



Proyecto de Innovación
Convocatoria 2021-2022

N.º de proyecto: 135

(DIGILANG) Tecnologías digitales para la enseñanza de las lenguas
extranjeras y la lingüística. Formación, acción, investigación

Responsable del proyecto:
Raquel Hidalgo Downing

Facultad de Filología
Departamento: Lingüística, Estudios Árabes, Hebreos, Vascos y de Asia Oriental

Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

La enseñanza de las lenguas y la lingüística es un área de trabajo particularmente sensible a la innovación, ya que debe actualizarse para que no se perciba alejada de los usos lingüísticos actuales y de las competencias digitales necesarias para la realización de tareas de todo tipo en nuestra vida diaria. Estas capacidades digitales han de reflejarse en la enseñanza de la(s) lengua(s) y la lingüística, para que los estudiantes puedan incorporarlas a su vez en su futura vida profesional.

En los últimos años, y en particular de forma ya clara e intensa en el último año a causa de la pandemia y la implantación de la enseñanza virtual, se ha producido una incorporación de metodologías de enseñanza que aprovechan internet como repositorio de materiales didácticos para el aprendizaje de lengua(s) y la lingüística, pero también, y sobre todo, por sus posibilidades de interacción en actividades en línea, tanto para hacer la enseñanza más lúdica, colaborativa e interactiva, como para desarrollar las literacidades digitales de los estudiantes. Además, este último año de enseñanza virtual nos ha mostrado que los estudiantes han cambiado su forma de aprender; no satisfechos ni suficientemente motivados con una enseñanza de orientación expositiva y excesivamente deductiva, y en cambio mucho más proclives a metodologías cooperativas, de descubrimiento y conectivismo.

El objetivo general del proyecto es desarrollar las competencias digitales del profesorado mediante un ciclo completo de formación, acción e investigación, en las tecnologías digitales en lenguas extranjeras y lingüística. El ciclo contempla la formación del profesorado que participa en el proyecto, para luego diseñar una o varias actuaciones didácticas que implementa en el aula. Puesto que el tema es amplio, se han seleccionado tres áreas que despiertan particular interés entre el profesorado y que se adaptan mejor a las materias que imparte el Grupo Innovador, que son los siguientes:

1. Metodologías lúdicas y de gamificación, que integran tanto las metodologías de enseñanza que de forma general o integral aplican la noción de juego en el aprendizaje, como los propios programas, aplicaciones o entornos de gamificación que pueden emplearse en la enseñanza.

2. Prácticas comunicativas y aprendizaje colaborativo en redes sociales. Actuaciones didácticas en el marco de la participación de estudiantes en redes sociales y foros de discusión, que permite la interacción de la(s) lengua(s) en prácticas discursivas reales, y que constituye un ámbito muy productivo y actual de aprendizaje de las lenguas en entornos naturales, así como de posibilidades de recogida y análisis lingüístico de datos de comunicación digital.

3. Entornos personales de aprendizaje. La creación de entornos virtuales de aprendizaje en los que los estudiantes o profesores en formación plasman los procesos de aprendizaje y los recursos que emplean para aprender de un modo visual y reticular, constituye una de las propuestas más sugerentes para trabajar con los estudiantes y profesores en formación, y se adapta de una manera particularmente interesante en el caso de las lenguas, ya que estas se aprenden a través de recursos variados que provienen tanto de la instrucción como de la experiencia de vida.

El objetivo general se desglosa en los siguientes objetivos específicos.

1. Desarrollar las competencias digitales del profesorado de lenguas extranjeras y lingüística.
2. Actualizar los conocimientos del profesorado en metodologías de enseñanza con tecnologías y en entornos digitales.
3. Formar al profesorado en las corrientes, metodologías y herramientas recientes en enseñanza de lenguas y lingüística en entornos digitales.
4. Experimentar una o varias posibilidades de inclusión de tecnologías digitales en la enseñanza de lenguas y lingüística, en los siguientes puntos.
 - 4.1. Metodologías lúdicas y de gamificación.
 - 4.2. Prácticas comunicativas y aprendizaje colaborativo en redes sociales y foros de discusión.
 - 4.3. Entornos personales de aprendizaje.
5. Realizar una investigación en acción a partir de la implementación y experimentación de las actuaciones didácticas.
6. Realizar un ciclo completo de formación-acción-investigación, que incluye la formación del profesorado, la acción didáctica y la investigación (meta)didáctica.
7. Mejorar las competencias digitales de los estudiantes y sus capacidades de literacidad digital.
8. Integrar a estudiantes colaboradores que realicen tareas de asistencia en las actuaciones didácticas, ofreciendo ayuda personalizada a otros estudiantes en experiencias de mentorías.

