

### Equipo docente



**Viviane Ferreira Martins**

vferreir@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología, Edificio D, D-0.305, Ciudad Universitaria s/n, 28040. Madrid. España.

<https://www.researchgate.net/profile/Viviane-Ferreira-Martins>

### Objetivos didácticos

1. Conocer los principios metodológicos de la enseñanza y evaluación de lenguas en entornos digitales.
2. Reflexionar sobre el uso de las tecnologías para el desarrollo de la competencia comunicativa en la enseñanza de lenguas en entornos digitales.
3. Analizar recursos y estrategias didácticas para la enseñanza de lenguas en entornos digitales.
4. Conocer los principios y las ventajas del uso de metodologías lúdicas o de gamificación para la enseñanza de lenguas.
5. Analizar los juegos como estrategias didácticas para la enseñanza de lenguas en entornos digitales.
6. Conocer los principios y las ventajas del uso de tecnologías y la Inteligencia Artificial para la personalización del aprendizaje de lenguas.
7. Conocer y adquirir destrezas específicas y habilidades multimedia para la enseñanza de lenguas.
8. Conocer y reflexionar sobre el uso de las tecnologías habilidades multimedia para el desarrollo de las competencias docentes.
9. Conocer los fundamentos del trabajo colaborativo en la enseñanza de lenguas y el uso de tecnologías.
10. Conocer los fundamentos y la explotación didáctica de plataformas y recursos en línea para realizar prácticas comunicativas y colaborativas en entornos virtuales y redes sociales.
11. Conocer y saber analizar los métodos y técnicas de los cursos autoformativos
12. Conocer y saber analizar los métodos y técnicas de los cursos en abierto.

### Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

- conocimientos a nivel de usuario informática e internet
- capacidad de leer en inglés
- capacidad de autoaprendizaje y planificación
- capacidad de trabajar en equipo
- capacidad crítica

### Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta

- Diseño, creación y evaluación de programas de enseñanza de lenguas en entornos digitales

- Multilingüismo e interculturalidad a través del aprendizaje colaborativo en la red

### **Carga de trabajo/estudio previsto por semana para el alumno**

10-12 horas de dedicación, repartidas entre el estudio del material docente/bibliografía y asistencia a las actividades presenciales/síncronas (40%), el análisis de material adicional (10%), la realización de prácticas, cuestionarios y participación en foro de la asignatura (40%), la comunicación con el tutor y los compañeros (10%).

### **Descripción general de la asignatura**

La enseñanza de lenguas se ha nutrido de diferentes áreas del conocimiento (lingüística aplicada, psicología, didáctica) y ha integrado diferentes aportaciones que colaboran en la tarea de desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos. En este contexto, es indudable el papel que tiene en la actualidad las contribuciones de las tecnologías en la docencia de lenguas. Las tecnologías favorecen el desplazamiento del profesor a la función de mediador y le otorga cada vez más protagonismo al alumno, hecho compatible con el enfoque comunicativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje que debe estar basado en estrategias didácticas orientadas a la acción.

En esta asignatura se estudiarán los principios metodológicos de la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos digitales. Se presentan los principios metodológicos de los recursos, plataformas y programas usados en la enseñanza de lenguas. De forma más concreta, se trabajará sobre las metodologías lúdicas o de gamificación para la enseñanza de lenguas, el uso de tecnologías y la Inteligencia Artificial para la personalización del aprendizaje, las estrategias, destrezas y habilidades multimedia para la enseñanza, las plataformas y recursos en línea para realizar prácticas comunicativas y colaborativas en entornos virtuales y redes sociales y, por último, trataremos sobre las bases para la generación de cursos autoformativos y de cursos en abierto.

Se llevará a cabo una metodología práctica y colaborativa de forma que los contenidos teóricos tratados en la asignatura fomentarán la reflexión conjunta hacia el análisis y la mejor comprensión del uso de las tecnologías para/en la enseñanza de lenguas.

