FICHA DE LA ASIGNATURA: PROGRAMAS DE ENSEÑANZA DE LENGUAS EN ENTORNOS DIGITALES

Optativa. Enseñanza de lenguas en entornos digitales. 3 ECTS

Equipo docente

Fabrizio Ruggeri
fruggeri@ucm.es
Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Filología, Edificio D - D. 2.388
Calle Profesor Aranguren s/n
28040 Madrid
https://www.researchgate.net/profile/Fabrizio-Ruggeri

Objetivos didácticos

1. Conocer los marcos teóricos en la enseñanza de lenguas en entornos digitales
2. Aprender a diseñar y evaluar actividades didácticas para la enseñanza de lenguas, tanto en modalidad virtual como semipresencial, analizando las necesidades del alumnado en los diferentes contextos educativos
3. Conocer los fundamentos didácticos que se aplican en el diseño y la evaluación de la programación didáctica para la enseñanza de lenguas, analizando contenidos y objetivos
4. Conocer y analizar aplicaciones y herramientas de la web para la enseñanza de lenguas
5. Saber crear actividades didácticas para la enseñanza de lenguas con aplicaciones y herramientas de la web
6. Conocer, comparar y evaluar las características de aplicaciones y herramientas de la web para el aprendizaje lingüístico
7. Conocer las aplicaciones de la Inteligencia artificial aplicada a la enseñanza de lenguas en entornos virtuales
8. Conocer las características de aplicaciones y herramientas de la web para la evaluación del aprendizaje lingüístico
9. Conocer los recursos de la red para la formación y la programación de enseñanza de lenguas en entornos digitales
10. Conocer, analizar y comparar los programas educativos digitales implementados en el mundo
11. Reflexionar sobre el valor añadido de las tecnologías en la enseñanza de lenguas
12. Saber aplicar el uso de aplicaciones y herramientas de la web a los manuales para la enseñanza de las lenguas

Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

- Conocimientos informáticos nivel usuario
- Capacidad de autoaprendizaje y planificación
- Capacidad de trabajar en equipo
- Capacidad crítica
- Capacidad de comprensión de textos académicos en inglés

Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta

-Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos digitales
-Multilingüismo e interculturalidad en la red

Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno

6 horas de dedicación semanal a lo largo de 12 semanas, repartidas entre:
- Estudio y análisis del material propuesto por el docente (40%)
- Asistencia a las sesiones presenciales/síncronas (10%)

- Realización de ejercicios, cuestionarios y participación en el foro de la asignatura (40%)
- Comunicación con el tutor y los compañeros (10%)

Descripción general de la asignatura

Hoy en día, si queremos proponer en nuestras clases una enseñanza de calidad, el dominio de la materia que impartimos tiene que ser necesariamente complementado con el conocimiento de la pedagogía y de las tecnologías. El docente que posee una buena competencia digital es un profesor que, con muchas probabilidades, puede proponer un aprendizaje significativo a sus estudiantes, programando actividades didácticas, que involucren a los estudiantes y los motiven a lo largo de todo el curso.

Conocer las herramientas y los recursos de la web, sabiendo por qué y cómo usarlos para la enseñanza de una lengua en entornos digitales, hace posible que los procesos de enseñanza-aprendizaje puedan enfocarse de manera comunicativa, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de una didáctica en línea con nuestros tiempos “2.0”.

En esta asignatura se estudiarán los marcos teóricos y los principios metodológicos para la programación de cursos y actividades de enseñanza de lenguas en entornos digitales, viendo como las aplicaciones y las herramientas de la web permiten personalizar el aprendizaje.

Estudiando y reflexionando sobre casos prácticos de usos de las tecnologías en la enseñanza de las lenguas, los participantes trabajarán de forma individual y en pequeños grupos, creando actividades y “recorridos de aprendizaje” a partir de lo estudiado en los temas de la asignatura, reflexionando sobre el valor añadido de las tecnologías para la enseñanza de las lenguas.

Cronograma del curso

Semana	Tema	Objetivos didácticos	Profesor
1 y 2	1. Marcos teóricos y principios metodológicos para la enseñanza de lenguas en entornos digitales	1, 2 y 3	Fabrizio Ruggeri
3 y 4	2. Enseñanza de lenguas en entornos digitales en programas educativos del mundo y recursos de la red para formación y actualización	9 y 10	Fabrizio Ruggeri
5 y 6	3.Aplicaciones y herramientas para la enseñanza de lenguas en entornos digitales	4, 5, 6 y 8	Fabrizio Ruggeri
7 y 8	4.Creación y evaluación de actividades para la enseñanza de lenguas en entornos digitales (1)	2, 5, 7, 8 y 10	Fabrizio Ruggeri
9 y 10	5. Creación y evaluación de actividades para la enseñanza de lenguas en entornos digitales (2)	2, 5, 7, 8 y 10	Fabrizio Ruggeri
11 y 12	6.Del analógico al digital: teoría, prácticas y reflexiones sobre el tema	2, 5, 11 y 12	Fabrizio Ruggeri

Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar

El curso se gestiona a través del campus virtual de la UCM y se articula en temas quincenales que se organizan de la siguiente forma:
- Presentación de los objetivos del tema, de la bibliografía obligatoria y de la propuesta metodológica para las 2 semanas de trabajo. Dicha presentación se realizará en el campus virtual mediante guías, textos y vídeos
- Realización de prácticas, cuestionarios y actividades en los foros
- Realización de actividades evaluables
- Participación en el foro para preguntar y aclarar cuestiones de los contenidos del tema
- Participación en la tutoría síncrona al final de cada tema

El curso concluirá con la realización de un trabajo final que consistirá en la profundización de uno o más temas tratados en la asignatura

Las tareas para realizar en cada tema serán:
- Estudio del material (vídeos, guías, textos, artículos académicos, páginas web) propuesto por el docente, subidos cada semana en los espacios del Campus Virtual en forma de enlaces relacionados o de documentos videos o .pdf por descargar.
- Realización de actividades y prácticas relacionadas con los materiales del tema
- Participación en foros que serán creados sobre temas concretos, con preguntas puestas por el profesor y relacionadas con los objetivos del tema
- Tutoría entre iguales: participación en el foro creado para este fin. El profesor hace el seguimiento sin intervenir excepto que sea necesario porque se observan errores o no se resuelven las dudas
- Realización de actividades de autoevaluación sobre los contenidos de la asignatura
- Asistencia a los encuentros síncronos previstos para cada tema
Se podrán realizar tutorías síncronas en la que el profesor atenderá las dudas que se planteen en foro

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales

Se utilizarán todas las actividades previstas en la memoria más la realización de un trabajo final enfocado a la aplicación de los conocimientos adquiridos en la asignatura. Otras actividades serán:
- Estudio individual de los materiales propuestos por el docente
- Visionado y análisis de las sesiones síncronas o asíncronas
- Realización de tareas y cuestionarios de evaluación y autoevaluación
- Comunicación virtual con el profesor
- Actividades en los foros y comunicación colaborativa
- Realización y presentación de un trabajo final

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales

- Realización de actividades y prácticas
- Presentación del trabajo final

Procedimiento de evaluación

La asignatura se evalúa como sigue:
- Realización de las actividades (ejercicios, cuestionarios, actividades en los foros, etc.) de cada tema = 60% de la nota final (10% cada tema)
- Trabajo final = 30% de la nota final
- Participación en los foros y en las sesiones síncronas =10% de la nota final
Para aprobar la asignatura es necesario presentar todas las prácticas/actividades, presentar el trabajo final y obtener una puntuación mínima de 5 puntos en cada una de las prácticas/actividades.
Los indicadores de evaluación incluyen la participación en las sesiones síncronas, la cantidad y calidad de la participación en los foros (interaccionando con el docente y los compañeros, planteando preguntas o ayudando a resolverlas) y el cumplimiento de las fechas de entrega.
Es imprescindible aprobar el examen final presencial para aprobar la asignatura.

Competencias y destrezas que se desarrollarán

Competencias Básicas (CB)
CB1. Aplicar los conocimientos adquiridos y capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB2. Integrar conocimientos, puntos de vista, y saber expresar sus opiniones a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB3. Comunicar conclusiones, conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB4. Estudiar de manera autónoma, gestionando los tiempos de aprendizaje y de entrega de las tareas asignadas

Competencias generales (CG)
CG1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Lingüística.
CG2. Analizar y evaluar teorías, resultados y desarrollos en el ámbito de la Lingüística
CG3. Analizar, reflexionar y evaluar casos prácticos de modelos y actividades de lenguas en entornos digitales
CG4. Formular juicios teniendo en cuenta los valores éticos y deontológicos en la actividad profesional
CG5. Buscar datos e información relevante y de calidad científica con el fin de realizar un determinado trabajo de forma correcta, adecuada y eficiente
CG6. Diseñar, implementar y evaluar actividades didácticas para la enseñanza de lenguas a través aplicaciones, recursos y herramientas de la web
CG7. Trabajar en equipo para interaccionar, comunicar y colaborar mediante las tecnologías digitales en el diseño de actividades elaboradas conjuntamente
CG9. Utilizar las herramientas digitales para innovar procesos y materiales didácticos ya existentes, o para resolver y mejorar materiales educativos
CG10. Combinar el compromiso ético profesional con la calidad de los productos y procesos generados en el quehacer profesional
CG11. Comprometerse con la sociedad y con las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios en las áreas de enseñanza y aprendizaje de lenguas en entornos digitales