Objetivos alcanzados

El objetivo general del proyecto se ha alcanzado plenamente, ya que el equipo innovador ha logrado llevar a cabo el ciclo completo de formación, acción e investigación. En la fase de formación, el profesorado del equipo innovador ha actualizado sus conocimientos en las tecnologías digitales en la enseñanza de las lenguas extranjeras y la lingüística a través de la actualización bibliográfica y de cursos de formación en la materia (véase el apartado de Desarrollo de las actividades). El profesorado del equipo innovador ha seguido varios cursos de formación, ya sea los ofrecidos por la UCM como otros cursos ofrecidos por otras instituciones o disponibles en la red.

En cuanto a la acción, cada uno de los miembros del equipo innovador ha diseñado, elaborado e implementado una o varias actuaciones didácticas en las asignaturas que ha sometido a innovación, y las ha integrado en su plan de enseñanza y evaluación, por lo que este segundo objetivo también se ha cumplido. Se ha desarrollado un total de 15 actuaciones didácticas en un total de 12 asignaturas, por lo que el proyecto ha podido desarrollarse en un contexto de variedad de asignaturas y materias.

El objetivo del proyecto también se ha cumplido en la fase de investigación. Se ha analizado la recepción de las actuaciones didácticas a través de cuestionarios distribuidos entre los estudiantes. Se han organizado diversas actividades de formación e investigación, como la conferencia “La pragmática de los saludos en español como L2 en entornos educativos virtuales”, el Seminario Internacional “desarrollos reciente en el análisis lingüístico de textos digitales, y finalmente, se ha celebrado la “Jornada de estudios sobre Tecnologías digitales en la enseñanza de las lenguas extranjeras y la lingüística” el 31 de mayo de 2022 en la Facultad de Filología, en la que el profesorado del equipo innovador ha presentado y discutido los resultados del proyecto. Actualmente trabaja en la preparación de una publicación.

En cuanto a los objetivos específicos del proyecto, se han podido cumplir los objetivos 1, 2, y 3 en la fase de formación, gracias a la adquisición de novedades bibliográficas y el seguimiento de cursos de formación. El objetivo 4 al completo (4.1, 4.2 y 4.3.) se han desarrollado en la fase de acción. Los objetivos 5, 6, 7 y 8 se han alcanzado a lo largo del proyecto, con la participación de estudiantes colaboradores (véase el apartado de Recursos humanos) y de los estudiantes que han recibido y participado en las actuaciones didácticas.

Metodología empleada en el proyecto

El Proyecto contemplaba tres fases principales: 1. Formación, 2. Acción, y 3. Investigación, que se han desarrollado en su totalidad.

1. Fase de formación (septiembre 2021-abril 2022)

El equipo innovador se ha ocupado de su la formación en uno o varios temas de su interés, dentro del tema y objetivo general, tecnologías y entornos digitales en la enseñanza de lenguas y lingüística, y uno o varios de los subtemas específicos, gamificación, aprendizaje colaborativo en redes sociales y entornos personales de aprendizaje. En esta fase el profesorado ha actualizado sus conocimientos a través de la consulta y lectura de recursos bibliográficos recientes y del seguimiento de cursos de formación en la materia.

2. Fase de acción (septiembre 2021-mayo 2022)

El equipo innovador ha pensado, diseñado y elaborado una o varias actividades didácticas en las asignaturas que somete a innovación, y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la formación o las aplicaciones tecnológicas que ha conocido. En esta fase ha contado con la colaboración y ayuda de los estudiantes miembros del proyecto. Las actividades didácticas han formado parte del programa de la asignatura que se somete a innovación y son evaluables, al igual que cualquier otra actividad programada para la asignatura, en grupos o bien de forma individual, según las características y objetivos de la actividad y los criterios del profesorado.

