UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

INNOVACIÓN EN ELE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2021-2022

ÍNDICE

RESUMEN **3**
DATOS DEL PROFESORADO **3**
REQUISITOS PREVIOS **3**
COMPETENCIAS **4**
RESULTADOS DE APRENDIZAJE **6**
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA **6**
METODOLOGÍA: ESCENARIO A **7**
ACTIVIDADES FORMATIVAS 7
EVALUACIÓN 8
METODOLOGÍA: ESCENARIO B **9**
ACTIVIDADES FORMATIVAS 9
EVALUACIÓN 10
BIBLIOGRAFÍA **11**

RESUMEN

Centro	Facultad de Educación		
Titulación	Máster Universitario en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera		
Asignatura	Innovación en ELE	**Código**	F4C1M03003
Materia	Investigación e innovación en ELE		
Carácter	Formación obligatoria		
Curso	1º		
Semestre	1		
Créditos ECTS	4		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2021-2022		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Carmen Céspedes
Correo electrónico	carmen.cespedes@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes con cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

COMPETENCIAS

Competencias básicas:

CB6
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.

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.

CB9
Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

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.

Competencias generales:

CG1
Profundizar en el dominio del conocimiento adquirido no sólo para la mejora de la práctica docente propia, sino también el desarrollo de la innovación e investigación en el área de ELE.

CG2
Diseñar estrategias para transmitir el valor de la lengua española y de las culturas que conforman el mundo hispanohablante.

CG3
Analizar el cambio de paradigma en la comunicación que ha desarrollado las nuevas tecnologías e integrarlas para la mejora e internacionalización de la enseñanza de ELE.

CG4
Evaluar las destrezas lingüísticas que desarrollan los distintos métodos, estrategias y recursos presentes en la enseñanza de ELE, para seleccionar los más adecuados para cada tipo de alumnado.

CG5
Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje de ELE con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los Derechos Humanos.

CG6
Razonar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación en ELE, utilizando indicadores de calidad.

Competencias específicas:

CE3
Manejar diferentes fuentes documentales, diseños e instrumentos de investigación para realizar investigaciones en el área de enseñanza del español como lengua extranjera.

CE4
Diseñar proyectos de innovación en el área de ELE, haciendo uso de diferentes herramientas y portales online, así como de diferentes convocatorias educativas, nacionales e internacionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Integrar los conocimientos de la asignatura para identificar propuestas de innovación en el área de ELE.
- Proponer innovaciones en el ámbito de español como lengua extranjera.
- Conocer metodologías, técnicas básicas y recursos para desarrollar proyectos de innovación.
- Identificar las diferentes etapas de un proyecto de innovación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- De la investigación y la evaluación a la innovación en el aula.
- Desarrollo de innovaciones. Fases del proyecto.
- Herramientas TIC y programas internacionales.
- Comunidades para la innovación en ELE: congresos, jornadas de innovación, redes sociales, etc.
- Estudio de casos: Proyectos de innovación en ELE en diferentes contextos educativos.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

- Unidad 1. La innovación como elemento transformador.
- Unidad 2. Integración de las nuevas tecnologías para el desarrollo de competencias en lengua extranjera. Unidad 3. Las nuevas tecnologías en el aula de ELE.
- Unidad 4. Metodologías innovadoras.
- Unidad 5. El proyecto de innovación con tecnologías de la información y la comunicación.

UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA (MEMORIA VERIFICADA)

