

N

Jornada didáctica de español en **BELFAST**



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA



Junta de
Castilla y León

Jornada didáctica de español en Belfast

9 de febrero de 2019 · Assumption Grammar School
24 Belfast Road BT24 8EA

| Horario | Sábado 9 de febrero | |
|-------------|--|---|
| 9:30-10:00 | Registro y café | |
| 10:00-10:15 | BIENVENIDA Miguel Ángel Vecino (Cónsul General de España para Escocia y el Úlster) Gonzalo Capellán (Consejero de Educación en el Reino Unido e Irlanda) Peter Dobbin (Principal-Assumption Grammar School) Helena Andrés (Responsable de promoción del español - Junta de Castilla y León) | |
| 10:15-11:00 | Las claves del éxito en el examen de redacción a nivel AS/A (Paper 3) Stanley Black (University of Ulster) | |
| 11:00-11:45 | Las metodologías activas: nuevas formas de aprender en el siglo XXI Xabier San Isidro (Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda) | |
| | PRIMARIA | SECUNDARIA |
| 11:45-12:30 | Dinamiza tus clases de español con vídeos José Juan Santero (Centro Didáctico de Español DICE) | La teatralidad en la clase de ELE Luis Jaraquemada (ISLA) |
| 12:30-13:15 | La Junta de Castilla y León invita a los asistentes a un vino español y una degustación de productos de Castilla y León. Se servirá vino, chorizo, jamón ibérico, salchichón, queso, hornazo y pastas. No habrá degustación alternativa para personas vegetarianas. | |
| 13:15-14:00 | Kit de supervivencia para la enseñanza de español en Primaria Icíar F. Enterría (Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda) | El uso de móvil en la clase de ELE Leticia Medina (Colegio Sampere) |
| 14:00-14:45 | Las canciones en la clase de ELE Leticia Medina (Colegio Sampere) | Fomentar la expresión oral a través del juego Jorge Martín (Academia Mester) |
| 14:45-15:30 | Creación de avatares para la práctica auditiva Jorge Martín (Academia Mester) | El componente lúdico en el aula de ELE José Juan Santero (Centro Didáctico de Español DICE) |
| 15:30 | Clausura | |

PARTICIPAN:



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA



PONENTES



Stanley Black - University of Ulster

Sus principales áreas docentes son la enseñanza de la lengua española a todos los niveles, traducción y traductología, interpretación, historia y política de España en el s.XX-XXI, y cine español. Ha publicado tres libros sobre literatura e historia de España. Trabaja desde hace varios años con CCEA, la principal agencia examinadora de Irlanda del Norte.

Las claves del éxito en el examen de redacción a nivel AS/A (Paper 3)



Xabier San Isidro - Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

Licenciado en Filología Inglesa y Filología Portuguesa, Máster y Doctor en Lingüística Aplicada, Xabier San Isidro ha trabajado durante los últimos 25 años como docente, como asesor y como formador de profesores. En este momento, combina su trabajo como asesor técnico de educación para la Consejería de Educación en el Reino Unido con la docencia de la asignatura Curriculum Planning en el Máster Oficial de Enseñanza Bilingüe en la Universidad Internacional de La Rioja. Como investigador, Xabier está trabajando sobre CLIL en entornos multilingües, en la Universidad del País Vasco. Xabier ha sido autor y editor de diferentes publicaciones científicas y didácticas (portafolio: www.xabiersanisidro.com).

Las metodologías activas: nuevas formas de aprender en el siglo XXI

El aprendizaje hoy, tal y como vivimos y nos relacionamos en el siglo XXI, debe ser globalizado, integrador, exigente desde un punto de vista cognitivo y, además, multitarea, como lo son las plataformas o los medios que se utilizan. De la enseñanza tradicionalmente compartimentada y dividida se está pasando al trabajo por proyectos y a poner en valor el desarrollo de la pluriliteracidad. Pedagogías como Montessori, Waldorf, Doman, o Amara Berri se están abriendo paso y están cambiando la concepción tradicional de la educación.

En este taller nos centraremos en el uso de las denominadas metodologías activas. Conceptos como la clase invertida, el aprendizaje-servicio, el desarrollo del pensamiento visual, el pensamiento crítico, el pensamiento de diseño, la robótica o la gamificación están pasando a formar parte del quehacer diario de las personas que enseñan y de las personas que aprenden. Y todo ello está irremediabilmente relacionado con el desarrollo de la pluriliteracidad, esa práctica translenguar y "transgresora" que tiene que ver no solo con saber leer críticamente en varias lenguas y en formatos múltiples, sino también con la capacidad de producir, de editar, o de analizar información para transformarla en conocimiento.