3. Fase de investigación (mayo-junio 2022)

Una vez desarrolladas y evaluadas las actividades didácticas, se ha llevado a cabo el balance de la experiencia vivida a través de cuestionarios y encuestas entre el profesorado y el alumnado que ha participado en las actividades. Estas experiencias se han puesto en común en la "Jornada de Estudios sobre Tecnologías digitales en la enseñanza de lenguas extranjeras y lingüística", celebrada el 31 de mayo de 2022 en la Facultad de Filología. La Jornada ha contado con una ponente externa, especialista en

la materia, y con la participación de los miembros del proyecto, con una ponencia en la que han mostrado y se han discutido los resultados obtenidos en el proyecto. Los resultados del proyecto se reunirán en una publicación.

Recursos humanos

Raquel Hidalgo Downing. PDI Complutense. Responsable del proyecto. Asignaturas que ha sometido a innovación: Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras, Análisis del discurso y Lingüística y Estudios Culturales (Grado en Lingüística y Lenguas Aplicadas, 4º curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de redes sociales y aprendizaje colaborativo, entornos personales de aprendizaje, metodologías y materiales digitales para la investigación lingüística.

Margarita Borreguero Zuloaga. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Estudio contrastivo del italiano y del español (Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas, Mayor de italiano, 2º curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de gamificación y metodologías de aprendizaje lúdico.

Elena Martínez Caro. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Lingüística aplicada a la lengua inglesa (Grado en Estudios Ingleses), correspondiente a la unidad 4 "Análisis del discurso y lingüística aplicada"; Discurso y texto en inglés (optativa del Grado en Estudios Ingleses), correspondiente a la unidad 2 "Variedad lingüística y tipología textual". Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con las metodologías y materiales digitales para el análisis lingüístico y la investigación lingüística.

Svetlana Maliavina. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Ruso I y Ruso II (Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas, 1º curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de gamificación y metodologías de aprendizaje lúdico.

Rosa Martín Gascueña. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Lingüística Textual (Grado en Lingüística y Lenguas Aplicadas, 2º curso), Aprendizaje y enseñanza en internet (Grado en Lingüística y Lenguas Aplicadas, 4º curso), Conceptos fundamentales de la Lingüística (Grado en Español. Lengua y Literatura, 2º curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de gamificación y metodologías de aprendizaje lúdico.

María Guijarro Sanz. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Introducción a la Lingüística (Grado en Estudios Ingleses, 1er curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de gamificación y metodologías de aprendizaje lúdico.

Fabrizio Ruggeri. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Estudios Avanzados en Textualidades Electrónica (Máster en Letras Digitales) y Lengua italiana IV: La lengua en los medios de comunicación (Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas, 3º y 4º curso).

Eduardo de Ágreda. PDI Complutense. Asignaturas que ha sometido a innovación: Introducción a la Lingüística (Grado en Estudios Ingleses, 1er curso). Ha desarrollado actividades en torno a los temas de redes sociales y aprendizaje colaborativo.

Carmelo Aversa. Becado posdoctoral Margarita Salas. Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con el uso de tecnologías digitales para el desarrollo de la producción escrita en italiano.

Giorgia Trojani. Becada predoctoral University of Santa Barbara, California. Ha desarrollado actividades relacionadas con las metodologías y materiales digitales para el análisis lingüístico.

Alejandro Salve Cuenca. Estudiante del Doctorado en Lingüística Teórica y Aplicada. Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con las metodologías y materiales digitales para el análisis lingüístico.

Ignacio Esteban Gómez. Estudiante del Doctorado en Lingüística Teórica y Aplicada. Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con las metodologías y materiales digitales para el análisis lingüístico.

Silvia Sánchez Redondo. Estudiante del Grado en Lingüística y Lenguas Aplicadas. Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con la creación de entornos virtuales de aprendizaje.

