

Viernes 8 de octubre 16.00 - 18.40

- 16.00 - Inauguración de las jornadas.
- 16.15 - Actividades divertidas con fondos y filtros para la clase en línea.
- 17.05 - Cómo crear materiales de forma fácil y práctica con herramientas digitales.
- 17.50 - Los elementos multimodales de la publicidad y el trabajo con spots publicitarios en el aula de ELE.

Sábado 16 de octubre 10.00 - 12.25

- 10.00 - Recursos digitales y metodología AICLE en la clase de ELE.
- 10.50 - Creación de actividades analógicas con herramientas digitales.
- 11.40 - Dimensión social y cultural de la gastronomía en el aula ELE.



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN BÉLGICA, PAÍSES BAJOS
Y LUXEMBURGO



II JORNADAS TECNOLÓGICAS EN LÍNEA PARA PROFESORES DE ESPAÑOL en BENELUX



Viernes 22 de octubre 16.00 - 18.25

- 16.00 - Diseña recursos geniales para tus clases de español con una aplicación en línea.
- 16.50 - Haz crecer tu vocabulario.
- 17.40 - Motivación en la enseñanza virtual del español como lengua extranjera.

Sábado 30 de octubre 10.00 - 12.25

- 10.00 - Conectad@s: Aprender a jugar, jugar para aprender.
- 10.50 - Ideas, materiales, actividades y herramientas digitales para tu clase de español.
- 11.40 - Actividades interactivas: más allá del Kahoot!

Clausura y sorteo de becas

Viernes 8 de octubre



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN BÉLGICA, PAÍSES BAJOS
Y LUXEMBURGO



16.00 – 16.10

INAUGURACIÓN DE LAS JORNADAS

Director General de Políticas Culturales y Comisionado para la Lengua Española

José Ramón González García

Consejera de Educación de la Embajada de España en Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo

Guadalupe Melgosa Fernández

16.15 – 17.00

Actividades divertidas con fondos y filtros para la clase en línea.

Laura Hernández Ramos. Tía Tula.

17.05 -17.50

Cómo crear materiales de forma fácil y práctica con herramientas digitales.

Elena López Ayuso. Academia Berceo.

17.55 -18.40

Los elementos multimodales de la publicidad y el trabajo con spots publicitarios en el aula de ELE.

Raúl Urbina Fonturbel. Universidad de Burgos.

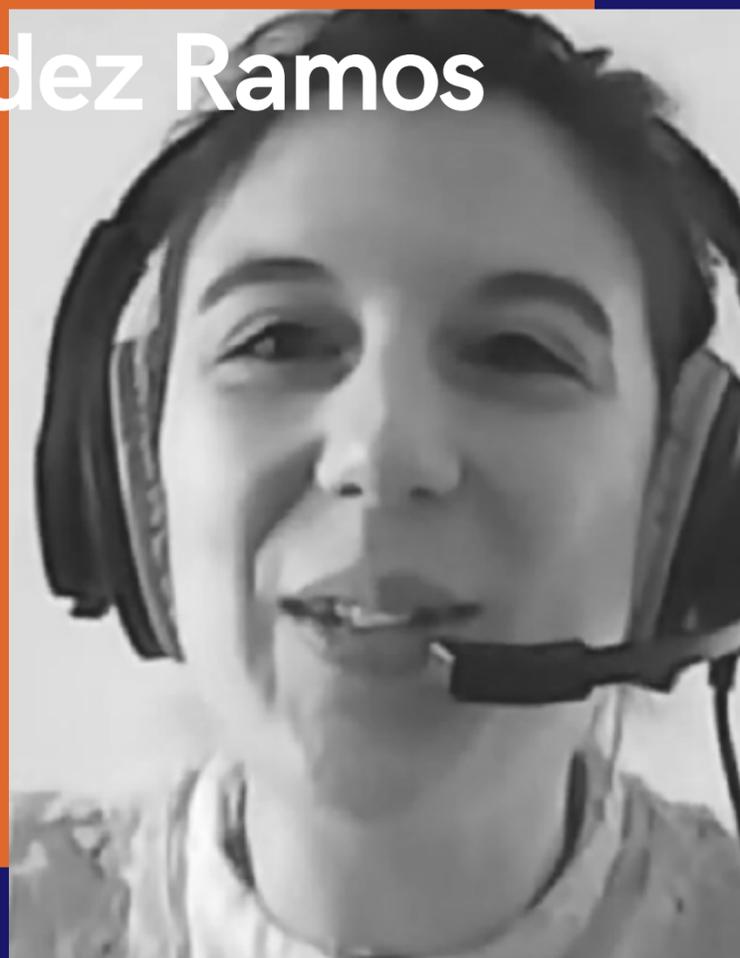


**Junta de
Castilla y León**



Viernes 8 de octubre
16.15 - 17.00

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.

