

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2024/2025

Identificación y características de la asignatura			
Código	402160	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Enseñanza con recursos digitales		
Denominación (inglés)	Digital resources for SSL teaching		
Titulaciones	Máster Universitario en Enseñanza de Español Lengua Extranjera		
Centro	Facultad de Filosofía y Letras		
Semestre	2	Carácter	Optativa
Módulo			
Materia	Enseñanza con recursos digitales		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Profesor por determinar			
Área de conocimiento	Lengua española		
Departamento	Filología hispánica y lingüística general		
Profesor coordinador (si hay más de uno)			
Competencias*			
CG4 - Capacidad para analizar críticamente la experiencia en el aula de ELE según los nuevos modelos de aprendizaje, con el objetivo de mejorar la eficacia de la práctica docente, integrando los conocimientos adquiridos.			
CG1 - Capacidad de gestión de la información que implique el uso en el aula de ELE de los diferentes recursos digitales de la información y de la comunicación.			
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio			
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios 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			
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.			

*Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

CT1 - Capacidad para analizar y sintetizar textos genéricos y específicos.
CT2 - Capacidad para planificar y gestionar el tiempo en los procesos de enseñanza- aprendizaje.
CT3 - Capacidad para buscar y seleccionar adecuadamente en las fuentes de documentación, tanto por medio de los recursos bibliográficos en soporte tradicional (libros, revistas, etc.), como a través del material en Red (Internet, revistas digitales, Webs, etc.).
CT5 - Capacidad para aplicar y utilizar críticamente con un nivel de conocimientos avanzado las fuentes en la ampliación de los conocimientos y en los procesos de investigación.
CE3 - Capacidad para elaborar materiales útiles en la enseñanza de lenguas para estudiantes extranjeros en distintos formatos y soportes, aplicado a la enseñanza de la lengua española.
CE6 - Capacidad para evaluar el conocimiento lingüístico-cultural de los estudiantes de español a partir del diseño de pruebas específicas que logren valorar las diferentes destrezas comunicativas.
CE9 - Capacidad para realizar trabajos de investigación aplicados al ámbito de la adquisición de lenguas extranjeras, concretamente a la adquisición del español por estudiantes extranjeros.
Contenidos
Breve descripción del contenido*
<p>1. La red Internet como fuente de información y recursos multimedia orientados a la enseñanza de lenguas.</p> <p>2. Herramientas y aplicaciones digitales interactivas para la transformación digital del aula de ELE.</p> <p>3. Conversión de actividades analógicas en digitales.</p>
Temario de la asignatura
<p>Denominación del tema 1: El uso de los recursos digitales en la enseñanza de ELE. Contenidos del tema 1: Conceptos básicos, información y recursos. Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Análisis de textos, búsqueda de recursos.</p>
<p>Denominación del tema 2: Internet como soporte: aula presencial, aula virtual y sistemas mixtos. Contenidos del tema 2: plataformas digitales y LMS. Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Resolución de tareas de aplicación de los contenidos teóricos.</p>
<p>Denominación del tema 3: Internet como herramienta y como recurso. Contenidos del tema 3: Herramientas y aplicaciones multimedia de creación de materiales y ejercicios: presentaciones, ludificación, materiales interactivos... Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Resolución de tareas individuales y grupales propuestas sobre los temas.</p>
<p>Denominación del tema 4: Creación de contenidos. Contenidos del tema 4: Evaluación y seguimiento. Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Conversión de actividades analógicas en digitales. Exposición oral.</p>

Actividades formativas*								
Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
1	45	10				4	1	30
2	35	10				4		21
3	34	10				4		21
4	34	10				4	1	20
Evaluación **	2							
TOTAL	150	40				16	2	92

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).

PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)

ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)

SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Metodologías docentes*

Exposición teórica: explicación en el aula de los conceptos fundamentales de la asignatura.

Elaboración y resolución de ejercicios y estudio de casos.

Aprendizaje orientado a proyectos: elaboración de unidades didácticas, de forma individual o en grupo, que se expondrán en el aula y serán objeto de evaluación.

Aprendizaje a través del aula virtual.

Resultados de aprendizaje*

-Dominar el uso pedagógico de los recursos digitales para la interacción, investigación, colaboración y producción didáctica, como herramienta significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje de ELE.

-Utilizar la metodología de las Webquests para aprovechar los recursos que ofrece Internet para desarrollar proyectos colaborativos orientados al aprendizaje de otras lenguas.

-Diseñar actividades y materiales digitales orientados a la enseñanza de lenguas para ir sustituyendo a los analógicos.

Sistemas de evaluación*

Así, para la modalidad de evaluación continua, los sistemas de evaluación tanto para la convocatoria ordinaria como la extraordinaria, son los siguientes:

1) Elaboración de trabajos (casos prácticos, unidades didácticas, ejercicios) y exposición en el aula, de manera individual o en grupo. La exposición del trabajo en el aula permite evaluar también la claridad expositiva y la capacidad didáctica.