María Lyubarskaya. Estudiante del Grado en Lingüística y Lenguas Aplicadas. Ha desarrollado actividades didácticas relacionadas con el uso de redes sociales en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Desarrollo de las actividades

Fase 1. Formación

En esta fase, el profesorado ha seguido cursos de formación y ha adquirido y consultado novedades bibliográficas sobre el tema del proyecto.

Año	Entidad	Título de curso	Horas
2021	UCM	Docencia e investigación en entornos virtuales	30
2021	UCM	Ideas para el desarrollo de la docencia online en Filología	4
2021	UCM	Curso de Creación de Documentos Accesibles	1,5
2021	Center «Zlatoust» (Rusia)	Curso de formación: «Using electronic textbooks in distance learning»	3
2021	Center «Zlatoust» (Rusia).	Curso: «Typical teacher`s mistakes in planning a lesson of Russian as a foreign language»	2
2021	Casa Rusia de Madrid en colaboración con la UCM	XV Jornada de formación de profesorado: "Cine en las clases de R/L/2"	2
2022	Casa Rusia de Madrid	Curso de formación: Metodología de enseñanza del verbo en la clase de R/L/2 (Niveles comunicativos B2 - C1)	2
2022	INTEF. Ministerio de Educación y Formación Profesional	Gamificación en el aula	30

Recursos bibliográficos adquiridos para el proyecto

- Blokdyk, Gerardus. 2020. Virtual Collaborative Learning. 5starscuts.
- Castañeda, L. y Adell, J. 2013. Entornos personales de aprendizaje. Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy, Marfil. (acceso abierto)
- Crystal, David. 2006. *The Language of the Internet*. 2ª ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Juan, Olga y Alejandro, Leyre. 2021. Competencias digitales en el aula. Estrategias e implementación en la enseñanza de idiomas. Madrid, Editorial Enclave ELE.
- Hernández Martín, A. 2020. Evaluación de las competencias digitales de estudiantes de Educación. Granada, Editorial Octaedro. Edición electrónica.
- Hampel, Regine. 2015. Developing online language teaching. Research-based pedagogies and reflective practices. Palgrave MacMillan. Precio aproximado 80 euros.
- Martín-Monje, Elena y Elorza, Izaskun. 2017. Technology-Enhanced Language Learning for Specialized Domains Practical applications and mobility. Londres, Routledge.
- Mishra, Smeeta. 2021. Digital Cultures. Londres, Routledge.
- Prendes Espinosa, María Paz, Román García, María del Mar. 2017. Entornos personales de aprendizaje. Granada, Editorial Octaedro.
- Sánchez Rivas, Enrique, Colomo Magaña, Ernesto, Ruiz Palmenor, Julio (coords.) 2020. Tecnologías de la información y la comunicación en contextos educativos. Madrid, Editorial Síntesis.
- Thomas, Michael. 2021. Project-Based Second Language Learning with Technology. Londres, Routledge.

Fase 2. Acción

Actuaciones didácticas

Docente: Raquel Hidalgo Downing

Aprendizaje de lenguas extranjeras a través de redes sociales

En la asignatura de *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*, se ha desarrollado el programa siguiente.

1. Planificación de lecciones de aprendizaje de lenguas extranjeras y creación de materiales a través de redes sociales
 - a. Actividades de comprensión lectora
 - b. Actividades de comprensión auditiva
 - c. Actividades de producción escrita digital
 - d. Actividades de producción e interacción oral

Tras la presentación y discusión de los usos que hasta ahora se han hecho de las redes sociales en el aprendizaje de lenguas, la estudiante colaboradora María Lyubarskaia ha organizado un taller para los estudiantes, mostrando una guía y ejemplos de usos de

las redes sociales para crear actividades de aprendizaje de lenguas extranjeras. Al hilo de la propuesta, los alumnos han creado, en grupos, actividades de comprensión y producción lingüística, y han creado materiales multimedia (vídeos, post) para la comprensión lectora y auditiva a través de internet. Han creado también actividades de interacción en diversas redes sociales, como Instagram, tik tok, twitter y Facebook.