***Actividades divertidas con fondos y filtros
para las clases en línea***

Las nuevas tecnologías y las clases en línea no son algo del futuro sino del presente más actual. Por tanto, los profesores tenemos que reinventarnos y adaptar las actividades a las nuevas circunstancias.

En este taller intentaremos transmitir la idea de que no hay por qué ver las nuevas tecnologías como un obstáculo sino al contrario.

Trataremos de utilizar ciertas funciones de los programas de video llamada para que sean nuestras aliadas a la hora de dar dinamismo a nuestras clases en línea. En concreto, nos centraremos en las funciones que nos permiten cambiar nuestro fondo y ponernos filtros o adornos para diseñar **actividades divertidas y motivadoras, pero siempre con un objetivo didáctico claro.**

TIA TULA

Viernes 8 de octubre
17.05 - 17.50

Elena López Ayuso



Licenciada en Humanidades (Universidad de Salamanca), cuenta con dos Máster y numerosos cursos específicos en didáctica ELE.

Profesora de español como lengua extranjera desde 2001, es jefa de estudios de la escuela Berceo Salamanca, creadora y coautora de materiales didácticos propios ELE y formadora de profesores.

Experta en gamificación y ABJ (Aprendizaje basado en juegos) para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo. Desarrolla proyectos de innovación educativa (implantación / utilización de nuevas tecnologías en el aula) y metodológica, haciendo uso de técnicas neuroeducativas. Publica habitualmente en su blog: [enclaseconele](#) y es coordinadora del equipo creativo "Aprende Español".

Cómo crear materiales de forma fácil y práctica con herramientas digitales

El objetivo de este taller práctico es que los profesores aprendan a crear materiales nuevos y originales para sus clases o a modificar los materiales antiguos para conseguir motivar a los alumnos para que el aprendizaje sea más significativo.

El taller se divide en 3 partes:

- Diseño y creación de materiales.
- Herramientas para la creación de materiales: aprender a crear con CANVA.
- Herramientas digitales interactivas: Edpuzzle, H5P, learning apps, liveworksheety Genially.

ACADEMIA BERCEO

Viernes 8 de octubre
17.55 - 18.40

Raúl Urbina Fonturbel



Raúl Urbina Fonturbel es Doctor en Filología Hispánica y máster en Formación de Profesores de Español como Segunda Lengua (UNED).

Profesor del área de Lengua Española en el Departamento de Filología de la Universidad de Burgos, Director del Centro Internacional del Español de la Universidad de Burgos.

Sus áreas de interés están orientadas a los aspectos pragmáticos, socioculturales y multimodales en la enseñanza de ELE.

Los elementos multimodales de la publicidad y el trabajo con spots publicitarios en el aula de ELE

Los anuncios publicitarios son un recurso muy eficaz y atractivo para el trabajo en el aula de ELE. La publicidad es un tipo de discurso multimodal en el que hay una importancia muy relevante de las imágenes, el sonido, la música y la palabra hablada y escrita, lo que facilita su incorporación al aula en múltiples dimensiones.

Además de la aparición de la publicidad en los canales convencionales, ahora también tiene otros canales de difusión, como las plataformas de vídeo, las páginas webs o las redes sociales.

Se propone un taller de publicidad para trabajar los elementos multimodales y asociarlos a dinámicas pragmáticas y socioculturales.

UNIVERSIDAD DE BURGOS

Sábado 16 de octubre



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN BÉLGICA, PAÍSES BAJOS
Y LUXEMBURGO



10.00 - 10.45

Recursos digitales y metodología AICLE en la clase ELE.

María de Castro, Marina Hernández y Dña. Elena Aína. Colegio Ibérico.

10.50 - 11.35

Creación de actividades analógicas con herramientas digitales.

Leticia Borrallo. DICE Salamanca

11.40 - 12.25

Dimensión social y cultural de la gastronomía en el aula de ELE.

