

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Tecnología y recursos en la educación bilingüe

**Descripción:** Esta asignatura dotará al alumno de las habilidades necesarias para conocer los principales recursos electrónicos y tecnológicos en el área de la educación bilingüe

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** El programa de esta asignatura pretende proporcionar al alumno una serie de conocimientos en el campo de la tecnología y recursos en la educación bilingüe que le permita identificar recursos en Internet para la enseñanza temprana de inglés. El estudiante será capaz de diseñar, aplicar y evaluar software para la enseñanza del inglés en Educación Infantil y Primaria.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

1. Alfabetización digital avanzada.
2. Redes sociales especializadas y científicas en Educación.
3. Entornos expertos de aprendizaje personalizados.
4. Tipos de recursos tecnológicos y digitales avanzados en el aula bilingüe.
5. Aprendizaje colaborativo y gamificación.
6. Creación de contenido digital con herramientas de autor. Licencias *Creative Commons*.
7. Uso avanzado de repositorios y recursos bibliográficos.

**Competencias:**

CB1. 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.

CB3. 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.

CT1. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CT5. Innovación-Creatividad.

CE7. Capacidad para diseñar, ejecutar y evaluar, como docentes reflexivos, propuestas educativas de innovación e investigación en el ámbito de la educación bilingüe.

CE8. Capacidad para diseñar, incorporar y evaluar nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación bilingüe que generen nuevos entornos de aprendizaje.

### Actividades Formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases Expositivas	20	100
Actividades guiadas	30	50
Proyecto	30	25
Tutorías	20	100
Trabajo autónomo	50	0

### Metodologías docentes:

- Método del Caso
- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Lección magistral (participativa o no participativa)
- Entornos de simulación

### Sistema de Evaluación:

SISTEMA	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continua	30	50
Evaluación final	50	70

En la evaluación continua se tendrán en cuenta: (30-50%):

- Proyecto 6: Propuesta de proyecto de innovación o investigación en educación bilingüe. (Peso-- > 50%)
- Informes sobre análisis y resolución de casos prácticos. (Peso—> 30%)
- Prueba de evaluación de conocimientos relacionada con el estudio de la materia. (Peso-- > 15%)
- Participación en foros y debates. (Peso—>5%)

**Normativa específica:** Los alumnos deben tener al menos un nivel B2 de inglés

### Bibliografía:

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.