

N



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

Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

BRASIL



EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN BRASIL



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR

Español
para *Todos*



Junta de
Castilla y León



EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN BRASIL

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR



Junta de
Castilla y León

Sábado, 27 de febrero

(Hora Brasilia D.F.)

9.00 - 9.10

Inauguración del Curso

D. Pedro Cortegoso Fernández

Consejero de Educación de la Embajada de España en Brasil.

D. José Ramón González García

Director General de Políticas Culturales y Comisionado para la Lengua Española

9.15 - 10.00

Dña. Carmen Moro Luis. Universidad de León

Elaboración y adaptación de materiales para la clase de ELE

10.05- 10.50

D. Luis Jaraquemada Bueno. ISLA Salamanca

Profesores mutantes: adaptándonos a la videollamada

10.55 - 11.40

Dña. Graziella Fantini. CIAM

Práctica oral en el aula de ELE a través de la pintura. El juego de Las Meninas





EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN BRASIL

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR



Junta de
Castilla y León

Sábado, 6 de marzo

(Hora Brasilia D.F.)

9.00- 9.45

Dña. María Jesús Castro

Dña. Marina Hernández

Dña. Elena Aína

El uso del código QR en clase de ELE. Colegio Ibérico

9.50- 10.35

Dña. Natalia Martín Ramos. Fundación Lengua

Flipped Classroom: una vuelta de tuerca a la educación

10.40- 11.25

Dña. María Hernández Bóveda. Hispano Continental

Google Classroom. Creación de actividades: La ecología





EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN BRASIL

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR



Junta de
Castilla y León

Sábado, 13 de marzo

(Hora Brasilia D.F.)

9.00- 9.45

Dña. Asunción Garrido García. Mester
La gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE

9.50- 10.35

D. Alfredo Pérez Berciano. Colegio Delibes
El humor en la clase de ELE

10.40- 11.25

Dña. Elena López Ayuso. Berceo Salamanca
Ideas, materiales, actividades y herramientas digitales para tu clase de español





EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN BRASIL

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR



Junta de
Castilla y León

Sábado, 20 de marzo

(Hora Brasilia D.F.)

10.00- 10.45

Dña. María Simarro Vázquez. Universidad de Burgos
Gramática Cognitiva gamificada para estudiantes de Español adolescentes de L1 Portugués

10.50- 11.35

Dña. Leticia Borrillo Sánchez. DICE
"¿Cómo se dice...?". Estrategias comunicativas en el aula de ELE.

11.40- 12.25

Dña. Laura Hernández Ramos. Tía Tula
Publicidad en niveles iniciales incluso sin adaptar

Clausura del curso y sorteo de becas





UNIVERSIDAD DE LEÓN

Elaboración y adaptación de materiales para la clase de ELE.

CARMEN MORO LUIS

Licenciada en Filología Hispánica, Lengua Española por la Universidad de León. En la actualidad y desde 1996 es Profesora Titular de ELE en el Centro de Idiomas de la Universidad de León, donde también desempeña la tarea de Coordinadora de los Cursos de Español para Extranjeros. Es directora (Director of SIHS Spain Operation) del programa de español para estudiantes de Estados Unidos, Summer Institute of Hispanic Studies (SIHS). Profesora en los Cursos de Formación para Profesores de español organizados por la Universidad de León de las asignaturas: Actualización gramatical, Desarrollo de las destrezas lingüísticas y Metodología y didáctica de la enseñanza de ELE. Es coautora de varios artículos de enseñanza de ELE y ha sido ponente en varios cursos de especialización para profesores de ELE con ponencias sobre el uso de la TV en el aula y cómo llevar la literatura al aula de ELE.

El objetivo de este taller es plantear una reflexión sobre los materiales que los profesores elaboramos o adaptamos para completar nuestras clases, especialmente para la práctica de los contenidos que se trabajan en cada nivel de lengua y que, en muchas ocasiones, requieren más actividades de las que contienen los manuales utilizados o tareas diferentes para poder alcanzar los objetivos fijados. A partir de ejemplos prácticos, analizaremos el uso de nuestros propios materiales en las diferentes partes del proceso de adquisición de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes, así como los criterios que empleamos a la hora de seleccionar dichos materiales.