José Juan Santero Gonzalo - DICE

Natural de Salamanca. Licenciado en filología hispánica, graduado en estudios portugueses y brasileños, máster en literatura española e hispanoamericana y máster de profesor de enseñanza secundaria y enseñanza de idiomas, títulos obtenidos en la Universidad de Salamanca. Desde el año 2012 trabaja como profesor de español para extranjeros y profesor de lengua y literatura para secundaria, bachillerato y pruebas específicas.

Dinamiza tus clases de español con vídeos

El cine o la música están fuertemente arraigados en nuestros hábitos sociales, gozan de un lugar destacado en la vida personal y social porque se consideran fuentes de cultura y, por otro lado, de ocio y entretenimiento, lo que aporta un valor añadido fundamental, el aprendizaje motivador.

El cine muestra experiencias a las que no se tiene acceso real, aproxima a realidades culturales de otros lugares, tiene valor documental e informativo. El cine español debe ser para el profesor de E/LE una fuente primaria para entrar en contacto directo con la cultura y la lengua, un campo donde buscar recursos y materiales, materiales especiales, con alto valor estético, que además ofrecen un uso de la lengua en situación de comunicación real por hablantes nativos. A partir de la proyección de fragmentos, provocar el interés del alumno para que vea la película completa.

Los cortometrajes se aprovechan del gran poder de atracción de la imagen. Contribuye a desarrollar la comprensión oral mejor que las audiciones, en la vida fuera del aula hay sonido e imagen. Por su corta duración se pueden utilizar como material de entrada para tareas. Con la publicidad el docente consigue transmitir la dimensión cultural y así lograr que los estudiantes conozcan la sociedad de la lengua estudiada estableciendo una comparación con la cultura propia. Las canciones como textos breves donde se percibe la lengua contextualizada atraen el interés de los alumnos. Servirán para practicar: vocabulario en contexto, gramática, pronunciación y entonación.

Para obtener un rendimiento didáctico de los visionados en el aula de ELE, es conveniente, realizar algunas actividades previas y posteriores que garanticen una consecución de los objetivos. Antes de la proyección de la secuencia se debe diseñar una programación para la actividad y hacer una breve introducción de las características. Durante la proyección, prestar atención al vocabulario y a los tiempos verbales utilizados. Para el trabajo posterior en el aula realizar actividades relacionadas.

Al seleccionar el material, el profesor tiene que ser consciente del grupo al que se dirige la actividad: sus capacidades, necesidades, gustos, etc. para que no sea un pasatiempo con el que premiar o relajar a los alumnos. Y en el aula de español, además tiene que ser un apoyo a contenidos lingüísticos aprendidos en clase. Es conveniente seleccionar fragmentos no demasiado largos con un contenido apropiado para los alumnos, y propiciar así la fijación de conocimientos, pues se verán aspectos concretos de la lengua en uso.

El componente lúdico en el aula de ELE

El componente lúdico aporta al proceso de enseñanza del español una forma de aprendizaje divertida y motivadora con formas amenas y variadas de practicar, permite desarrollar la interacción comunicativa auténtica. El juego presenta un contexto real y una razón inmediata para utilizar el idioma. Convierte al alumno en responsable de su propio aprendizaje de la lengua española, facilita controlar o disminuir el nivel de ansiedad y perder el miedo al posible error, lo que conlleva que el alumno disfrute y se divierta aprendiendo el idioma, sirve como mecanismo de evaluación y amplía el campo de recursos didácticos de la enseñanza del español.

A la hora de llevar al aula de español algún tipo de actividad lúdica, se debe tener en cuenta el momento propicio para su realización. Una de las ventajas que aportan los juegos es la adaptabilidad, puesto que se pueden integrar al comienzo de la clase como actividad de calentamiento para introducir un tema nuevo o para establecer un primer contacto (si son estudiantes que no se conocen entre ellos), durante la clase para realizar una práctica distendida de los contenidos presentados previamente, al final de la clase como práctica libre de lo estudiado, o cuando queda un espacio de tiempo insuficiente para introducir nuevos contenidos.

También es importante la presentación del juego, las órdenes propuestas por el docente deben ser claras y precisas. La dificultad de las mismas tiene que estar en consonancia con los conocimientos y el nivel de los alumnos. Antes de empezar el juego se debe comprobar que los participantes han entendido las instrucciones correctamente y saben qué habilidades les llevarán a concluir satisfactoriamente la actividad, qué estrategias y recursos cognitivos deben activar. El profesor de ELE debe actuar como facilitador, pues es un organizador y supervisor de las actividades más que un transmisor de información. Su papel consiste en orientar durante la realización del juego y motivar a los alumnos.