Competencias Transversales (CT)
CT1. Aplicar las políticas y prácticas de atención a colectivos sociales especialmente desfavorecidos e incorporar los principios de igualdad entre hombres y mujeres y de accesibilidad universal y diseño adaptado para el ámbito de su estudio
CT2. Aplicar las herramientas para la búsqueda activa de empleo y el desarrollo de proyectos de emprendimiento, aplicando sus conocimientos al ejercicio profesional
CT3. Desarrollar las aptitudes para el trabajo cooperativo y la participación en equipos, las habilidades de negociación e incorporar los valores de cooperación, esfuerzo, respeto y compromiso con la búsqueda de la calidad como signo de identidad
CT4. Usar un lenguaje que respete las diversidades propias y características de las personas, y adquirir estrategias comunicativas orales y/o escritas eficaces para favorecer la transmisión del conocimiento
CT5. Analizar, razonar críticamente, pensar con creatividad y evaluar el propio proceso de aprendizaje discutiendo asertiva y estructuradamente las ideas propias y ajenas, en el respeto de todas las opiniones

Competencias Especificas (CE)
CE1. Conocer las metodologías de aprendizaje y enseñanza de lenguas, así como de los métodos de evaluación y autoevaluación
CE2. Saber elaborar materiales educativos digitales de calidad, incluyendo la producción de materiales multimedia, materiales interactivos y materiales autoformativos orientados al aprendizaje de lenguas
CE3. Saber manejar herramientas de extracción de datos que no atenten contra la privacidad a partir de la huella digital de los estudiantes (learning analytics), para analizar e interpretar estos datos con ayuda de las herramientas de la Inteligencia Artificial con el fin de desarrollar acciones de mejora en las acciones formativas
CE4. Conocer las aplicaciones y las herramientas de la web para la enseñanza/aprendizaje de lenguas
CE5. Conocer, analizar críticamente y aplicar las teorías del aprendizaje más eficaces en entornos digitales para crear y mejorar experiencias de aprendizaje de lenguas en entornos digitales, o semipresenciales, que se ajusten a las necesidades de los alumnos destinatarios

CE6. Conocer y saber utilizar de forma ética las propuestas de la Inteligencia Artificial para mejorar la eficacia del aprendizaje en entornos digitales

Procedimiento para mostrar el progreso del alumno
Boletín de calificaciones de la asignatura virtual

Mecanismos de comunicación docente
Correo electrónico institucional del profesor, foro de la asignatura y videoconferencia

Mecanismos de tutorización virtual
Foro de la asignatura, correo electrónico institucional del profesor y videoconferencia

Mecanismos de contacto
- Foro de la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de videoconferencia
- Correo electrónico institucional del profesor en caso de que no tenga acceso al campus virtual.
-Servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en https://ssii.ucm.es/estudiante

Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura
- El alumno debe presentar su queja en primer lugar al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico como por el buzón anónimo de "quejas y sugerencias" en la página de presentación de la asignatura virtual
- El alumno se podrá dirigir también a la Coordinación del Máster, así como al representante de alumnos en caso de que su queja o sugerencia no sea atendida
- Además, el máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster

Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura
Participación en el programa Docentia de la UCM complementado con una encuesta anónima preparada por la Coordinación del Máster

Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual)
Ordenador con conexión a internet

BIBLIOGRAFÍA

1. Trujillo Sáez, Fernando eds. (2022). «Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas. Reflexiones y conversaciones sobre el futuro de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas mediados por la tecnología». Barcelona, Difusión. Disponible en https://difusion.com/wp-content/uploads/2022/07/whitepaper-difusion-2022.pdf.
2. Jiménez-García, Eva, Natalia Orenes-Martínez, y Luis Antonio López-Fraile. 2024. «Rueda de la Pedagogía para la inteligencia artificial: adaptación de la Rueda de Carrington». RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia 27 (1):87-113. Disponible en https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37622.
3. de Haro Ollé, Juan José (2024). «Inteligencia artificial en educación». INTEF, Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios (Cedec). Disponible en https://doi.org/10.4438/2695-4192_PEePub154_2023_847-19-137-X o, en alternativa, en https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/guias/contenidos/inteligencia_artificial/_crditos_y_descarga_.html.
4. Downes, Stephen (2022). Connectivism. Asian Journal of Distance Education, 17(1), 58-87. Disponible en https://doi.org/10.5281/zenodo.6173510 .
5. Davidson-Shivers, Gayle, Rand, Angela. (2023). «Asynchronous Tools for Interaction and Collaboration». In: Zawacki-Richter, O., Jung, I. (eds) Handbook of Open, Distance and Digital Education. Springer, Singapore. Disponible en https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_56
6. Szabó, Fruzsina, Kopinska, Marta (2023). «Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction». Hungarian Educational Research Journal (13)3, 418-428. Disponible en https://doi.org/10.1556/063.2023.00202
7. Godwin-Jones, Robert (2020). «Building the porous classroom: An expanded model for blended language learning». Language Learning & Technology, 24(3), 1–18. Disponible en http://hdl.handle.net/10125/44731
8. Javier Muñoz-Basols, Mara Fuertes Gutiérrez, Luis Cerezo, eds. (2024). «La enseñanza del español mediada por tecnología: de la justicia social a la Inteligencia Artificial (IA)». Springer, Londres y Nueva York. Disponible en https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/88271