ISLA

Profesores mutantes: adaptándonos a la videollamada

LUIS JARAQUEMADA BUENO

Licenciado en filología hispánica por la Universidad de Salamanca y Máster en guión de ficción de cine y televisión por la UPSA. Fue profesor en la República Checa durante 7 años y allí comenzó a compaginar su labor como docente con la de escritor de teatro, director y actor. Ha sido miembro del equipo redactor de los exámenes DELE y SIELE y en la actualidad se dedica a la enseñanza de español para extranjeros en ISLA, donde además de enseñar colabora en la creación de materiales audiovisuales y en el proyecto de formación para profesores CREA. Su segunda profesión es la de autor, director y actor de teatro y algunas de sus obras han sido publicadas: Metro y No quiero morir (2012), Gooool (2013), La Santa Compañía (2015) y Radio Resistencia (2017). Todavía en 2020 sus obras se siguen representando en los certámenes de teatro escolar de países de Europa Central.

La nueva normalidad ha tenido un gran impacto en el mundo educativo. Los profesores, acostumbrados a reinventarnos con cada nueva ley educativa y con cada nueva corriente metodológica (que si ahora enfoque por tareas, que si ahora gramática no y léxico sí, que si gamificación, que si CLIL,...) de repente nos enfrentamos a una manera de enseñar diferente: la videollamada.

En este taller no vamos a filosofar sobre las diferencias entre la enseñanza online y la presencial. En esto cada profesor tiene ya bastante experiencia. Lo que hará el ponente es mostrar su propia mutación como educador y compartirá con los asistentes ideas que a él le han ayudado a sentirse, clase a clase, más cómodo en este nuevo formato, que ha llegado para quedarse.

Se tratarán los siguientes puntos:

- Datos, cartas y pósters: Juegos más allá de la pantalla.
- Fotos memorables.
- Appspecias para dar sabor a tus clases.



CENTRO INTERNACIONAL ANTONIO MACHADO (CIAM)

**Práctica oral en el aula de ELE
a través de la pintura. El juego de Las Meninas**

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. 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, mejore su pronunciación y entonación y desarrolle su capacidad de atención. Se presentará 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.



COLEGIO IBÉRICO

El uso del código QR en clase de ELE

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.

Desde la aparición de los teléfonos inteligentes el concepto del “Mobile learning” cobra cada vez mayor fuerza. El uso de códigos QR en clase de ELE se podría enmarcar dentro de esta tendencia, ya que en su empleo se reconocen las características del aprendizaje móvil, “at any time and in any place” (King, 2006: 171). Su uso en actividades para la clase ELE ayuda a convertir una serie de lugares en espacios interactivos de aprendizaje, rompiendo barreras espaciales, buscando, organizando y evaluando información para poder aplicarla en contextos reales. Al tratarse de un elemento oculto, esta herramienta resulta muy motivadora para los alumnos puesto que les permite acceder de una manera diferente a la información. A través de la mecánica del juego (gamificación) y con el uso de los códigos QR como elemento conductor de diversas actividades, conseguimos pasar de la observación a la participación activa del alumno. Además, los códigos QR ofrecen la oportunidad de acceder a una gran cantidad de input que, de manera directa e indirecta, le resultará provechosa en la elaboración del contenido y la información posterior. El alumno no solo podrá tener acceso a una información adicional, o seguir unas directrices, sino que el uso de los códigos le permitirá realizar una serie de búsquedas relacionadas con el contenido que se le presenta, identificar la información, seleccionarla, elaborarla y crear un conocimiento elaborado significativo, en el que él mismo habrá sido guía de su proceso de aprendizaje y habrá incrementado sus capacidades de búsqueda y sus capacidades críticas.



FUNDACIÓN LENGUA

NATALIA MARTÍN RAMOS

Natalia Martín es licenciada en Filología Inglesa por la ULPGC.

Actualmente es Directora General en la Fundación de la Lengua Española y responsable de la gestión académica de los cursos de lengua y cultura española para extranjeros organizados por dicha entidad.

Imparte cursos de formación de profesores en distintas entidades. Su área de especialidad es la elaboración de materiales didácticos conectados con las emociones, la creatividad y el desarrollo de la identidad lingüística

Trabajar con el sistema de aula invertida o flipped classroom, es una opción muy utilizada hoy en día, puesto que en estos tiempos que vivimos donde todo se maneja a través de Internet, la interacción es una pieza fundamental para que el proceso de aprendizaje sea lo más enriquecedor posible.

El aula invertida es una técnica muy útil que puede aumentar drásticamente el tiempo de interacción con tus estudiantes.