Luis Jaraquemada Bueno - Isla Salamanca

Es licenciado en filología hispánica por la Universidad de Salamanca y tiene un máster en guión de ficción de cine y televisión por la UPSA. Fue profesor en la República Checa durante 7 años en la Universidad de Bohemia del Sur y en el programa de colegios bilingües del ministerio de educación, donde comenzó a compaginar su labor como docente con la de escritor de teatro 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 como Hablando y Turno de noche o el proyecto TÚ DECIDES. 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), Goooool (2013), La Santa Compañía (2015) y Radio Resistencia (2017).

Como conferenciante ha impartido seminarios para profesorado ELE en España, Bulgaria, República Checa, Escocia, Italia, Rusia, Bulgaria, Holanda, Portugal y Bélgica, siendo también uno de los organizadores del encuentro para profesores de español CREA.

La teatralidad en la clase ELE

La teatralidad en el aula ELE es un taller que se basa en las modernas tendencias de la enseñanza holística y la sugestopedia, que buscan un aprendizaje más activo con el estudiante como centro de la clase y con el profesor como motivador del aprendizaje del estudiante, usando recursos humanistas en el aula tales como la música, el cine, la historia, el arte o, como en este caso que nos ocupa, el teatro.

Antes de nada, hay que explicar qué no es este taller. Este no es un taller de técnicas teatrales o de dramaturgia pura y dura, ni en él se van a dar instrucciones para una tarea tan compleja como representar una obra de teatro, un trabajo de nueve meses que no todos los profesores tienen la posibilidad de llevar a cabo. Lo que sí es Teatralidad en la clase ELE es un inventario de herramientas útiles para que cualquier profesor pueda enseñar de una manera distinta.

En esta sesión 100% práctica se realizarán como si fuéramos estudiantes distintas actividades que los asistentes pueden usar luego en sus clases, y que sirven para practicar diversos aspectos gramaticales o para activar el léxico. Veremos cómo utilizar elementos lúdicos-teatrales como el conflicto, la intriga, meterse en la piel de un personaje en clase, la improvisación... haciendo que nuestros estudiantes aprendan la lengua de una manera más interesante y significativa para ellos. También explotaremos nuestra creatividad y la creatividad del alumno, con actividades creación colectiva y que parten de "inputs" que no provienen de ningún libro, sino de la imaginación del estudiante.

El taller está dirigido a profesores que imparten sus clases a todo tipo de niveles y de edades, porque divertirse aprendiendo es un universal humano. Eso sí, los profesores tendrán que tener la mente abierta y ganas de "ponerse en la piel" de un estudiante. Practicaremos ser y estar, pasados, subjuntivo, vocabulario de animales... Y todo lo que se le ocurra a los asistentes, pues estas actividades pretenden ser recursivas, es decir, que puedan utilizarse para enseñar diferentes cosas y en diferentes niveles.

Algunos puntos que veremos:

- El atrezzo y la ambientación en la clase.
- Meterse en otra piel: actividades desde un personaje.
- La intriga, el clímax, los puntos de giro y otras normas teatrales para la clase.
- El input de los estudiantes como materia prima para actividades.
- La banda sonora como elemento significativo.



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA



Iciar F. Enterría - Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

Maestra de lenguas extranjeras: inglés y francés de la Comunidad Autónoma de Canarias y grado en Educación Primaria. Ha sido coordinadora de los proyectos CLIL en los centros en los que ha impartido estas enseñanzas y dinamizadoras al profesorado CLIL de Canarias a través de entornos virtuales. Ha participado y coordinado los currículos de lenguas extranjeras LOE y LOMCE y ha participado en diversos proyectos europeos.

Kit de supervivencia para la enseñanza de español en Primaria

El taller irá orientado a ofrecer al profesorado asistente de estrategias, ideas y actividades en forma de un "kit de supervivencia" para la impartición de español como lengua extranjera en la Etapa de Primaria. El taller será práctico y participativo con el fin de que el profesorado se involucre en el taller de manera activa.



Leticia Medina - Colegio Sempere

Licenciada en Filología Hispánica en la especialidad intracurricular de español para extranjeros por la Universidad Complutense de Madrid, máster en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación por Euroinnova Formación International Business School, curso de Aplicación didáctica de las TIC en el aula por la Universidad Antonio Nebrija.

Desde 2005 trabaja en Estudio Sempere como profesora de español para extranjeros y desde 2015 como Jefa de Estudios y Responsable de las TIC del mismo centro. Forma parte del equipo de creación de nuevos materiales de la escuela así como de los manuales de cultura, historia y literatura española para extranjeros que se utilizan en el centro.

