

# Curso de formación para profesores de español Lengua Extranjera ELE extensivo

**Del 13 de Enero al 16 de Marzo 2014.**  
**135 lecciones: 67 teóricas y 68 prácticas.**  
**Horario:** Por confirmar.

## **1. Renovando la clase de español. Presentación metodológica sobre las dinámicas de grupo.**

En esta presentación veremos:

- Cómo crear un buen ambiente en la clase de español.
- Qué actividades utilizar en el aula para que exista una auténtica comunicación (interacción genuina).
- Expresión y movimiento en la clase.
- Intercambio de experiencias del profesorado.

## **2. Introducción al empleo de la Pizarra Digital Interactiva digital en el aula de ELE.**

En este taller se hará una aproximación al manejo del eBeam, una potente herramienta educativa. Conoceremos sus partes, instalación sus distintas herramientas y empleo práctico en clase, consiguiendo así poder incorporar su uso a la enseñanza ELE.

## **3. El componente lúdico en la clase.**

En este taller se trabajará sobre la importancia del componente lúdico en la clase.

## **4. Español con fines específicos.**

Este taller teórico-práctico está dividido en dos partes: en la primera parte se realiza una introducción al español con fines específicos y, en la segunda parte, se trabaja con una serie de actividades pertenecientes a la enseñanza del español jurídico, de los negocios y del turismo.

## **5. Usos conflictivos de Ser y Estar.**

Se explicarán los usos más problemáticos de Ser y Estar.

## **6. Usos conflictivos de las formas de pasado.**

Comentaremos los diferentes métodos que se utilizan en la clase para explicar las diferencias entre los tiempos de pasado. Los profesores se convertirán en alumnos para entender mejor las dificultades que presentan determinados usos de estos tiempos.

## **7. Usos conflictivos de las formas del subjuntivo.**

Se explicarán los usos más problemáticos del subjuntivo.

## **8. ELEmental querido Watson: misterio y enigma en la clase de ELE.**

¿Quién ha sido? ¿Dónde está? ¿Cómo lo hizo y por qué? En este taller los asistentes se convertirán en auténticos detectives y tendrán que responder a estas y otras preguntas. Se plantearán diversos enigmas que deberán resolver a través del hallazgo de diferentes pistas en escenarios cotidianos.

## **9. Emulación de entornos cotidianos en el aula de ELE.**

A menudo los docentes nos encontramos con dificultades a la hora de llevar materiales al aula. Este taller pretende ser una experiencia práctica donde se emule digitalmente una serie de entornos cotidianos y en su mayoría de difícil reproducción real: La consulta de un médico, la zona de embarque de un aeropuerto, una comisaría etc.

Los trabajos que se van a presentar en este taller han sido probados dentro del aula con notable éxito.

## **10. El juego en el aula.**

Hay ciertos temas que por su densidad o temática suelen resultar bastante tediosos a nuestros alumnos (literatura, algunos temas culturales, práctica de vocabulario de ciertos campos semánticos, diversas partes de la gramática), a través del juego, y sin olvidar el peso didáctico, es posible acercar al estudiante estos contenidos sin que caigan en el bostezo. Los juegos en el aula ayudan a la creación de grupo, mantienen la atención y motivación del alumno y ayudan a la retención de contenidos tanto en estudiantes adultos como en jóvenes servirán de gran ayuda tanto al estudiante como al profesor.

## **11. Renovando la clase de ELE: la interculturalidad en el aula.**

Muy a menudo nuestros alumnos sufren choques culturales al comprobar que muchas de las costumbres o hábitos que en su país son bien recibidos en el nuestro se interpretan como excentricidades y signos de mala educación o viceversa. Tan importante como aprender gramática y vocabulario es entender las diferencias culturales existentes entre sus países y el nuestro. ¿Cómo hacerlo? ¿De qué manera el docente puede acercar estos temas sin que el alumno sienta herida su sensibilidad? ¿Cómo convertir el aula en un espacio intercultural?

Bajo el lema "Spain is different" he desarrollado una serie de presentaciones lúdico-educativas para que de una forma amable el alumno no sólo entienda sino que también comprenda gran parte de nuestra idiosincrasia.