En este taller vamos a conocer una serie de herramientas digitales para hacer tus clases. Con la ayuda de estas herramientas vas a poder crear un ambiente de aprendizaje mucho más eficiente y entretenido para tus alumnos.



HISPANO CONTINENTAL

Google Classroom. Creación de actividades: La ecología

MARÍA HERNÁNDEZ BÓVEDA

María Hernández Bóveda es licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Profesora de ELE desde 1992. Imparte regularmente clases de todos los niveles de lengua (A1-C2) a alumnos de diferentes edades y nacionalidades. Desde el año 2000 es profesora de Literatura Española Contemporánea y Literatura Latinoamericana en programas de universidades americanas realizados en Hispano Continental.

Imparte cursos de formación para profesores ELE en Hispano Continental.

Acreditada por el Instituto Cervantes como examinadora de exámenes DELE en todos los niveles (A1-C2). Creadora de materiales propios, en colaboración con el equipo docente de Hispano Continental, centro acreditado por el Instituto Cervantes desde 2000

Objetivos:

- Presentar Google Classroom y Jamboard como herramientas en clase ELE.
- Crear actividades para trabajar en nuestra clase.

Secuenciación:

Introducción

- Google Classroom y Jamboard
- Desarrollo.

Creación y presentación de diferentes actividades:

Actividades interactivas para usar en clase invertida (flipped classroom).

Actividades para practica oral

Cuadros de reflexión gramatical

- Conclusión y cierre
- Comentarios y preguntas

MARÍA ASUNCIÓN GARRIDO GARCÍA

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



MESTER

La gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE



COLEGIO DELIBES

El humor en la clase de ELE

ALFREDO PÉREZ BERCIANO

Licenciado en filología Hispánica por la Universidad de Oviedo, comenzó su trabajo en el campo de la enseñanza del español como lengua extranjera hace 16 años. Desde el año 2001 forma parte del Colegio Delibes en Salamanca, donde imparte eventualmente diversos cursos de ELE. También forma parte del equipo de coordinación académica y creación de materiales. Ha colaborado en la creación de los diferentes manuales de ELE del colegio y es coautor del libro *Los verbos en español*, publicado en 2008 por el Colegio Delibes. En la actualidad compagina su labor docente con trabajos de promoción y marketing en el Colegio Delibes. Asimismo realiza una labor como formador en talleres de profesor en diferentes países de Europa.

El sentido del humor está presente en todos los aspectos de nuestra vida y en la clase de ELE también.

Hace años, era habitual asociar humor con falta de formalidad sin embargo, actualmente, comprobamos que periodistas, presentadores y políticos buscan acercarse al público mostrándose en ocasiones más informales, relajados y en un tono más cercano.

Los profesores de ELE sabemos que el proceso de aprendizaje de una nueva lengua no es fácil y da lugar a multitud de emociones. La motivación, la tristeza, el miedo, la vergüenza o el ridículo forman parte del día a día de nuestros alumnos. La varita mágica para gestionar los estados emocionales en el aula está más a nuestro alcance de lo que imaginamos: HUMOR.

Conseguir utilizar adecuadamente las herramientas necesarias para que el humor, en su justa medida, forme parte de nuestra clase de ELE, es un verdadero reto para el docente. Qué actividades debemos desarrollar, cuándo las tenemos que llevar a cabo, cómo, dónde y sobre todo para qué. Ahí reside la clave



BERCEO

Ideas, materiales, actividades y herramientas digitales para tu clase de español

ELENA LÓPEZ AYUSO

Elena López Ayuso es Licenciada en Humanidades (Universidad de Salamanca), cuenta con dos Máster y numerosos cursos específicos ELE. Profesora de español como lengua extranjera desde 2001, es coordinadora académica de Academia Berceo Salamanca, creadora y coautora de materiales didácticos propios ELE y formadora de profesores. Experta en gamificación y en la utilización de nuevas tecnologías en el aula.

Desarrolla proyectos de innovación educativa y metodológica, haciendo uso de técnicas neuroeducativas consciente de la importancia que tienen las emociones a la hora de una asimilación mejor de los conceptos.

Publica habitualmente en su blog: [enclaseconele](#) y es coordinadora del equipo creativo “Aprende Español”

Durante toda nuestra docencia pasamos muchas horas buscando materiales o actividades que se adapten a nuestras clases. Este taller es una propuesta de diferentes ideas, actividades, materiales y herramientas digitales que nos ayuden en nuestro día a día, tanto en clases presenciales, híbridas y online.