Entornos personales de aprendizaje (EPA)

2. Creación de entornos personales de aprendizaje: creación de entornos personales de aprendizaje de los estudiantes

La estudiante colaboradora Silvia Sánchez Redondo ha mostrado las líneas principales para poder crear y diseñar entornos virtuales de aprendizaje a la carta. Ha puesto el ejemplo de un curso creado para la enseñanza del español para extranjeros online.

Además, se ha introducido el concepto de entorno personal de aprendizaje, y los alumnos han creado sus entornos personales de aprendizaje, con el uso de aplicaciones muy variadas, como Excel, Padlet, Prezi, Power Point. Los alumnos han entregado y mostrado los entornos personales de aprendizaje al resto de la clase. En ellos han reflejado de manera visual los recursos que emplean para el aprendizaje de lenguas, y ha reflejado también los usos que hacen de las plataformas digitales para el aprendizaje y la interacción social en los idiomas que conocen y/o que estudian.

Herramientas digitales para el análisis y la investigación lingüística (I).

En la asignatura *Análisis del discurso*, se ha propuesto una actuación didáctica encaminada a trabajar con datos de comunicación digital para el análisis del discurso digital. Se ha escogido el tema de la descortesía en internet. El estudiante colaborador Alejandro Salve Cuenca ha diseñado y llevado a cabo la actividad con los estudiantes. Tras la presentación de los modelos analíticos de la descortesía y de las características del análisis del discurso digital, ha trabajado con los estudiantes en las herramientas de descarga de datos digitales para su posterior tratamiento, edición y uso para el análisis. Se han abordado cuestiones técnicas, de los modos de descarga, de edición, y éticas, en cuanto al uso y tratamiento de datos públicos en internet. Los alumnos han analizado una serie de comentarios de Youtube y han buscado foros similares en los que observar comportamientos descorteses.

1. Descortesía en la comunicación digital
 - 1.1. Modelos analíticos de descortesía
 - 1.2. Recogida de datos de foros de discusión en internet mediante herramientas y aplicaciones de descarga y análisis de datos
 - 1.3. Análisis lingüístico de formas de descortesía en foros de discusión de internet

Para la búsqueda, selección y recogida de datos, se han empleado herramientas de extracción de datos de internet. En concreto, <https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/ToolDatabase> permite extraer datos digitales de distintas plataformas. Para esta actividad, se ha escogido la extracción de datos de Youtube, y en particular, la extracción de comentarios de Youtube a noticias y vídeos. Los estudiantes han aprendido a extraer los datos de los comentarios de Youtube, y a crear su propia base de datos con la selección de comentarios escogidos, que han

clasificado finalmente en un documento Excel. Tras la edición de las interacciones recogidas en el documento Excel, se ha pasado al análisis lingüístico de los datos, aplicando las categorías analíticas presentadas.

Herramientas digitales para el análisis y la investigación lingüística (II).

En la asignatura *Lingüística y Estudios Culturales*, se ha propuesto una actuación didáctica titulada “Lenguaje, género y comunicación digital”, encaminada a trabajar con datos de comunicación digital para estudiar la representación de los géneros en la comunicación digital. El estudiante colaborador Ignacio Esteban ha diseñado y llevado a cabo la actividad con los estudiantes. Tras la presentación de los modelos analíticos de los estudios de género, ha trabajado con los estudiantes con la herramienta Sketch Engine, para el análisis de elementos léxicos y sus valores y usos en el discurso. Los alumnos han analizado las apariciones de elementos léxicos relacionados con el género.

1. Los estudios de género en la lingüística
 - 1.1. Modelos analíticos de estudios de género
 - 1.2. Recogida de datos de foros de discusión en internet mediante herramientas y aplicaciones de descarga y análisis de datos
 - 1.3. Análisis lingüístico de foros de discusión