Consiste en demostrar el correcto manejo de todas las plataformas y herramientas digitales, orientadas a la enseñanza de ELE, que el profesor va tratando en clase. Después de cada sesión, el profesor pedirá a un alumno diferente exponer para el siguiente día los logros del recurso o actividad que haya creado. El profesor también

** Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

colgará, en el espacio de la asignatura en el Campus Virtual, tutoriales sobre las plataformas y herramientas digitales tratadas en el aula; quien no pueda asistir deberá mirar el tutorial y enviar al profesor una muestra (documento con capturas de pantalla, por ejemplo) de que ha entendido el manejo de ellas y sabe aplicarlas a la enseñanza de ELE. Esta actividad es recuperable. Ponderación: 50 %.

2) Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas: exposición en el aula, presencial o virtual, de las habilidades y destrezas requeridas para exponer unidades didácticas ante los propios compañeros o ante alumnos ELE (estudiantes internacionales, principalmente).

Consiste, en primer lugar, en la creación del armazón de un curso de español en modalidad semipresencial u online en una plataforma digital o LMS, y, sirviéndose de las herramientas y aplicaciones que se han usado en clase, la elaboración de un grupo de tres o cuatro actividades digitales creadas a partir de unas analógicas que se hayan extraído previamente de un manual de ELE; posteriormente, en la creación de otro grupo de tres o cuatro actividades digitales sin un modelo previo. En segundo lugar, se realizará una exposición oral de 20 minutos como máximo, donde se mostrará el curso y se justificará el uso de los recursos y la creación de esas actividades explicando los objetivos que se persiguen y las ventajas de la digitalización de tales actividades. Esta tarea no es recuperable. Ponderación: 50 %.

Por otro lado, según se establece en el artículo 4.1 de la Resolución de la Normativa de Evaluación de las Titulaciones oficiales de Grado y Máster de la Universidad de Extremadura (DOE 212 de 3 de noviembre de 2020), será preceptiva para todas las convocatorias una modalidad de evaluación global, es decir, un sistema de evaluación constituido exclusivamente por una prueba final que englobe todos los contenidos de la asignatura y que se realizará en la fecha oficial de cada convocatoria. La elección de la modalidad de evaluación global corresponde a los estudiantes (artículo 4.3 de la mencionada Resolución), que podrán llevarla a cabo para cada una de las convocatorias (ordinaria y extraordinaria) de cada asignatura. Para ello, el profesorado gestionará estas solicitudes a través de un espacio específico creado para ello en el Campus Virtual. La modalidad de evaluación global, según el artículo 4.5 de la Resolución, podrá elegirse durante el primer cuarto del periodo de impartición de las asignaturas o, en el caso de las asignaturas impartidas en el segundo semestre, hasta el último día del periodo de ampliación de matrícula si este acaba después de ese periodo.» Esta prueba alternativa, cuya superación garantiza la adquisición de todas las competencias de la asignatura, consistirá, tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria, en la creación de dos o tres recursos y actividades interactivas con sendas herramientas digitales que, de entre las tratadas en clase, determinará el profesor, quien, además, le proporcionará un bloque de actividades analógicas a partir de las cuales se crearán las digitales. Posteriormente, de forma oral, mostrará y explicará todo ello al profesor. Ponderación: 100%

Bibliografía (básica y complementaria)

- Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. RELATEC: *Revista Lationamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 13-28.
- Andreu Alcaraz, C. (2019). Gamificación y ELE, ¿moda pasajera o ha venido para quedarse? *E-SEDLL* 2, 57-73.
- Dalmases Muntané, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *E-eleando* 4, 1-74.
- Espinosa Barrero, M. (2023). La enseñanza de español como segunda lengua en

Educación Primaria a través de recursos que incorporan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de recursos para el aula de español: investigación y enseñanza* 1(3), 110-148.

Foncubierta, J. M. y Rodríguez Santos, J. M^a (2023). Enseñanza basada en el juego y la gamificación en ELE: casos y proyectos. *Revista Letras Raras* 12 (2), 62-73.

Hernández Mercedes, I. (2012). La integración de las TIC en la clase de ELE. Panorama de una revolución. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, 1, 63-69.

Juan-Lázaro, O. (2017). Marco para la transformación digital en el aula de ELE. En Cestero Mancera, Ana María, y Penadés Martínez, Inmaculada (eds.), *Manual del profesor de ELE*. Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de UAH, 811-864.

López Ayuso, E. (2021). Genially, la herramienta digital para convertirte en un docente genial. *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español* 39, 74-85.

Veljković Michos, M. (2021). La innovación y las nuevas tecnologías en el aula de ELE. Gamificación y TIC. Universidad de Salamanca.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Se utilizarán distintas herramientas para la elaboración de cursos (Classroom, Canvas, etc.), presentaciones (Powtoon, Canva, etc.), ejercicios y actividades para trabajar las destrezas principalmente desde la gamificación (Genially, Educaplay, Canva, Edpuzzle, Socrative, etc.), videojuegos (Classcraft); redes sociales (Twitter, Facebook), etc.