



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

MATERIA: Tecnología y recursos en la educación bilingüe

Título: Máster en Educación Bilingüe

Módulo III: Innovación en educación bilingüe

Créditos: 6 ECTS

Código: 09MEDB

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Equipo docente	3
1.3.	Introducción a la asignatura	3
1.4.	Competencias y resultados de aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	5
3.	Metodología	6
4.	Actividades formativas	6
5.	Evaluación.....	8
5.1.	Sistema de evaluación.....	8
5.2.	Sistema de calificación	9
6.	Bibliografía.....	9
6.1.	Bibliografía de referencia	9
6.2.	Bibliografía complementaria.....	9

1. Organización general

1.1. Datos de la materia

MÓDULO	III – Innovación en Educación Bilingüe
MATERIA	Tecnología y recursos en la educación bilingüe 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Semestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	English B2
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Lucía de Ros Cócera lucia.deros@campusviu.es
-----------------	--

1.3. Introducción a la materia

En esta asignatura el alumno entrará en contacto con cuestiones relevantes directamente relacionadas con el uso de la tecnología en el aula. Así, partiendo de un concepto colaborativo del aprendizaje mediado por la tecnología, conocerá los principales condicionantes, opciones y tendencias a la hora de llevar a la práctica su labor docente apoyada por recursos y herramientas digitales.

El programa de esta asignatura pretende proporcionar al alumno una serie de conocimientos acerca de las posibilidades de la tecnología para ayudar al aprendizaje en entornos bilingües, a través de evidencias empíricas científicas y la exposición razonada de los condicionantes de los usos de estas herramientas y recursos.

Los objetivos propios de la asignatura de Tecnología y Recursos en la Educación Bilingüe son:

- Conocer los principales recursos electrónicos y tecnológicos en el área de la educación bilingüe.
- Identificar recursos en internet para la enseñanza temprana del inglés.
- Seleccionar, adaptar y diseñar recursos educativos para la enseñanza del inglés.
- Diseñar, aplicar y evaluar software para la enseñanza inglés en Educación Infantil y Primaria.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CB.6.- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB.8.- 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

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

CT5 - Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.7.- Capacidad para diseñar, ejecutar y evaluar, como docentes reflexivos, propuestas educativas de innovación e investigación en el ámbito de la educación bilingüe.

C.E.8.- Capacidad para diseñar, incorporar y evaluar nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación bilingüe que generen nuevos entornos de aprendizaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Conocer los principales recursos electrónicos y tecnológicos en el área de la educación bilingüe

RA.2.- Identificar recursos en internet para la enseñanza temprana del inglés

RA.3.- Seleccionar, adaptar y diseñar recursos educativos para la enseñanza del inglés.

RA.4.- Diseñar, aplicar y evaluar software para la enseñanza del inglés en Educación Infantil y Primaria

2. Contenidos/temario

TEMA 1. LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

- 1.1. El aprendizaje mediado por la tecnología
- 1.2. ¿Por qué usar tecnología? Evidencias empíricas
- 1.3. Las competencias del docente del siglo XXI: los marcos para la competencia digital docente y el modelo TPACK

TEMA 2. REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN

- 2.1. Tipos de herramientas sociales: valor y uso
- 2.2. El foro de debate
- 2.3. Los Edublogs
- 2.4. Las redes sociales masivas y los grupos especializados

TEMA 3. ENTORNOS DE APRENDIZAJE PERSONALIZADOS

- 3.1. Herramientas 2.0 para la creación de PLE
- 3.2. Red personal de aprendizaje (PLN)
- 3.3. El software libre y cultura del intercambio

TEMA 4. TIPOS DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES EN EL AULA BILINGÜE

- 4.1. Sistemas de gestión de contenidos para el aprendizaje (LCMS)
- 4.2. Recursos educativos abiertos (REA)
- 4.3. Herramientas tecnológicas libres

TEMA 5. APRENDIZAJE COLABORATIVO Y GAMIFICACIÓN

- 5.1. El aprendizaje colaborativo mediado por las TIC
- 5.2. Herramientas de colaboración abierta y cerrada
- 5.3. La gamificación: recompensas, logros, y el rol de la competición

TEMA 6. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

- 6.1. Los objetos de aprendizaje y el flipped learning
- 6.2. Creación de presentaciones y tutoriales
- 6.3. Actividades interactivas fuera de línea
- 6.4. Creación de actividades interactivas en línea

TEMA 7. LICENCIAS CREATIVE COMMONS

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de la asignatura se han programado una serie de actividades de aprendizaje que ayudarán a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

Clases teóricas

Durante el transcurso de la materia, el profesor responsable de la misma impartirá clases magistrales por videoconferencia, donde se profundizará en temas relacionados con la materia. Estas clases deberán seguirse en el horario establecido en la planificación de cada materia, si bien quedarán grabadas para un posible visionado posterior.