Con este taller aprenderéis diferentes herramientas digitales para usarlas y adaptarlas a vuestros entornos de enseñanza. También os lanzaré ideas para implementarlas en la clase, ya sea para afianzar la gramática, practicar las diferentes destrezas y mejorar la competencia intercultural.

Mostraremos actividades que siempre funcionan con materiales reales y originales de diferentes creadores y su aplicación didáctica a nuestras clases usando herramientas digitales como Genially, Flipgrid o Pixton, entre otras.

Entre las diferentes propuestas encontraréis:

- Didactizar cortos o anuncios a través de diferentes actividades y materiales.
- El uso de la novela gráfica: los cómics en la clase de español. Adaptar y modificarla para afianzar las destrezas.
- Jugar con la gramática
- Activación de pensamiento visual a través del léxico
- Creación de historias: el estudiante como creador, usando el componente lúdico para activar la motivación.

Incorporar materiales motivadores, implementar ideas novedosas y usar herramientas digitales hará que nuestra clase sea más enriquecedora para nuestros estudiantes, potenciando un recuerdo positivo de su aprendizaje.



UNIVERSIDAD DE BURGOS

**Gramática Cognitiva gamificada para estudiantes de Español
adolescentes de L1 Portugués.**

MARÍA SIMARRO VÁZQUEZ

Doctora en Filología por la Universidad de Burgos, Master in Arts por Western Michigan University, Licenciada en Lingüística por la Universidad de León y en Humanidades por la Universidad de Burgos.

Posee una extensa experiencia en la enseñanza del español como LE (en Western Michigan University) y como LE (en la Universidad de Burgos), además de haber impartido numerosos cursos de formación de profesores de español en colaboración con el Instituto Cervantes y con el Instituto castellano y leonés de la lengua.

Desarrolla, así mismo, una importante labor investigadora en esta disciplina.

Se proponen diferentes soluciones desde postulados de la Gramática cognitiva para dar respuesta y tratar de resolver las dificultades que, con mayor frecuencia, encuentran los hablantes cuya lengua materna es el portugués a la hora de enfrentar el paradigma verbal del español. Partiendo de las premisas teóricas cognitivistas, se tratará de mostrar diferentes actividades gamificadas diseñadas para un público adolescente que trabajan algunas de las dificultades principales con las que se encuentran los hablantes lusófonos.

Se tratarán casos como las oposiciones Indicativo / Subjuntivo, Pretérito perfecto e Indefinido e Imperfecto / Indefinido.

La secuencia que se seguirá en todos ellos será la de la exposición teórica diseñada para los estudiantes de ELE, seguida de varias actividades gamificadas que implementan estas explicaciones.



DICE

"¿Cómo se dice...?". Estrategias comunicativas en el aula de ELE.

LETICIA BORRALLO 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

La dimensión horizontal del MCER desarrolla las estrategias que se llevan a cabo en las actividades de lengua, inherentes al proceso comunicativo, que deben ser explotadas en el aula de ELE. Nos centraremos en las estrategias de ejecución y en la comprensión auditiva y expresión e interacción orales.

En este taller, y a través de un ejemplo real durante una actividad de expresión e interacción orales, mostraremos algunas estrategias que los aprendientes emplearon de manera inconsciente. Veremos también cómo pueden aprovecharse y fomentarse, y cómo cualquier actividad de lengua se verá beneficiada con el uso consciente de estas estrategias.

Propondremos algunos ejemplos de actividades centrados en la comprensión auditiva y la expresión e interacción orales que enseñarán a nuestros aprendientes a valerse de estas estrategias de manera consciente, junto con la comunicación no verbal.

Por otra parte, incidiremos en que la puesta en práctica de estas actividades disminuye el filtro afectivo de nuestros aprendientes, porque les proporciona herramientas adicionales muy valiosas a la hora de comunicarse.



TÍA TULA

Publicidad en niveles iniciales incluso sin adaptar

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.

En el presente taller queremos mostrar que es posible trabajar con la publicidad en el aula de ELE ya desde niveles iniciales y sin necesidad de adaptar la fuente. Además, veremos que a través de la publicidad podemos poner en práctica todas las destrezas. El objetivo es por un lado dar consejos sobre cómo trabajar con anuncios, tanto escritos como en vídeo, en niveles más bajos dado que supone un reto mayor. Por otro lado, ofreceremos algunos ejemplos de actividades para dar ideas que luego los profesores puedan transformar para sus clases.

Ñ

Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

BRASIL



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