Para la búsqueda, selección y recogida de datos, se han empleado herramientas de extracción de datos de internet. En concreto, la aplicación Export Social Media Comments, <https://exportcomments.com/> permite extraer datos de interacciones que se desarrollan en redes sociales. Para esta actividad, se ha escogido la extracción de datos de twitter, y en particular, la extracción de interacciones en las que se aborda o se mencionan términos relativos al género y a la discriminación por cuestión de género (términos despectivos, valoraciones sobre términos relativos a cuestiones de género, etc). Los datos extraídos permiten a los alumnos crear su propia base de datos con la selección de términos e interacciones, que han clasificado finalmente en Excel. Tras la edición de las interacciones recogidas en el documento Excel, se ha pasado al análisis lingüístico de los datos. En esta actividad, se ha realizado un análisis cuantitativo de apariciones de determinados elementos léxicos, mediante el uso de la herramienta Sketch Engine, [/https://www.sketchengine.eu/](https://www.sketchengine.eu/), que permite estudiar la frecuencia, distribución y usos de determinados elementos lingüísticos en el discurso.

Docente: Margarita Borreguero Zuloaga

Uso de Kahoot en un curso de Lingüística contrastiva italiano-español

Estudio contrastivo del italiano y del español

Titulación: Grado en Lenguas Modernas y sus Literatura (Maior de Italiano) Curso: 2º
Semestre: 1º Horario: L y M, de 12.30 a 14.30 (4 horas semanales)

Actividades con Kahoot El uso de Kahoot se introduce en la asignatura con el objetivo de reforzar algunos de los contenidos vistos en la parte teórica. Tener que completar un breve cuestionario al terminar la clase les obliga a reflexionar sobre los conceptos presentados y los ejercicios realizados. Dado 1 Algunos alumnos no tienen como lengua materna el español, por lo que esta asignatura es especialmente compleja para ellos.

que esta asignatura requiere un especial esfuerzo por parte de los alumnos al ser la primera materia en lingüística teórica del Grado, impartida íntegramente en italiano, el componente de ludificación asociado al uso del Kahoot permite un momento de distensión al final de cada clase y refuerza la interacción entre los estudiantes y con el profesor. Preparación de la actividad. El profesor programa un cuestionario Kahoot de 4-5 preguntas sobre los contenidos expuestos en clase (Imagen 1)

Para cada una de las preguntas se ofrecen cuatro respuestas posibles. Ninguna de las respuestas es evidente y exige un ejercicio de observación y reflexión por parte del alumno. Con frecuencia una de las respuestas es: "Ninguna de las respuestas es correcta" o "Todas las respuestas son correctas".

Realización de la actividad. Como es habitual en este juego, los alumnos se conectan con sus teléfonos móviles introduciendo el número que la aplicación asigna al cuestionario y contestan seleccionando en sus pantallas la figura geométrica que acompaña a cada una de las respuestas. La actividad exige también un esfuerzo de comprensión de los enunciados en italiano, lo que aumenta la dificultad del juego. Las respuestas presentan grados de dificultad diversa según el tipo de términos lingüísticos empleados. En ocasiones estos términos designan conceptos básicos ya adquiridos por los estudiantes en la etapa de la educación secundaria.

Resultados Lo que el profesor observó a lo largo del curso es que el número de estudiantes que respondían de manera satisfactoria al cuestionario era muy bajo en las primeras sesiones, pero iba aumentando según avanzaba el curso. Sin embargo, una vez terminada la primera parte del curso sobre fonética y fonología, se reprodujeron las dificultades iniciales en la parte dedicada a la morfología nominal. Se presentan a continuación algunos datos cuantitativos extraídos de las sesiones del 4, 5 y 25 de octubre, es decir, 2 semanas después del inicio del curso, dedicadas a la parte de fonética y fonología, y de las sesiones del 22 de noviembre y 14 de diciembre, dedicadas a la morfología nominal, en las últimas semanas del curso.

Docente: Elena Martínez Caro

Lingüística aplicada a la lengua inglesa (obligatoria del Grado en Estudios Ingleses), correspondiente a la unidad 4 "Análisis del discurso y lingüística aplicada".

Inclusión de un módulo sobre la lengua de Internet (*Netspeak*) y redes sociales en mis dos asignaturas de segundo semestre de 2021-2022:

Discurso y texto en inglés (optativa del Grado en Estudios Ingleses), correspondiente a la unidad 2 "Variedad lingüística y tipología textual".

