

<b>Título: Diseño, metodología y buenas prácticas en entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje de ELE</b>
<b>Fechas: 1 - 30 de octubre</b>
<b>Profesor/a: Joaquín P. Martín Iglesias y Fco. Javier J. López Iglesias</b>
<b>Duración del curso: 4 semanas</b>
<b>Horas lectivas del curso: 20 horas</b>
<b>Nº de Alumnos: Mínimo 10 - Máximo 60</b>
<b>Lugar: Curso en línea</b>

#### DESTINATARIOS:

Profesorado de español como lengua extranjera, de Enseñanza Primaria o Secundaria, con un nivel mínimo de español B1. No se necesitan conocimientos específicos de informática y/o edición de medios.

#### OBJETIVOS:

- Acercar al alumno a las herramientas más actuales, aplicables al aula.
- Orientar a los profesores de español sobre los recursos audiovisuales disponibles para incorporarlos en la enseñanza de sus materias.
- Editar medios y subtítulo con el fin de crear o adaptar materiales multimedia e interactivos para los alumnos.
- Conocer las metodologías más novedosas y su integración tanto con los materiales, como las TIC en general.
- Facilitar las herramientas para que los alumnos puedan completar y prolongar por sí mismos su formación
- Manual de buenas prácticas.

## CONTENIDOS:

### SEMANA 1

1. La creación y/o educación de materiales ELE y las cuatro destrezas comunicativas básicas: comprensión y expresión oral y escritas. Adquisición y asimilación de Gramática y Vocabulario.
2. La narrativa digital multimedia en el aula de ELE (Digital Story Telling), procesos, tipos, selección del tema, cómo planificarlo para el aula de ELE, el cómic digital con *BookCreator*, multimedia e interactivo.

Test de aprovechamiento 1

### SEMANA 2

3. El guion textual y gráfico: todo lo necesario para empezar a diseñar: la historia con *Scriptwriting*, el guion gráfico con *StoryboardThat*, búsqueda de multimedia libre de derechos de autor
4. Formatos, edición gráfica, imágenes interactivas con *Genial.ly* y *Thinglink* e infografías con *Piktochart* y *visme*.

Test de aprovechamiento 2

### SEMANA 3

5. Formatos, grabación y edición de vídeo y animaciones: *WeVideo Editing Tool*, *Powtoons*, *Plotagon*.
6. Formatos, grabación y edición del audio con *Audacity*, efectos, subtulado y doblaje.

Test de aprovechamiento 3

### SEMANA 4

7. Integración de elementos (texto, imágenes, narración, música, vídeo...)

8. Presentación, explotación y evaluación de materiales digitales e interactivos multimedia en el aula de ELE: *Genially, Edpuzzle, Educaplay, Flipquiz, Flippity, Wordwall, Formularios de Google, Quizziz, Decktoys*

**Entrega de Tarea/proyecto final.**

### **METODOLOGÍA:**

El curso se desarrollará a través de la plataforma de LMS de la UIMP y de un sistema de videoconferencia por definir. Además, se utilizará el correo electrónico para comunicación directa con el docente.

Este curso combinará una metodología basada en contenidos asíncronos y sesiones presenciales o talleres online/streaming. Por tanto, el participante se formará de forma autónoma (incluyendo su autoevaluación), de forma presencial y de forma colaborativa con otros alumnos.

El objetivo final de esta formación será la creación y entrega de un proyecto, donde se pongan en práctica todo lo aprendido tanto con los contenidos asíncronos, como en los talleres online.

### **TEMPORALIZACIÓN**

Las 4 clases síncronas (12 horas) se celebrarán los sábados y tendrán una duración de 3 horas cada una (media hora de descanso entre las dos partes de hora y media).

Los contenidos asíncronos (6 horas) se realizarán de acuerdo con una temporalización establecida, incluyendo los tests de aprovechamiento.

La tarea final o proyecto tendrá una carga horaria de 2 horas aproximadamente.

## EVALUACIÓN DEL CURSO

Para obtener la calificación de apto, los participantes tendrán que cumplir las siguientes condiciones:

- Asistir a un mínimo de 3 sesiones síncronas.
- Realizar las tareas propuestas durante las horas asíncronas.
- Entregar un proyecto final que aglutine las destrezas y conocimientos adquiridos durante el curso.