El uso de móvil en la clase de ELE

1. Introducción

El móvil forma parte de nuestro día a día y, en especial, del de los adolescentes. Es por ello que podemos incorporar y aprovechar el uso de este dispositivo para motivar a los estudiantes y desarrollar la competencia digital.

El uso de este dispositivo en el aula es uno de los debates de actualidad en el mundo docente. En el taller no hablaremos de la enseñanza e-learning sino del uso del móvil como una herramienta más dentro de la clase que nos puede servir como motivación del alumnado.

No haremos un debate sobre el uso del móvil en la clase, sino que se trata de un taller práctico en el que descubriremos dos aplicaciones móviles que podemos usar en el aula con nuestros estudiantes para conseguir motivarlos y que participen activamente en la clase.

2. Objetivos

- Valorar las posibilidades que ofrece el uso del móvil en el aula
- Conocer y utilizar diferentes apps con fines educativos
- Aprender a usar diferentes Apps como Mentimeter o MadLipz
- Crear un vídeo con la aplicación MAdLipz
- Crear votaciones en tiempo real
- Crear nubes de palabras en tiempo real

3. Contenidos

1. El uso de los móviles en el aula
2. Ventajas y desventajas del uso del móvil en el aula
3. Mentimeter
4. MadLipz:
5. Conclusiones

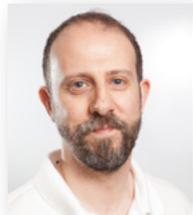
Las canciones en la clase de ELE

Las canciones forman parte de nuestra vida ya que las podemos escuchar en la radio, televisión, el coche, los centros comerciales... Por este motivo trabajar las canciones en la clase de ELE es fundamental ya que se trata de material real creado por y para hispanohablantes.

Además a los niños les encantan los juegos y las canciones forman parte de sus juegos así que unir las canciones como método de aprendizaje a la etapa de educación primaria puede ser muy provechoso para su motivación y aprendizaje.

Objetivos:

- Presentar las canciones como elemento didáctico
- Saber qué criterios debe usar el docente para elegir la canción
- Conocer los diferentes aspectos que podemos trabajar con la canción en el aula
- Conocer diferentes propuestas de explotación didáctica



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 Mester. Es coautor y diseñador de los materiales didácticos utilizados en esta escuela.

Fomentar la expresión oral a través del juego

A través de este taller pretendemos introducir dos ejemplos prácticos que nos permitan sentar las bases de una exposición oral amena y sin límites. En primer lugar, el uso creativo de la imagen y sus virtudes como vehículo educativo. En la mayoría de las ocasiones, reducimos el uso de la imagen en el aula a una mera herramienta que nos permite profundizar en la descripción y el aprendizaje del léxico, olvidando muchos otros usos prácticos que nos brindan. Nada más lejos de la realidad. El poder de la imagen va mucho más allá de lo que nuestros ojos perciben, despertando la creatividad y la imaginación siempre que busquemos la captura correcta. Por otro lado, introduciremos el concepto de "pensamiento lateral" y sus posibilidades en el aula a la hora de fomentar la producción oral.

Creación de avatares para la práctica auditiva

Es obvio que la tecnología ha llegado a nuestras vidas para quedarse definitivamente, a todos los niveles imaginables. Y es en este contexto donde el mundo tecnológico y la creatividad se dan la mano para ofrecernos la oportunidad de crear todo tipo de materiales y recursos didácticos. Sin límites aparentes. Sin la necesidad de ser un experto en informática o tener multitud de conocimientos previos. No olvidemos nunca que se trata de enseñar, y si podemos hacerlo entreteniéndolo, mucho mejor. A la hora de diseñar nuestras clases, sea cual sea el objetivo didáctico buscado, debemos siempre tener en mente que disponemos a nuestro alrededor de infinidad de posibilidades para personalizarlas hasta el último detalle: aplicaciones y software educativos, recursos multimedia, páginas web, herramientas digitales para la evaluación, textos online, aulas virtuales,.... La lista sería prácticamente interminable. Por eso, una vez decididos a "sumergirnos" en el mundo tecnológico, es nuestra decisión elegir cuáles se adaptan a nuestras necesidades, y cuáles no, sin desvirtuar los objetivos prefijados, y sin olvidar el perfil de nuestros estudiantes.

En este caso concreto, vamos a aprender a animar imágenes y dotarlas de "vida", aplicándoles expresión facial y voz. De esta manera, podremos utilizar cualquier personaje que imaginemos para que "hable" con nuestros estudiantes, para que, de alguna manera interactúe con ellos. Dictados, comprensiones auditivas, explicaciones sobre léxico.... ¿y si pudiéramos elegir cualquier personaje famoso o histórico para que nos echase una mano?

N

Jornada didáctica de español en **BELFAST**



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