METODOLOGÍA: Escenario A

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)
Clases expositivas programadas síncronas	10	100%
Tutorías y seguimiento con apoyo virtual	10	50%
Trabajos teóricos (revisión y análisis de las bases teóricas)	14,2	0%
Trabajo autónomo	43,6	0%
Foros de discusión y debate	4	0%
Examen final	2	100%
Trabajos prácticos (aplicación de las bases teóricas para el análisis de casos y creación de programas y materiales)	14,2	0%
Test de autoevaluación	2	0%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Prueba final presencial de tipo teórico-práctico. La presencialidad será física y la superación de la asignatura estará supeditada a aprobar dicha prueba.	60%
Realización de trabajos (individuales o en grupo), de tipo teórico en los que se valorará la capacidad de recopilar y analizar las bases teóricas del área de la asignatura, ajustándose a los objetivos y competencias del curso.	15%
Participación en foros a distancia, chats, blogs y otros medios colaborativos, y participación a distancia a las sesiones lectivas.	5%
Test de autoevaluación	5%
Realización de trabajos (individuales o en grupo), de tipo práctico, en los que se valorará la capacidad de aplicar los conocimientos teóricos en la resolución de problemas y creación de materiales, ajustándose a los objetivos y competencias del curso.	15%

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 (Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

METODOLOGÍA: Escenario B

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)
Clases expositivas programadas síncronas	10	100%
Tutorías y seguimiento con apoyo virtual	10	50%
Trabajos teóricos (revisión y análisis de las bases teóricas)	14,2	0%
Trabajo autónomo	43,6	0%
Foros de discusión y debate	4	0%
Examen final	2	100%
Trabajos prácticos (aplicación de las bases teóricas para el análisis de casos y creación de programas y materiales)	14,2	0%
Test de autoevaluación	2	0%

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio "test" en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso Ppo (test, cortas,…) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo. Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online.
La herramienta utilizada para comprobar la identidad del alumno y evitar conductas fraudulentas será Respondus.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Prueba final presencial de tipo teórico-práctico. La presencialidad será física y la superación de la asignatura estará supeditada a aprobar dicha prueba.	60%
Realización de trabajos (individuales o en grupo), de tipo teórico en los que se valorará la capacidad de recopilar y analizar las bases teóricas del área de la asignatura, ajustándose a los objetivos y competencias del curso.	15%
Participación en foros a distancia, chats, blogs y otros medios colaborativos, y participación a distancia a las sesiones lectivas.	5%
Test de autoevaluación	5%
Realización de trabajos (individuales o en grupo), de tipo práctico, en los que se valorará la capacidad de aplicar los conocimientos teóricos en la resolución de problemas y creación de materiales, ajustándose a los objetivos y competencias del curso.	15%

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 (Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

BIBLIOGRAFÍA

- **Básica**

Trilla, J.; Cano, E.; Carretero, M. (2001). El legado pedagógico del siglo XX para el siglo XXl.Editorial Graó.

König, K. (2017). Directrices de la pedagogía Waldorf. Desde el nacimiento hasta los tres años. Editorial Rudolf Steiner.

Race, P. (1994). The Open Learning Handbook: Promoting Quality in Designing and Delivering Flexible Learning. Nichols Pub Co

Marczewski, A. (2015). User Types. In Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent PublishingPlatform.

Zabala Vidiella, A. (1995). La práctica educativa. Cómo enseñar. Barcelona: Graó.

- **Complementaria**

Moreno, A. J., y Lopera, A. J. (2008). Monográfico: Pizarras Digitales. Recuperado desde http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/equipamiento-tecnologico/a ulasdigitales/915-monografico-pizarras-digitales-primera-parte?start=1

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), 1(1) [en línea]. Disponible en http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf

Blázquez Entonado, F.; Alonso Díaz, L.; y Yuste Tosina, R. (2017). La evaluación en la era digital. Editorial Síntesis.

CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad, Vol. 9, Nº. 25, pp. 73-89

Marquès, P. (2011). Y la evolución humana sigue: ¿eres ya “i-Person”?, Tecnonews. http://www.tecnonews.info/Y-la-evolucion-humana-sigue--eres-ya--iPerson-/_pE0

Marés, L. (2012). Tablets en educación. Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno, Red Latinoamericana Portales Educativos (RELPE), Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).Disponible en https://www.oei.es/historico/70cd/Tabletseneducacion.pdf

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.Harrisburg: Wharton Digital Press,

Ruiz Velasco, E. (s.f.). Elementos para orientar el uso y la producción de contenidos digitales con certidumbre y calidad. http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/09.pdf.

CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad, Vol. 9, Nº. 25, pp. 73-89