



N

Jornadas didácticas en línea para profesores de español

POLONIA

ORE OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN POLONIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR



**Junta de
Castilla y León**

viernes, 25 de febrero

Inauguración del curso

Dña. Anna Susek
Asesora del OŚrodek Rozwoju Edukacji

16.15 – 16.30

Dña. Helena Andrés de Cea. Área del Comisionado para la Lengua Española. Junta de Castilla y León

Dña. Obdulia Taboadela Álvarez
Consejera de Educación de la Embajada de España en Polonia

16.30 – 17.15

Dña. Laura Hernández Ramos. Tía Tula
Diseña recursos ELE geniales con Genially

17.20 – 18.05

D. Jorge Martín Peribáñez. Mester
Conectad@s: aprender a jugar, jugar para aprender

18.10 – 18.55

D. Alfredo Pérez Berciano. Colegio Delibes
Dimensión social y cultural de la gastronomía en el aula de ELE

sábado, 26 de febrero

10.00 – 10.45

Dña. Elena López Ayuso. Academia Berceo
Cómo crear materiales de forma fácil y práctica con herramientas digitales

10.50 – 11.35

Dña. Graziella Fantini. Centro Internacional Antonio Machado
Una noche en el museo del Prado: una sala de escape en el aula de ELE

11.40 – 12.25

D. David San José. DICE Salamanca
Actividades interactivas. Más allá de Kahoot!



TIA TULA

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.

Continuamente, los miembros de nuestra comunidad de profesores de ELE/Tía Tula Colegio de Español nos escriben preguntándonos qué programa usamos y cómo hacemos para crear nuestros recursos didácticos que les encantan, no solo por su contenido, sino también por su interactividad y dinamismo. En este taller compartiremos contigo este secreto. Genially ha resultado ser una herramienta muy útil para crear presentaciones, infografías, juegos interactivos y mucho más. En este rato te enseñaremos las bases para usarlo y crear tus propios recursos didácticos, con los que tus alumnos aprenderán de una manera más dinámica y entretenida, a la vez que tú disfrutarás creándolos y utilizándolos. ¡Nos vemos en el aula virtual!

Diseña recursos ELE geniales con Genially



MESTER

Conectad@s: Aprender a jugar, jugar para aprender

JORGE MARTÍN PERIBÁÑEZ

Licenciado en Filología Inglesa por la Universidad de 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 TIC. Es coautor y diseñador de los diferentes materiales didácticos utilizados en Mester.

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, 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.



COLEGIO DELIBES

**Dimensión social y cultural de la gastronomía
en el aula 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 20 años. Desde el año 2001 forma parte del Colegio Delibes de 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.

Actualmente nadie duda de que la lengua y la 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 como 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.

En este taller queremos 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.



ACADEMIA BERCEO

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

ELENA LÓPEZ AYUSO

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

Es 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".

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 de modo que el aprendizaje sea más significativo.

El taller se divide en 3 partes:

1. Diseño y creación de materiales: factores a tener en cuenta para la creación de materiales:
 - Organización y coherencia.
 - Claves de diseño gráfico.
 - Presentación de blog de profesores creadores.
2. Herramientas para la creación de materiales: aprender a crear con Canva.
 - Los docentes aprenderán a crear de forma práctica una ficha o actividad con Canva.
3. Herramientas digitales interactivas: Edpuzzle, H5P, Learning Apps, Liveworksheets, Genially.
 - En la última parte del taller los profesores conocerán algunas de las herramientas digitales que existen para realizar actividades interactivas.



CIAM

**Una noche en el museo del Prado: una sala de escape
en el aula de ELE**

GRAZIELLA FANTINI

Actualmente es directora académica del CIAM. Está investigando sobre el uso del juego, la introducción de las nuevas tecnologías en el aula, sobre cómo aprender español a través de proyectos por tareas, cómo enseñar cultura a estudiantes jóvenes, y menos jóvenes y cómo introducir proyectos de aprendizaje-servicio en la enseñanza del español. Es licenciada en Lingue e Letterature Straniere por la Universidad de Venecia y doctora en Estudios Ibero-americanos por la misma universidad. Ha sido profesora de Lengua Española en la Universidad de Trieste, profesora de traducción inglesa en la Universidad de Venecia y profesora de Lengua y Civilización españolas en varios Institutos italianos.

En este taller explicaremos cómo crear una sala de escape usando una herramienta digital enteramente española, Genially, para introducir un ingrediente esencial en nuestras clases de ELE: la riqueza cultural de la gran tradición pictórica española. Cada vez más docentes se están dando cuenta de que las herramientas digitales son buenas aliadas para llegar a desarrollar todas las destrezas que una clase de lengua requiere.



DICE

Actividades interactivas. Más allá de Kahoot!

DAVID SAN JOSÉ

Licenciado en Filología Hispánica y Teoría de la Literatura y Literaturas Comparadas por la Universidad de Valladolid. Lector y asistente de profesor en la Universidad de Saarbrücken, Alemania, durante dos años. Ha impartido clases de español durante más de 15 años y ha preparado exámenes DELE durante tres años en la Universidad Pontificia de Salamanca. Está especializado y ha impartido cursos de Literatura Comparada, Español de los Negocios y Escritura creativa.

El uso de herramientas TIC en nuestras clases se ha convertido en los últimos meses en una obligación debido a las restricciones que la pandemia nos ha impuesto. Los alumnos se han acostumbrado a trabajar en línea y a utilizar un tipo de herramientas. 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 una competición que pone a prueba nuestra rapidez, habilidad y conocimiento. Para ello, tenemos herramientas como Kahoot!, que durante mucho tiempo ha liderado las horas de juego interactivo en clase, pero hay muchas más y de muy diversas características. Algunas de ellas incluyen elementos de gamificación. En esta ponencia presentaremos algunas y mostraremos tanto su uso como sus posibles aplicaciones en las clases, tanto virtuales como presenciales, y animaremos, con muestras de juego reales, a los profesores asistentes a probarlas.

Ñ

Curso ELE: Jornadas didácticas de español

POLONIA



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