En la primera asignatura, *Lingüística aplicada a la lengua inglesa*, los estudiantes desarrollaron una actividad sobre la lengua de Internet, individualmente o en pequeños grupos de 4 estudiantes máximo. En la misma, debían recoger muestras en inglés de tres modalidades de la lengua de internet (según Crystal 2006), por ejemplo, mensajería instantánea, blogs, mundos virtuales, la web (www). Una vez recogidas las muestras, debían realizar un análisis lingüístico de los rasgos encontrados y su posible explicación funcional, recogiendo sus reflexiones en un ensayo para entregar posteriormente a la profesora.

En la asignatura *Discurso y texto en inglés*, en la unidad 3 sobre "Coherencia y cohesión textual", los estudiantes desarrollaron una actividad sobre búsqueda de redes de cohesión textual (en concreto, los mecanismos de cohesión de referencia y cohesión léxica), en la que utilizaron el programa *Rezonator* con dicha finalidad. Esta herramienta les permitió generar los archivos del programa en los que se reflejan las redes de cohesión textual identificadas y registradas por ellos mismos. Dicha actividad estuvo precedida por dos sesiones presenciales en clase en la que la investigadora predoctoral Georgia Troiani explicó las principales funciones de *Rezonator* y supervisó el trabajo de los distintos grupos de estudiantes formados para la realización de esta actividad, y que fue entregada posteriormente como trabajo en forma de ensayo a la profesora.

Para la actividad con el software *Rezonator* mantuve reuniones con la estudiante predoctoral Georgia Troiani, afiliada a la University of California at Santa Barbara (UCSB), en la que realiza su tesis doctoral, y de estancia de investigación en la UCM bajo mi supervisión. Dichas reuniones fueron a modo de tutoría y asesoramiento para la correcta utilización y muestra a los alumnos de la herramienta de software *Rezonator*, que persigue facilitar la identificación, registro y posterior consulta de redes de cohesión textual en textos de diálogo. Según la información oficial del sitio web, es una herramienta "diseñada para visualizar la resonancia y coherencia en textos de diálogo":

ver: <https://rezonator.com>

Además, la herramienta está siendo actualmente desarrollada como una app:

ver: <https://urca.ucsb.edu/frap/435>

Esta herramienta está asociado al *Santa Barbara Corpus of Spoken American English* (SBCSAE), desarrollado en la UCSB.

<https://www.linguistics.ucsb.edu/research/santa-barbara-corpus/>

Los estudiantes trabajaron con una de las conversaciones (006) incluida en dicho corpus.

Docente: Svieta Maliavina

Ruso I y Ruso II

2.1. Creación de una serie de **Kahoots (38 UNIDADES)** como herramienta para el método de enseñanza de lengua rusa: *Первый раз по-русски* (Ediciones Atenea, Madrid, 2011) para distintos aspectos de enseñanza de Ruso A1:

2.1.1. Estudio de vocabulario

2.1.1.1. Verbos изучать, заниматься, учиться.

2.1.1.2. Ropa

2.1.1.3. Personajes y caracteres

2.1.1.4. Fiestas populares rusas

2.1.1.5. Año Nuevo y Navidad

2.1.2. Estudio de temas gramaticales:

2.1.2.1. Aspecto verbal

2.1.2.2. Verbos de Movimiento

2.1.2.3. Imperativo (Imperativo 1; Imperativo 2; Imperativo3)

2.1.3. Estudio de Fraseología:

- 2.1.3.1. Proverbios rusos
- 2.1.3.2. Frases hechas

2.2. Creación de una serie de **Quizlet (27 UNIDADES)** como herramienta para el método de enseñanza de lengua rusa: *Первый раз по-русски* (Ediciones Atenea, Madrid, 2011) para distintos capítulos del método de enseñanza de Ruso A1.

- 2.2.1. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 1.
- 2.2.2. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 2.
- 2.2.3. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 3.
- 2.2.4. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 4.
- 2.2.5. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 5.
- 2.2.6. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 6.
- 2.2.7. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 7.
- 2.2.8. Curso: *Первый раз по-русски*: Unidad 8.

