

## JORNADAS DOCENTES IRLANDA 2019

### Listado de ponentes y talleres

**Nay Camacho, escuela Tenidiomas**  
**“No sólo de gramática vive el español”**

El objetivo de este taller es tratar los aspectos culturales como un tema lúdico y atractivo ya que a veces resulta difícil introducirlos en el aula. A través de actividades y herramientas prácticas, los profesores podrán conocer técnicas de enseñanza motivadoras para aplicar la cultura en clase de ELE.

*Nay forma parte del equipo de español de Tenidiomas desde 2014 donde además de profesora y examinadora DELE, ha sido coordinadora académica y ha dirigido e impartido cursos de formación de profesores ELE. Licenciada en Traducción e Interpretación en la Universidad Pablo de Olavide y formada profesionalmente en la enseñanza del español para extranjeros en diferentes instituciones. Su andadura en la enseñanza ELE comenzó en 2011 cuando colaboró con la Cátedra de Español de la Universidad de Génova. Se considera ciudadana del mundo ya que ha vivido en más de 4 países y viajado por más de 30. Esto hace de Nay una profesora especialmente interesada en los aspectos culturales y su integración en la clase de ELE.*

**Patricia Santervás, Escuela Cervantes Internacional**  
**De juego en juego y a aprender, que esto es muy serio**

Decía el escritor chileno, Pablo Neruda, que el niño que no juega no es niño pero que el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará tanta falta. En este taller daremos a conocer diferentes herramientas lúdicas para trabajar aspectos gramaticales, léxicos y culturales. Evaluaremos la aplicación de los juegos didácticos en el aula y dotaremos a los profesores de juegos y herramientas lúdicas. Todo ello, para despertar la motivación de nuestro alumnado.

*Patricia Santervás es licenciada en Filología Hispánica y en Teoría de la Literatura y Literatura comparada por la Universidad de Valladolid. Ha desarrollado su labor pedagógica en el campo ELE en distintas escuelas de Granada y Málaga. Desde 2005 trabaja en Cervantes Escuela Internacional donde continúa en la actualidad desempeñando la labor de Directora Académica y Directora del Departamento de material didáctico. Con más de doce años de experiencia docente es formadora de formadores, examinadora acreditada del DELE, miembro del equipo de revisores externo de marco ELE coordinadora de profesores y creadora de material didáctico.*

**Gaspar Cuesta Estévez, Escuela Hispalense**  
**“Es posible que tu profesor sea... (trabajando la expresión de la probabilidad con Indicativo y Subjuntivo)”**

Este taller pretende trabajar los usos de Indicativo y subjuntivo con verbos y fórmulas que expresan probabilidad. Para ello, en un primer momento se busca despertar la curiosidad del alumno y estimular su participación presentándole afirmaciones sobre su profesor que pueden ser ciertas o no, ya que a veces menospreciamos los instintos “cotillas” de nuestros alumnos, pero esa curiosidad innata del ser humano se puede aprovechar en clase para fomentar la motivación de los estudiantes, que, aunque no lo parezca, sienten un interés especial por conocer detalles de la vida personal de su profesor/a. El objetivo es crear un clima de interés y curiosidad que permita que se adquieran los conocimientos gramaticales de una manera amena y relajada.

*Gaspar Cuesta Estévez, nacido en 1967, es licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Sevilla, donde realizó también los cursos de doctorado del programa de Lengua Española. Profesor de ELE desde 1991, luego jefe de estudios, y finalmente propietario y director de la Escuela Hispalense de Tarifa desde 2007, centro acreditado por el Instituto Cervantes. Desde 1995 ha publicado comunicaciones y talleres sobre didáctica de ELE en algunos de los congresos de ASELE, la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.*

**Ane Muñoz Varela, Escuelas Enforex**  
**Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en la enseñanza ELE**

El Aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología de adquisición de conocimientos y competencias mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a los intereses de los alumnos en el aprendizaje de español mediante una serie de estrategias y herramientas. Este método les hará más competentes debido a su practicidad e interactividad a la hora de adquirir información, tanto en el caso de niños y adolescentes, como en el caso de adultos. En el aula de la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE), el aprendizaje basado en proyectos estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal de los alumnos mediante experiencias directas con otras culturas en distintos contextos. Asimismo, les ofrece la posibilidad de incorporar estrategias de pensamiento intercultural, con el fin de que puedan construir puentes entre diferentes grupos culturales.