## PERFIL BREVE DE LOS PROFESORES PARTICIPANTES:

**Joaquín P. Martín Iglesias.-** Doctor en Filologías Anglo-Germánicas y especialista en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje, creación de contenidos multimedia, diseño de cursos MOOCs de formación de profesorado, etc. Actualmente compagina su labor como profesor de currículo avanzado de inglés en el IESB Ciudad de los Poetas de Madrid, con colaboraciones de formación del profesorado con el Ministerio de Educación, la UIMP, CAM, TLS, Anaya, ...

**Fco. Javier J. López Iglesias.-** Coordinador pedagógico y responsable TIC del Colegio Humanitas Tres Cantos, profesor de Geografía e Historia en ESO y Bachillerato. Experto en el proceso de enseñanza - aprendizaje con dispositivos móviles, en el trabajo por proyectos y en la gamificación en el aula. Ponente en numerosos cursos de formación y foros educativos. Colaborador en formación del profesorado en cursos de la UIMP/Ministerio de Educación.

<b>Título:</b> Gamificación y metodologías activas innovadoras en el aula de ELE
<b>Fechas:</b> 2 - 30 de noviembre
<b>Director/a:</b>
<b>Profesor/a:</b> Joaquín P. Martín Iglesias
<b>Duración del curso:</b> 4 semanas
<b>Horas lectivas del curso:</b> 20 horas
<b>Nº de Alumnos:</b> Mínimo 10 - Máximo 60
<b>Lugar:</b> Curso en línea

#### DESTINATARIOS:

Profesorado de español como lengua extranjera, de Enseñanza Primaria o Secundaria, con un nivel mínimo de español B1. No se necesitan conocimientos específicos de informática y/o edición de medios.

#### OBJETIVOS:

- Diseñar, editar y desarrollar su propio Proyecto gamificado adaptado a las necesidades específicas del alumnado.
- Actualización y mejora de la aproximación metodológica y las destrezas relacionadas con el control del aula, así como la motivación de los estudiantes.
- Conocer de primera mano servicios y aplicaciones para crear una programación, actividades y un entorno gamificado proactivo para ELE, sin olvidar el control y comportamiento del alumnado.
- Orientar a los profesores de español sobre los recursos ya disponibles para incorporarlos en la enseñanza de sus materias, con un formato lúdico y motivador.
- Facilitar las herramientas para que tanto el profesorado como los alumnos puedan completar y prolongar por sí mismos su formación (Life Long Learning)

- Manual de buenas prácticas con ejemplos prácticos reales.

## CONTENIDOS:

### SEMANA 1

Módulo nociones básicas y elementos necesarios

1. Introducción a la gamificación en ELE: Juego, Gamificación, Simulación y Aprendizaje Basado en Juegos. Otras metodologías activas asociadas. Expectación, motivación, engagement y los entornos inmersivos.
2. Por qué gamificar: Características, elementos y factores a tener en cuenta. Clasificación y tipos de actividades gamificadas. Tipos de jugadores-alumnos.
3. Primeros pasos: cómo gamificar, fases para el diseño de un proyecto gamificado, tipos de diseño, recursos necesarios, ... Ejemplos prácticos.
4. Elementos básicos de las actividades gamificadas: línea argumental, desafíos, retos, elementos comunicativos, Medallas/insignias de logro, puntos de experiencia, vidas, niveles, barra de estado, restricciones temporales, rankings, leader boards, elementos comunicativos, evaluación/reconocimiento de medallas, ... Creación, gestión y exportación de medallas, insignias y trofeos. Ejemplos prácticos.

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 1

### SEMANA 2

Módulo diseño y desarrollo de actividades (1)

5. Ejemplos de Edujuegos disponibles: Minecraft, Kakori... y actividades ludificadas básicas: Kahoot, Gimkit, Snowflake, ... y su secuenciación gracias a LMS (Google Suite, Google Classroom, Moodle...)
6. Cómo utilizar la gamificación para el desarrollo de las destrezas comunicativas básicas en ELE, gramática y vocabulario: Comprensión oral,

expresión oral, comprensión y expresión escritas. Ejemplos prácticos: *Tatum*, *Quizlet*, *Celebriti*, *Pear Deck* (*Google Suite para Educación*), *Trivinet*, *Typetopia*.