## **12. "La resolución de enigmas en la clase de ELE".**

El siguiente taller versará sobre el empleo de aventuras gráficas como herramienta en la clase de ELE. Estas aventuras tienen a un protagonista común que se incluye en un contexto coral. Un simpático detective que a lo largo de la historia conocerá a diferentes personajes que serán presentados al alumno tanto física como personalmente.

A nuestro protagonista se le planteará un enigma que el alumno debe resolver y que a través del hallazgo de pistas en distintos escenarios cotidianos, permitirá al aprendiz la conclusión de la historia. Los juegos en el aula ayudan a la asimilación de contenidos, contribuyen a la formación de un buen ambiente grupal a la vez mantienen la atención y motivación del alumno.

### **13. Ser o estar: esa es la cuestión.**

Es recomendable que no se den reglas como "ser se usa para lo permanente y estar para lo que cambia o es temporal" ¿Cómo hacerlo entonces? Lo más adecuado es explicar los usos de estos dos verbos separando sus valores y viendo los usos conflictivos que pueden presentar. Para ello trataremos los siguientes puntos:

1. Usos conflictivos de ser y estar
2. Usos no conflictivos de ser y estar
3. Adjetivos con cambio de significado.
4. Expresiones idiomáticas con ser y estar.
5. Ser y estar con preposiciones.

### **14. Cuentos para pensar.**

El taller de cuentos es un lugar donde escritores de la literatura hispanoamericana han creado personajes, voces, escenarios, un lugar para crear, un lugar para inventar, es un espacio para la escritura. Debatiremos sobre las moralejas y los significados de los cuentos y aprenderemos las técnicas del relato.

Escucharemos pequeñas fábulas en la propia voz del escritor y, a través de ella, viajaremos al maravilloso mundo de los sueños, de las utopías, de lo fantástico, de las ilusiones, en definitiva...de lo mágico.

### **15. De la mano de Neruda.**

Aunque su verdadero nombre fue Ricardo Neftalí Reyes Basoalto ha quedado en la memoria de todos como Pablo Neruda, el poeta que podía escribir tantos los versos de amor más bellos como los más manifiestos más acusadores a todos aquellos que intentaban hacer de su Chile natal un lugar para la opresión.

Escritor, político, diplomático, Premio Nobel de Literatura, Doctor Honoris Causa de la universidad de Oxford, es considerado como uno de los grandes poetas del siglo XX.

### **16. Vanguardia e innovación.**

Nos zambulliremos en una de las generaciones literarias más importantes de la literatura española y en las innovaciones aportadas por las vanguardias.

Nos centraremos en los autores más relevantes de este grupo de escritores: Pedro Salinas, Luis Cernuda, García Lorca, Rafael Alberti, Miguel Hernández...

## 17. Vida, muerte y pasión: Lorca.

Quizás es este poeta y dramaturgo uno de los escritores más conocidos de nuestra literatura y de la literatura universal. Estudiaremos algunas de sus obras más conocidas y leeremos algunos de sus poemas más significativos.

En Lorca se funden lo popular y lo culto para cantar al pueblo perseguido de los gitanos, personajes marginales marcados por un trágico destino. Caminaremos de mano del autor a través de amenas presentaciones y de una película que relata fielmente su vida y obra.

## 18. Decadencia, tradición y sentir español: La generación del 98.

Hay ciertos temas que por su densidad o temática suelen resultar bastante tediosos a nuestros alumnos (literatura, algunos temas culturales, práctica de vocabulario de ciertos campos semánticos, diversas partes de la gramática), a través del juego, y sin olvidar el peso didáctico, es posible acercar al estudiante estos contenidos sin que caigan en el bostezo. Los juegos en el aula ayudan a la creación de grupo, mantienen la atención y motivación del alumno y ayudan a la retención de contenidos tanto en estudiantes adultos como en jóvenes servirán de gran ayuda tanto al estudiante como al profesor.



Todos los puntos contienen diferentes actividades interactivas que sostienen la teoría y que servirán para poner en práctica lo aprendido. Las actividades (juegos gramaticales y culturales, diálogos, concursos, aventuras gráficas,...) se realizarán en grupos de tres o por parejas.

En todas ellas se pedirá a los asistentes que se pongan en el papel del alumno y en el del profesor para poder trabajarlo de una forma más fructífera.