Alfredo Pérez Berciano. Colegio Delibes



**Junta de
Castilla y León**



Sábado 16 de octubre
10.00 - 10.45

Recursos digitales y metodología AICLE

en la clase ELE

COLEGIO IBÉRICO

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.



Nuestra propuesta didáctica combina la metodología AICLE (integración de contenidos en lenguas extranjeras a través de disciplinas no lingüísticas) y la utilización de las nuevas tecnologías, basándonos en una metodología práctica, cooperativa y centrada en el alumno.

El taller es eminentemente práctico y su objetivo es ofrecer a los docentes propuestas concretas para llevar al aula ELE, describiendo qué recursos digitales se pueden trabajar en el diseño de actividades AICLE, y cómo se pueden aplicar y evaluar.

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

Licenciada en Sociología por la Universidad de Salamanca. 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.

Sábado 16 de octubre
10.50 - 11.35

Leticia Borrallo

DICE SALAMANCA



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.

Creación de actividades analógicas con herramientas digitales

Todos estamos de acuerdo en la necesidad de adaptar nuestras clases a las tecnologías de la información y la comunicación. Sabemos que no son el futuro, sino que son el presente, pero, a la hora de la verdad ¿estamos preparados para ello?

En esta ponencia presentaremos herramientas digitales para que los profesores puedan crear estos materiales analógicos para sus alumnos. Hablaremos un poco sobre su función, su utilidad y su manejo, y también ofreceremos ideas para llevar a clase trabajos hechos con estas herramientas.

Añadiremos breves nociones sobre diseño gráfico para hacer estos materiales aún más bonitos y visuales. Los alumnos podrán seguir su dinámica de clase porque no necesitarán ningún tipo de conexión a internet para utilizarlos, pero disfrutarán de unos materiales atractivos, modernos y motivadores.

Sábado 16 de octubre

11.40 - 12.25

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 20 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.

Dimensión social y cultural de la gastronomía en el aula de ELE

Actualmente nadie duda de que la lengua y cultura son aspectos indisolubles que deben ir a la par en la enseñanza de una lengua. En este sentido, las costumbres y usos sociales conectados con la comida: los horarios, las tapas, la categoría de los restaurantes, la sobremesa, etc. constituyen aspectos muy interesantes para que los alumnos puedan adquirir conocimientos sobre aspectos socioculturales de la lengua. Los aprendices de lenguas extranjeras deben ser conscientes de que las personas de otros países piensan y se comportan de manera diferente a la suya, también en todo lo relacionado con la comida.

Presentar algunas estrategias y actividades, que a través de la cultura gastronómica permitan lograr que el alumno se aproxime, reflexione y consolide ciertos aspectos de la cultura de la lengua meta, es la intención de este taller.

COLEGIO DELIBES

Viernes 22 de octubre



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN BÉLGICA, PAÍSES BAJOS
Y LUXEMBURGO



16.00 - 16.45

Diseña recursos geniales para tus clases de español con una aplicación en línea.

Laura Hernández Ramos. Tia Tula



Fundación
de la Lengua
Española



16.50 - 17.35

Haz crecer tu vocabulario.

Natalia Martín Ramos. Fundación de la Lengua.

17.40 - 18.25

Motivación en la enseñanza virtual del español como lengua extranjera.

David Pérez Rodríguez. Universidad de Valladolid.

Viernes 22 de octubre
16.00 - 16.45

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.

Diseña recursos geniales para tus clases de español con una aplicación en línea

Parte de nuestra labor como docentes consiste en la elaboración de recursos que sean productivos para el aprendizaje y que al mismo tiempo resulten atractivos para el estudiante. Las nuevas tecnologías pueden resultar de gran ayuda en este sentido porque nos permiten crear materiales más vistosos, interactivos y de una forma simple e intuitiva.

En este taller vamos a ver una aplicación en línea que nos permite crear, a partir de plantillas, toda clase de recursos: infografías, presentaciones, test, juegos, etc. El objetivo es mostrar cómo funciona esta aplicación a grandes rasgos y al mismo tiempo ver ideas de cómo podemos sacar provecho para la clase de ELE a este tipo de herramientas.

TIA TULA

Viernes 22 de octubre
16.50 - 17.35

Natalia Martín Ramos
FUNDACIÓN DE LA LENGUA



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.

Haz crecer tu vocabulario

Con este taller pretendemos mostrar cómo conseguir que nuestros estudiantes aprendan y amplíen su vocabulario de una forma sencilla y divertida.

