 horas

Evaluación formativa continua y de aprovechamiento:

1. Evaluación continua a través de la participación en los foros colaborativos y en las sesiones síncronas de trabajo en actividades colaborativas de esta sesión. Dicha participación debe ser significativa, es decir, aportar información, no solo estar de acuerdo. El estudiante recibe retroalimentación por su trabajo/participación.
2. Test final de opción múltiple, con una disponibilidad de acceso de 24 horas.

Evaluación

Para ser APTO en el curso es necesario haber participado en 3 actividades (desarrolladas en los foros), asistir a 3 sesiones síncronas y obtener un 50 % de aciertos en el test final.

Materiales

El material didáctico está incluido (PDF, infografías, vídeos, artículos, bibliografía de referencia, etc.).