## Cronograma del curso

Semana	Tema	Objetivos didácticos
Semana 1 11 a 15 de septiembre	TEMA 1: Principios metodológicos de la enseñanza de lenguas en entornos digitales	1, 2 y 3
Semana 2		
Semana 3	TEMA 2: Metodologías lúdicas o de gamificación para la enseñanza de lenguas	4 y 5
Semana 4		
Semana 5	TEMA 3: Metodologías y uso de tecnologías y la Inteligencia Artificial para la personalización del aprendizaje de lenguas	6
Semana 6	TEMA 4: Estrategias, destrezas y habilidades multimedia para la enseñanza de lenguas	7 y 8
Semana 7		
Semana 8	TEMA 5: Plataformas y recursos en línea para realizar prácticas comunicativas y colaborativas en entornos virtuales y redes sociales	9 y 10
Semana 9		
Semana 10	TEMA 6: Generación de cursos autoformativos	11
Semana 11	TEMA 7: Generación de cursos en abierto	12
Semana 12	Elaboración del trabajo final	1 a 12
Semana 13		
Semana 14	Entrega del trabajo final y autoevaluación de la asignatura	1 a 12

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

El curso se impartirá en el campus virtual de la UCM. Se organizará por temas y semanas. Cada tema se organizará de la siguiente forma:

1era. parte: Presentación de los objetivos generales del tema, de la bibliografía obligatoria y de la propuesta metodológica para la(s) semana(s) de trabajo. Se realizará mediante sesiones sincrónicas semanales y material en el campus virtual (guías, textos o vídeos), disponibles al inicio de cada tema según el cronograma de la asignatura.

2ª parte: Estudio, lectura de la bibliografía propuesta, realización de actividades y prácticas y participación en foros. Las pautas (bibliografía, actividades y prácticas) serán detalladas en el campus virtual, así como las fechas previstas. Esta parte contará con un encuentro sincrónico al final de cada tema para la realización/presentación de prácticas y puestas en común sobre la bibliografía. Los encuentros sincrónicos se realizarán el último viernes de cada tema.

El alumno debe calcular una dedicación aproximada de 10-12 horas semanales a la asignatura.

El curso concluirá con la realización de un trabajo final que consistirá en la profundización de uno o más temas tratados en la asignatura. El trabajo final junto con las actividades y prácticas semanales servirá para evaluar al alumno.

Las tareas para realizar cada semana son:

- 1.- Estudio del material que contiene los objetivos generales del tema, la bibliografía y la propuesta metodológica de cada unidad temática.
- 2.- Estudio, por parte del alumno, de la bibliografía obligatoria propuesta.
- 3.- Tutoría entre iguales: participación en el foro creado para este fin para preguntar y aclarar cuestiones de los contenidos básicos. El profesor hace el seguimiento sin intervenir excepto que sea necesario porque se observan errores o no se resuelven las dudas.
- 4.- Participación en foros que serán creados sobre temas concretos de la bibliografía obligatoria.
- 5.- Realización de actividades de autoevaluación sobre los contenidos de la asignatura.
- 6.- Ampliación de conocimientos con el material complementario.
- 7.- Realización de actividades y prácticas.
- 8.- Realización de un trabajo final de carácter teórico o práctico.
- 9.- Asistencia a los encuentros síncronos semanales.

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 para aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura.

- Estudio individual de la bibliografía básica y materiales de la asignatura.
- Visionado de sesiones síncronas o asíncronas
- Lectura y análisis de material complementario
- Realización de actividades y prácticas
- Actividades de autoevaluación
- Comunicación virtual con el profesor
- 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**

- Exposición oral de contenidos de la asignatura.
- Realización de actividades y prácticas.

### **Procedimiento de evaluación**

La asignatura se evalúa a partir de las actividades siguientes:

- La realización de actividades/prácticas de cada tema y participación 70% nota final (10% cada tema)
- Trabajo final: 30% nota final

Para aprobar la asignatura es necesario presentar todas las prácticas/actividades y el trabajo final y obtener una puntuación mínima de 5 puntos.

### **Competencias y destrezas que se desarrollarán**

#### COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

CB7. Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos y de resolver problemas, incluso en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área lingüística de estudio.

CB8 (Y CB6). Capacidad para integrar conocimientos, puntos de vista diversos en el análisis de los problemas, y para enfrentarse a la complejidad de formular juicios objetivos a partir de la información disponible.

CB9. Habilidad de comunicar conocimientos y conclusiones a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CG4. Capacidad de diseño, implementación y evaluación de proyectos de desarrollo o de investigación en Lingüística y Tecnologías aplicadas

CG3 (Y CB6). Capacidad para comparar críticamente distintos análisis teóricos y argumentar a favor o en contra utilizando datos empíricos y teóricos.

CB10. Desarrollo de las habilidades de aprendizaje autónomo.