Actividades guiadas

Con el fin de profundizar y de tratar temas relacionados con cada materia se realizarán varias actividades guiadas por parte del docente a través de videoconferencia. Estas clases deberán seguirse en el horario establecido en la planificación de cada materia, si bien quedarán grabadas para un posible visionado posterior.

Foro Formativo

La herramienta del Foro Formativo será empleada de forma asíncrona para tratar temas de debate planteados por el profesorado de la UNIVERSIDAD. Como se indica en el siguiente

apartado, esta herramienta también se empleará para resolver las dudas del alumnado en el hilo denominado Tutorías.

Tutoría

a. Tutorías colectivas

Se impartirán de forma síncrona mediante videoconferencias al inicio y al final de la materia. En la primera se presentará la materia (profesorado, planificación y material recomendado) y la segunda estará destinada a resolver las dudas planteadas por el alumnado, a su valoración sobre el desarrollo de la materia, y a la preparación de la evaluación. Estas clases deberán seguirse en el horario establecido en la planificación de cada materia, si bien quedarán grabadas para un posible visionado posterior.

b. Tutorías individual

El alumnado podrá resolver sus consultas por correo electrónico y/o a través del apartado de Tutorías dentro del Foro Dudas. Existirá, además, la posibilidad de realizar tutorías individuales mediante sesiones de videoconferencia por petición previa del estudiante en el plazo establecido.

Seminarios

Como complemento a la materia impartida, en cada asignatura se realizarán actividades participativas sobre revisión bibliográfica, temas de interés y actualidad sobre la materia, temas de iniciación a la investigación o uso de herramientas TIC, que se impartirán por el profesorado de la UNIVERSIDAD de forma síncrona mediante la herramienta de videoconferencia.

Trabajo autónomo del alumnado

Es necesaria una implicación del alumnado que incluya la lectura crítica de la bibliografía, el estudio sistemático de temas, la reflexión sobre los problemas planteados, la resolución de las actividades planteadas, la búsqueda, análisis y elaboración de información, etc. El profesorado propio de la Universidad seguirá teniendo una función de guía, pero se exigirá al estudiante que opine, resuelva, consulte y ponga en práctica todo aquello que ha aprendido. Los trabajos podrán ser realizados de manera individual o grupal.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	50 %
Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades guiadas, seminarios y foros formativos y bibliográficos, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Proyecto final*	50 %
La realización de un proyecto final individual cuyas características serán definidas en la primera sesión por el profesorado.	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Las entregas sólo serán válidas si se realizan a través de la pestaña “actividades” del site de la asignatura. Las tareas se entregarán en formato pdf (ningún otro formato será admitido). El nombre del archivo pdf no contendrá espacios, acentos o caracteres no estándares. Tanto en el nombre del archivo como dentro del documento de cada tarea deberá constar necesariamente el nombre y apellidos de los alumnos.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

El **periodo de revisión de calificaciones** se producirá una vez realizada la publicación de notas. Una vez publicadas, se establecerá **una semana para la revisión de notas**.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

INTEF. (2017). Marco Común de la Competencia Digital Docente. Recuperado de Aprende Intef: <http://aprende.intef.es/mccdd>

Pérez Tornero, J.M, & Tejedor, S. (2016). Ideas para aprender a aprender: manual de innovación educativa y tecnología. Barcelona: UOC.

Viveiros Ferreira, J.M. (2015). Internet en la educación primaria. Alicante: ECU. 2.

6.2. Bibliografía complementaria

Ávalos, K. (2010). ¿Cómo trabajar con TIC en el aula? una guía para la acción pedagógica. Buenos Aires: Biblos.

Picardo, J. (2017). Using Technology in the Classroom. Londres: Bloomsbury Education.

Pitler, H., Hubbell, E.R., & Kuhn, M. (2012). Using Technology with Classroom Instruction That Works, 2nd Edition. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

- Reich, J., & Daccord, T. (2015). *Best Ideas for Teaching with Technology: A Practical Guide for Teachers, by Teachers*. Londres: Routledge.
- Roblyer, M. D. (2015). *Integrating Educational Technology into Teaching*. New York: Pearson.
- Salmon, G. (2002). *E-tivities. The Key to Active Online Learning*. Londres: Taylor & Francis.
- Santiago, R., Díez, A., & Andía, L.A. (2018). *Flipped Classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje*. Barcelona: UOC.
- Turvey, K., Potter, J., Barton, J., Allen, J., & Sharp, J. (2016). *Primary Computing and Digital Technologies: Knowledge, Understanding and Practice, Seventh Edition*. Londres: Learning Matters.