7. Herramientas básicas y su explotación en el aula: Plataforma ToolKit, @MyClassGame (metodología basada en proyectos/colaborativa), Ta-Tum (fomento de la lectura), Icuadernos (expresión escrita), BrainEscape, *Pear Deck* (*Google Suite para Educación*), *ClassCraft*, *Toovari*, *PlayBrighter*, ...
8. Cómo utilizar la gamificación para el desarrollo del pensamiento crítico y lateral: WebQuests, Cazas del Tesoro y EduEscape Rooms.  
Ejemplos prácticos: *La Casa de Papel Higiénico*

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 2

### **SEMANA 3**

Módulo diseño y desarrollo de actividades (2)

9. Creación, modificación, curación y adaptación de actividades gamificadas: GameStar Mechanics, Game Maker Studio, Scratch, ...
10. Creamos una aventura gráfica interactiva multimedia: *BookCreator*, *Scriptwriting*, *StoryboardThat*, *Genially* y *Thinglink*.
11. Creamos un juego de rol, webquest, caza del tesoro y EduEscape-Room.

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 3

### **SEMANA 4**

Módulo evaluación, edición y explotación en el aula y análisis

12. Creamos un EduEscape-Room.
13. Gymkhana interactiva, código QR y realidad virtual
14. Ejemplos de actividades gamificadas reales creadas por el profesor, análisis de su diseño y su explotación en un aula real: El Cuartel General de Tatchenko y Asesinato en la Escuela.

**Proyecto final:** 2 horas de diseño de una unidad didáctica gamificada (proyecto con actividades reales teniendo en cuenta los contenidos módulos del curso).

## METODOLOGÍA:

El curso se desarrollará a través de la plataforma de LMS de la UIMP y de un sistema de videoconferencia por definir. Además, se utilizará el correo electrónico para comunicación directa con el docente.

Este curso combinará una metodología basada en contenidos asíncronos y sesiones presenciales o talleres online/streaming. Por tanto, el participante se formará de forma autónoma (incluyendo su autoevaluación), de forma presencial con un profesor en talleres y de forma colaborativa con otros alumnos.

El objetivo final de esta formación será la creación y entrega de un proyecto, donde se pongan en práctica todo lo aprendido tanto con los contenidos asíncronos, como en los talleres online. Este será el punto de partida para futuros proyectos gamificados, tanto individuales como colaborativos con otros participantes del curso.

## TEMPORALIZACIÓN

Las 4 clases síncronas (12 horas) se celebrarán los sábados y tendrán una duración de 3 horas cada una (media hora de descanso entre las dos partes de hora y media).

Los contenidos asíncronos (6 horas) se realizarán de acuerdo con una temporalización establecida, incluyendo los tests de aprovechamiento.

La tarea final o proyecto tendrá una carga horaria de 2 horas aproximadamente.



## EVALUACIÓN DEL CURSO

Para obtener la calificación de apto, los participantes tendrán que cumplir las siguientes condiciones:

- Asistir a un mínimo de 3 sesiones síncronas.
- Realizar las tareas propuestas durante las horas asíncronas.
- Entregar un proyecto final que aglutine las destrezas y conocimientos adquiridos durante el curso.

## PERFIL BREVE DE LOS PROFESORES PARTICIPANTES:

**Joaquín P. Martín Iglesias.-** Doctor en Filologías Anglo-Germánicas y especialista en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje, creación de contenidos multimedia, diseño de cursos MOOCs de formación de profesorado, etc. Actualmente compagina su labor como profesor de currículo avanzado de inglés en el IESB Ciudad de los Poetas de Madrid, con colaboraciones de formación del profesorado con el Ministerio de Educación, la UIMP, CAM, TLS, Anaya, ...

<b>Título:</b> Creación de materiales didácticos a través del uso de las TIC en el aula de ELE
<b>Fechas:</b> Por determinar en los meses de octubre y noviembre de 2020
<b>Profesoras:</b> Belén Doblás y Ainoa Polo
<b>Duración del curso:</b> 4 semanas
<b>Horas:</b> 20 horas
<b>Nº de Alumnos:</b> Mínimo 10 - Máximo 60
<b>Lugar:</b> Curso en línea

#### DESTINATARIOS:

Profesorado de español como lengua extranjera, de Enseñanza Primaria o Secundaria, con un nivel mínimo de español B2.

#### OBJETIVOS:

- Conocer y reflexionar sobre la Teoría de las inteligencias múltiples, sus beneficios y su integración en las actividades de la lengua de ELE.
- Incorporar los recursos TIC, y actualizar otros más tradicionales, como herramientas de aprendizaje para su aplicación práctica en la enseñanza de ELE.
- Potenciar la competencia digital, audiovisual e intercultural en el aula.
- Integrar la creatividad, el componente lúdico y la gamificación en la práctica docente reflexionando sobre la metodología más adecuada.
- Fomentar el trabajo en equipo y desarrollar la aplicación práctica de las competencias adquiridas a través de una tarea final.