CG5. Capacidad de organización y planificación

CG6. Capacidad para trabajar en equipos pluridisciplinarios, y para interaccionar, comunicar y colaborar mediante las tecnologías digitales siendo consciente de la diversidad cultural y generacional.

CG7. Capacidad de adaptarse al contexto cambiante propio del área de trabajo y de la evolución digital.

CG8. Habilidad para utilizar las herramientas digitales para innovar procesos o productos, o para resolver o mejorar cualquier cuestión en el entorno industrial, cultural, educativo e investigador.

CG9. Compromiso ético profesional con la calidad de los productos y procesos generados en el quehacer profesional

CG10. Compromiso 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

## TRANSVERSALES

CT1 - Conocer y desarrollar el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, de los Derechos Fundamentales, de la cultura de paz y la conciencia democrática, de los mecanismos básicos para la participación ciudadana y de una actitud para la sostenibilidad ambiental y el consumo responsable

CT2 - Conocer y 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 todos a su ámbito de estudio

CT3 - Conocer y aplicar las herramientas para la búsqueda activa de empleo y el desarrollo de proyectos de emprendimiento, aplicando sus conocimientos al ejercicio profesional.

CT4 - 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

CT5 - Utilizar 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

CT6 - Analizar, razonar críticamente, pensar con creatividad y evaluar el propio proceso de aprendizaje discutiendo asertiva y estructuradamente las ideas propias y ajenas, ejerciendo auténtico espíritu de liderazgo

## ESPECÍFICAS

CE45. Conocimiento de las aplicaciones de la Tecnología Educativa para la enseñanza/aprendizaje de lenguas

CE47. Saber crear recursos educativos digitales (cursos o materiales educativos) accesibles para personas con alguna discapacidad o modificar los productos para mejorar su accesibilidad o evaluar su nivel de accesibilidad cognitiva y tecnológica, especialmente productos dirigidos a la enseñanza y aprendizaje de las lenguas.

CE52. Saber crear materiales educativos digitales de calidad, incluyendo la producción de materiales multimedia, materiales interactivos, materiales autoformativos y juegos educativos orientados al aprendizaje de lenguas.

CE53. Conocer, analizar críticamente y aplicar las teorías del aprendizaje eficaces en entornos digitales más adecuadas para crear y mejorar experiencias de aprendizaje en entornos digitales o en entornos mixtos que se ajusten los objetivos didácticos y a las necesidades de los alumnos destinatarios.

CE56. Comprender y analizar el funcionamiento de redes sociales para aplicarlo al aprendizaje electrónico, especialmente enfocado a la enseñanza y aprendizaje de las lenguas.

CE57. Conocer y saber utilizar de forma ética las propuestas de la Inteligencia Artificial para mejorar la eficacia del aprendizaje en entornos digitales

CE58. Conocer y saber utilizar las iniciativas educativas de acceso en abierto como son los materiales educativos en abierto o los cursos en abierto.

### **Procedimiento para mostrar el progreso del alumno**

Boletín de calificaciones de la asignatura en el campus virtual.

### **Mecanismos de comunicación docente**

- Foro, correo electrónico de la asignatura virtual y videoconferencia

### **Mecanismos de tutorización virtual**

- Foro, correo electrónico en la asignatura virtual y videoconferencia

### **Mecanismos de contacto**

-Foro de la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de videoconferencia.

-Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no tenga acceso al campus virtual

-Además el alumno dispone de un 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 un buzón anónimo de “quejas y sugerencias” en la página de Presentación de la asignatura en el campus 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 básica

- Amorós Negre, C., Recio Diego, A y Tomé Cornejo, C. (2018). La calidad de los MOOC como reto para la enseñanza de lenguas en entornos digitales. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 76, pp.49-66.
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, p. 422.
- Gabarrón Pérez, A., Pino Rodríguez, A., Salvadores Merino, C. y Trujillo Sáez, F. (2020). Tecnología para la Enseñanza y el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. La Enseñanza de lenguas Asistida por Ordenador. Pasado, presente y futuro. *Pragmalingüística*, 28, pp. 238-254.
- Jiménez-Hernández, D., Muñoz Sánchez, P. y Sánchez Giménez, F. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 10. pp.105-120.
- Trujillo Sáez, F., Salvadores Merino, C y Gabarrón Pérez, A. (2019). Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: revisión de la literatura. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2019), 22(1), p. 161.