*Ane Muñoz es licenciada en Filología Hispánica y Experto en Responsabilidad Social Corporativa y Administración de Empresas. Posee una sólida carrera profesional dentro del campo de la enseñanza y la evaluación de español para extranjeros, el fomento de la calidad en ambos campos y la formación de profesionales de centros ELE. Ha ocupado diversos puestos de responsabilidad académica en organizaciones como la Universitas Nebrissensis (Universidad Antonio de Nebrija), el Centro Superior de Desarrollo Internacional – CSDI, Euespaña y el Instituto Cervantes (en España y en Egipto) y fue socia-directora de la empresa Elkarbide, Cooperación Empresarial Internacional. Actualmente es la Directora Académica y de Relaciones institucionales del Grupo Educativo IDEAL (centros don Quijote y Enforex).*

**Alejandro Tinoco, Escuela Clic IH Cádiz**  
**Juegos y gamificación para la enseñanza de la gramática en el aula ELE**

En este taller vamos a trabajar con diferentes estrategias de gamificación en el aula de ELE para presentar, practicar y producir de forma significativa cuestiones gramaticales fundamentales para el aprendizaje del español. Aunque los juegos en la clase de segundas lenguas no son ninguna novedad, es evidente que en los últimos años tanto la investigación como la práctica docente ha ampliado considerablemente el papel del enfoque lúdico tanto en la planificación como en la gestión del aula. Con nuestra propuesta veremos cómo llevar estos procedimientos lúdicos de manera eficaz dentro de tareas para aprender español.

*Alejandro Tinoco Rodríguez es responsable del Departamento de Español de CLIC International House Cádiz. Licenciado en Filología Hispánica y con Máster como Profesor de Español por la Universidad de Cádiz. Es colaborador de los blogs de formación de Clic y de Formación ELE con artículos sobre la didáctica del español. Además, diseñador del juego para el Aula de Ele, Viajeros del tiempo, editado por International House España.*

**Amaya Sanz, Escuela Debla**  
**Primer encuentro con el imperativo**

Taller eminentemente práctico para presentar el imperativo de forma lúdica y significativa a grupos de clase tanto pequeños como numerosos. El objetivo de este taller es el de dotar al docente una forma diferente de presentar las formas y usos del imperativo de manera que, desde el primer momento, los estudiantes lo puedan usar sin dificultad, le vean la utilidad real y les resulte significativo. Como material de entrada se utilizará la proyección de un vídeo basado en el libro: "Un libro para ser feliz".

Durante la realización del taller se emplearán diferentes dinámicas grupales encaminadas a la creación de un nuevo "libro".

*Amaya Sanz es licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Málaga, CAP y Máster en enseñanza de E/LE. Lleva desde 2001 dedicada en cuerpo y alma a la enseñanza de la lengua y cultura españolas a estudiantes de todos los niveles. Ejerce las labores de coordinación académica en Debla, centro acreditado por el Instituto Cervantes, desde 2003. Ha impartido clases de ELE a alumnos de todas las edades, nacionalidades y niveles, así como cursos de fines específicos y de preparación a los exámenes DELE.*

**Miguel Ángel Albuja, Escuela Proyecto Español**  
**Escape room: una experiencia de escape educativa**

Aplicar las normas de un juego que está de moda, como es el Escape room (Juego de escape), a la programación de un curso nos ayuda a gamificar contenidos, aumentar la motivación de los alumnos y favorecer un entorno cómodo. ¿Cómo podemos crear una experiencia de escape en clase? En este taller se presentarán, desde un punto de vista práctico y con ejemplos reales, diferentes maneras de aplicar las técnicas de este juego a una clase de español para extranjeros.

*Miguel Ángel Albuja Lax es profesor de ELE y jefe de estudios en Proyecto Español, Alicante. Licenciado en Filología Hispánica y Máster en Inglés y Español como L2/LE de la Universidad de Alicante. Comenzó su labor docente en Utrecht, Holanda. Ha publicado varios artículos sobre el componente audiovisual, así como relatos nivelados para el aprendizaje del español. Combina la docencia con la formación de profesores. Realiza talleres para formación de profesores, especialmente en el campo de los negocios y el componente lúdico.*