Tener un buen vocabulario es mucho más importante de lo que pensamos. Saber nombrar las cosas hace que las percibamos y, por lo tanto, que existan. Por eso, tener un buen vocabulario sirve para construir los cimientos de nuestra inteligencia, ordenar nuestros pensamientos y abrir nuestra mente a la cultura. Trabajaremos: sinónimos, palabrotas, muletillas, formación de palabras, neologismos, extranjerismos, siglas...

Además, el ejercicio mental de intentar buscar el momento oportuno para practicar nuestro recién adquirido vocabulario también resultará bastante útil y para nada aburrido.

También técnicas de Motivación, ya que la creación y ampliación de vocabulario resulta altamente motivador para los estudiantes. Adquirir herramientas que te permitan expresarte y comunicarte mejor elimina la frustración de "no saber qué decir o cómo decirlo ..."

Viernes 22 de octubre

17.40 - 18.25

D. David Pérez Rodríguez
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID



Doctor en Filología Hispánica y profesor de la Universidad de Valladolid ha llevado a cabo investigaciones en el área de ELE que han sido compartidas en congresos y revistas tanto nacionales como internacionales. Ha sido profesor de los Cursos de Español de la Universidad de Valladolid desde 2008 hasta 2020. Actualmente es el responsable de la asignatura de grado Enseñanza del español como lengua extranjera y profesor también de dos asignaturas del máster de español como lengua extranjera en dicha universidad.

Motivación en la enseñanza virtual del español como lengua extranjera

En estos últimos tiempos hemos asistido a un cambio en el paradigma de la enseñanza con muchas lecciones en línea. La gran cantidad de recursos de que disponemos, aplicaciones, plataformas y materiales digitales facilitan el trabajo del docente. Sin embargo, hay un problema de difícil solución: la captación de la atención de los alumnos no solo cuando es su turno sino durante toda la clase. Cámaras apagadas, redes que no funcionan correctamente y otros problemas hacen que muchos de ellos se dispersen y solo muestren interés y atención cuando saben que va a ser su turno.

Con esta sencilla propuesta didáctica basada en un enfoque ligeramente gamificado del aula se pretende buscar una solución sencilla para mantener el interés y la atención de los estudiantes aun cuando no es su turno de intervención. Para ello tan solo necesitaremos unas pequeñas reglas del juego que irá avanzando día tras día obteniendo recompensas que facilitarán la resolución de la tarea final que podría formar parte del proceso de evaluación si el profesor lo estimara oportuno, pero que en caso de no ser así cumpliría su función primera igualmente, que es la de mantener la atención y el interés en un contexto en el que parece difícil que eso suceda. Dado que la propuesta parte de un planteamiento relativamente sencillo podría ser aplicada igualmente en contextos presenciales aunque en estos sea más sencilla la interacción activa en la clase.

Sábado 30 de octubre



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN BÉLGICA, PAÍSES BAJOS
Y LUXEMBURGO

ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR

10.00 - 10.45

Conectad@s: Aprender a jugar, jugar para aprender.

Jorge Martín Peribáñez. Mester

10.50 - 11.35

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

Elena López Ayuso. Academia Berceo.

11.40 - 12.25

Actividades interactivas: más allá del Kahoot!

Leticia Borrallo. DICE Salamanca

Clausura y sorteo de becas.



**Junta de
Castilla y León**

Mester

ACADEMIA
BERCEO
SALAMANCA

DIDÁCTICAL
CENTER
Dic9
CENTRO DIDÁCTICO DE ESPAÑOL

**Sábado 30 de octubre
10.00 - 10.45**

Jorge Martín Peribáñez

MESTER



Licenciado en Filología Inglesa por la Universidad Salamanca. Actualmente trabaja como encargado del departamento de Relaciones Internacionales de la Academia Mester y como profesor en los cursos de formación de profesores que ofrece dicha escuela, especializado en el ámbito de las TICs. Es coautor y diseñador de los diferentes materiales didácticos utilizados en Mester.