## CONTENIDOS:

### SESIÓN 1

- La Teoría de las Inteligencias Múltiples e integración en las actividades de la lengua en ELE.
- Introducción al diseño de materiales didácticos atractivos: tipos de herramientas, tipos de imágenes y resolución, fondos y colores, diferentes tipografías, etc.

### SESIÓN 2

- Universo Canva y PowerPoint: recursos, creación y adaptación de materiales didácticos tradicionales en internet para desarrollar el componente lúdico y la gamificación en el aula.
- Recursos y creación de materiales didácticos audiovisuales e interactivos a través del uso de las TIC.

### SESIÓN 3

- Adaptación y aprovechamiento de recursos y páginas web para la clase: diseño de actividades y proyectos motivadores.

### SESIÓN 4

- Presentación del proyecto final colaborativo (en parejas o pequeños grupos) basado en la aplicación práctica de las competencias adquiridas a través de una tarea final.

## METODOLOGÍA:

El curso se desarrollará a través de la plataforma de LMS de la UIMP y de un sistema de videoconferencia por definir. Además, se utilizará el correo electrónico para comunicación directa con el docente.

- 1. Clases síncronas *online* 12 horas (4 sesiones de 3 horas durante las mañanas o las tardes del sábado):**

- Sesiones en vivo en plenario a través de videoconferencia: presentación de nuevos temas, profundización de temas planteados en las sesiones de trabajo autónomo, *feedback* de tareas propuestas; preguntas y participación activa a través del foro y de intervenciones guiadas.
- Grupos de trabajo dentro de las sesiones síncronas: creación de pequeños grupos de discusión para interactuar con otros compañeros y fomentar el aprendizaje colaborativo.

## **2. Trabajo autónomo (asíncrono): 6 horas**

- Visionado de vídeos con actividades de autoevaluación y propuestas para la reflexión y la aplicación de los contenidos.
- Lectura de documentos teóricos con propuestas de reflexión y cuestionarios de autoevaluación.
- Realización de ejercicios prácticos basados en la aplicación de las competencias adquiridas en cada módulo que se compartirán a través del foro del curso.
- Participación en el foro para reflexionar y profundizar sobre los contenidos propuestos.

## **3. Trabajo final en grupo: 2 horas**

- Presentación de una tarea final en la última sesión presencial del curso: programación y diseño de actividades que se evaluará como apto/no apto.

### **TEMPORALIZACIÓN:**

Las clases síncronas se celebrarán los sábados y tendrán una duración de tres horas.

**EVALUACIÓN DEL CURSO** (incluyendo cómo se va a evaluar la asistencia a las clases asíncronas -trabajos que deben realizar y tiempos que necesitan, tiempos de actividad en el campus virtual, vídeos, etc.- y la entrega de un proyecto final)

Para obtener la calificación de apto, los participantes deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Haber asistido a un mínimo de tres sesiones síncronas.
- Realizar las tareas propuestas durante las horas asíncronas.
- Entregar una tarea final que aglutine las destrezas y conocimientos adquiridos durante el curso.

#### **PERFIL BREVE DE LAS PROFESORAS PARTICIPANTES:**

##### **Belén Doblas**

Experta en Ciencias Humanas y Sociales (UPCO), Máster ELE (UIMP/IC), Máster Executive en Edición Digital (UAH) y Máster en Innovación de Periodismo (UMH). Autora y editora de materiales didácticos de ELE (Edelsa) y (enClave-ELE), formadora de profesores y profesora en los Programas Internacionales de la FOGM y en otras instituciones académicas. También es docente en el Máster en formación del profesorado de ELE *online* de la Fundación UC3M. En la actualidad dirige y presenta el programa *Mistérica Radio Secreta* y es la editora jefa de Ediciones *Mistérica*.

##### **Ainoa Polo**

Licenciada en Filología Hispánica (UCM) y Máster ELE (UNED). Ha trabajado como profesora de español en el Centro de Lenguas de la ONU (Ginebra) y en las universidades de Río de Janeiro y Ciudad del Cabo. Además, ha sido asesora didáctica (Edelsa). Es autora de seis lecturas graduadas y coautora del manual *Código ELE*. También ha impartido clases de Lengua y Literatura en Secundaria. En la actualidad dirige *Fresh Lenguas* y organiza experiencias lingüísticas en Madrid y en el Camino de Santiago.