

N



Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

FRANCIA

Español
para *Todos*



27 marzo

CREATIVIDAD EN CLASE ELE

10.00 - 10.45

Dña. Asunción Garrido. Mester
Juego y gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de ELE

10.50 - 11.35

D. Alfredo Pérez Berciano. Colegio Delibes
Microliteratura y creatividad del alumno en la clase de ELE

11.40 - 12.25

Dña. Leticia Borrallo. DICE
¿Tú quién eres? Avatares para el juego y la gamificación en clase ELE

12.30 - 13.15

D. Luis Jaraquemada. ISLA Salamanca
Teatralizar nuestras clases

Clausura del curso y sorteo de becas

MARÍA ASUNCIÓN GARRIDO GARCÍA



MESTER

Juego y 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



COLEGIO DELIBES

Microliteratura y creatividad del alumno 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.

¿Por qué no usar la microliteratura tan presente hoy en día en las redes sociales y en nuestra vida diaria para trabajar en nuestra clase de español?

La microliteratura puede convertirse en un gran aliciente para fomentar la capacidad creativa del alumno, desarrollar el lenguaje y la expresión escrita, fomentar el aprendizaje de nuevas palabras y por supuesto ayudar a nuestros alumnos a reforzar su autoestima.

El uso de las redes sociales o de la microescritura puede permitir a los alumnos un acercamiento a un proceso creador, desconocido hasta entonces para ellos y que favorecerá, sin lugar a dudas, un aprendizaje más eficiente de la nueva lengua.

Escribir es una forma de perder el miedo a la lectura



DICE

¿Tú quién eres? Avatares para el juego y la gamificación en clase
ELE

LETICIA BORRALLO

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



ISLA

Teatralizar nuestras clases

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.

El teatro ha sido siempre un arma poderosa para la enseñanza y en este taller el ponente compartirá con los asistentes algunas de las actividades que realiza en sus clases, actividades que no se salen de ningún programa ELE o curriculum educativo sino que buscan, de una manera divertida y diferente, practicar aspectos gramaticales o léxicos que el estudiante debe aprender.

Este taller tiene dos objetivos:

Profundizar en el macroguión de una clase: reflexionar sobre la estructura narrativa de una historia, película, obra teatral,... y ver de qué manera podemos utilizar dicha estructura para diseñar nuestras sesiones para que funcionen mejor.

Ver en la práctica algunas actividades que se valen de técnicas dramatúrgicas para practicar oralmente estructuras gramaticales o funciones comunicativas. El taller dependerá mucho de los asistentes y del juego que nos dé cada actividad, pero en principio pasaremos por los siguientes puntos: "El ritual y el escenario", "La intriga y el conflicto", "El atrezzo en clase", "Técnicas de improvisación en el aula ELE".

Ñ

Curso ELE: Jornadas didácticas de español en línea

FRANCIA



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