CONECTAD@S: APRENDER A JUGAR, JUGAR PARA APRENDER

La Tecnología, que nació gracias a la curiosidad de unos cuantos, ha acabado convirtiéndose en la necesidad de todos, convenciéndonos a cada minuto de que la vida sin ella sería prácticamente imposible. Llegó para adaptarse a nuestras necesidades, para resolver nuestros problemas, para mejorar nuestro día a día, aunque, ahora, somos nosotros los que debemos adaptarnos a ella en todos y cada uno de los ámbitos de la vida. La Tecnología estimula, une, divierte, desinhibe, conecta y, por encima de todo ello, ayuda a reducir la distancia entre el profesor y el alumno. Pero, a pesar de todas estas ventajas, nunca olvidemos que se trata de un medio, no de un objetivo. Utilizarla supone analizarla, entenderla y, por último, adaptarla a nuestras necesidades en el aula, que son siempre únicas y diferentes.

En este taller quiero proponer uno de estos caminos alternativos, el de las aplicaciones de carácter lúdico y los videojuegos, que, si bien suelen estar bastante demonizados debido a los múltiples prejuicios que existen sobre ellos, pueden ofrecer una sólida base a la hora de educar, siempre y cuando seamos capaces de "reciclarlos" para que acaben convirtiéndose en un poderoso aliado dentro del proceso educativo. Debemos aprender a jugar, ya que jugar es siempre divertido. Pero lo es aún más si al final conseguimos jugar para aprender.

Sábado 30 de octubre
10.50 - 11.35

Elena López Ayuso



Es Licenciada en Humanidades (Universidad de Salamanca), cuenta con dos Máster y numerosos cursos específicos en didáctica ELE.

Profesora de español como lengua extranjera desde 2001, es jefa de estudios de la escuela Berceo Salamanca, creadora y coautora de materiales didácticos propios ELE y formadora de profesores.

Experta en gamificación y ABJ (Aprendizaje basado en juegos) para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo. Desarrolla proyectos de innovación educativa (implantación / utilización de nuevas tecnologías en el aula) 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".

Ideas, materiales, actividades y herramientas digitales para tu clase de 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 como online.

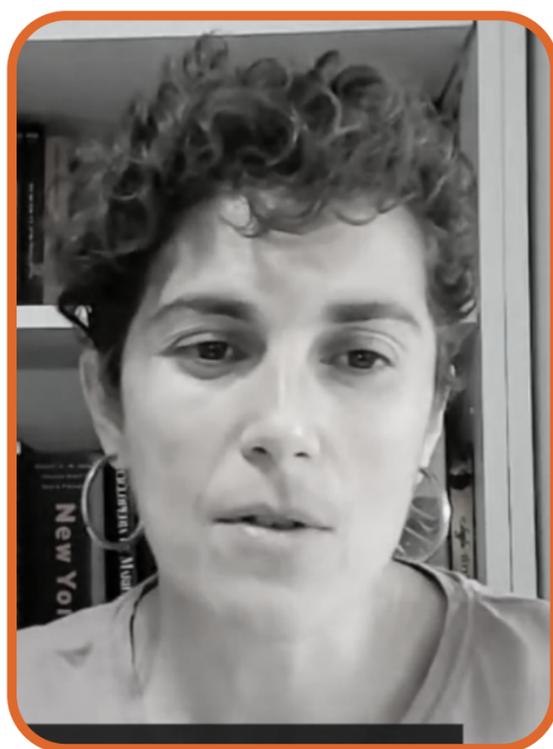
Con este taller aprenderéis diferentes herramientas digitales para usarlas y adaptarlas a vuestros entornos de enseñanza. También se lanzarán ideas para implementarlas en la clase, ya sea para afianzar la gramática, practicar las diferentes destrezas, o usar el componente lúdico o mejorar la competencia intercultural.

ACADEMIA BERCEO

**Sábado 30 de octubre
11.40 - 12.25**

Leticia Borrallo

DICE SALAMANCA



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.

Actividades interactivas. Más allá de Kahoot!

Las actividades interactivas suponen una diversión y un aliciente para los alumnos en este tipo de clases. Pero también en las clases presenciales, en las que podemos jugar todos, en directo y simultáneamente, en una competición que pone a prueba nuestra rapidez, nuestra habilidad y nuestro conocimiento.

Para ello, tenemos herramientas como Kahoot! pero hay muchas más y de muy diversas características. Algunas de ellas incluyen elementos de gamificación que permiten al alumno avanzar en sus resultados, otras diseñan diferentes itinerarios de aprendizaje...

En esta ponencia presentaremos algunas de ellas y mostraremos tanto su uso como sus posibles aplicaciones en las clases, tanto virtuales como presenciales.

II JORNADAS TECNOLÓGICAS EN LÍNEA PARA PROFESORES DE ESPAÑOL en BENELUX



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