2.3. Creación de Edpuzzle (**4 UNIDADES**) como herramienta para el método de enseñanza de lengua rusa: *Первый раз по-русски* (Ediciones Atenea, Madrid, 2011) para distintos capítulos del método de enseñanza de Ruso A1:

- 2.3.1. *Первый раз по-русски*: Unidad 6. Máslenitsa
- 2.3.2. *Первый раз по-русски*: Unidad 7. Moscú
- 2.3.3. *Первый раз по-русски*: Unidad 8: Anillo de oro

Docente: Rosa Martín Gascuña

Curso consultado: **Gamificación** en el aula (6ª edición actualizada) INTEF (5/4/2022 al 12/5/2022). Consultar https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:INTEF+GamificaMooc+2022_ED6/about

En este curso hemos empleado la gamificación y el uso de videojuegos para aplicar los conocimientos adquiridos en tres asignaturas; en el Grado de Español Lengua y Literatura: Conceptos fundamentales de la lingüística de 2º curso y en el Grado de Lingüística y Lenguas Aplicadas: Lingüística Textual de 2º curso y Enseñanza aprendizaje a través de internet de 4º curso.

En las dos asignaturas del segundo curso se trabajó con videojuegos, en grupos de 3 a 5 personas. El primer día de clase se presentó la práctica sobre la que se trabajaría todo el curso. El primer paso era formar grupos y elegir un videojuego. Mediante una guía escrita se les orientó para aplicar los conocimientos de lingüística en estos entornos digitales de comunicación multimodal. El objetivo era reflexionar sobre el uso del lenguaje en los entornos digitales de gamificación con diferentes fines y en particular, de los textos como unidades de comunicación producto de creación cultural individual y colectiva en contextos multimodales. De este modo, desarrollar la capacidad de investigación lingüística, mediante la experiencia de recopilación, análisis y construcción de textos en los videojuegos, teniendo en cuenta la narración y las interacciones entre los jugadores. Y también, ser conscientes de las diferentes identidades sociales que componen el entorno lúdico analizado.

La práctica final de *Conceptos Fundamentales de la lingüística* se basaba en analizar la comunicación verbal en el videojuego elegido. Estos son los títulos sobre los que trabajaron Among us, *Animal Crossing*. *New Horizons* (2020), *The Last Of Us*, *Mundo*

Pokémon, Criminal case frente a adventure escape: Framed, Call Of Duty: Warzone, League Of Legends

En *Lingüística del texto*, analizaron los textos del videojuego elegido, según las diferentes teorías estudiadas y también el contexto digital. (Multimodal, hipertextual). La finalidad era descubrir los nuevos paradigmas narrativos no lineales, teniendo en cuenta las diferentes plataformas y pantallas en los que se pueden desarrollar las historias. Y dar cuenta de cómo se construyen esas historias, la forma de contarlas, la interactividad de los personajes y de los jugadores. Los juegos elegidos fueron: *El profesor Layton y la llamada del espectro* (2009-2011), *Soma*, *Pokémon edición blanca y Pokémon edición negra*, *Disco Elysium_2019*, *Undertale*, *Detroit become human*, *Animal crossing: let's go to the city*

En cuanto a la asignatura de 4º curso, se estudió la gamificación como una metodología para despertar el interés motivar y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Cada alumno creó al menos dos actividades lúdicas con un objetivo didáctico concreto integrado dentro de su EVA espacio virtual de aprendizaje, por ejemplo en este curso de chino <https://introduccionalalenguachina.moodlecloud.com/mod/url/view.php?id=71>. Este es un videojuego diseñado por una alumna para aprender inglés los niños menores de 10 años [EVA-inglés \(curso4.es\)](https://eva-ingles.com/).

Para finalizar, el resultado ha sido una experiencia muy positiva, según las respuestas obtenidas del cuestionario que completaron al acabar el curso. Los resultados están disponibles en <https://docs.google.com/forms/d/1ze90PHuJjQ9Z41RU9GjAaB5TAMluc2VeqLnXUCS1VgQ/edit#responses>

Docente: Carmelo Aversa

El uso de Padlet para el desarrollo de la producción escrita en italiano LE: una herramienta motivadora

A lo largo del curso de “Lengua italiana II: la comunicación cotidiana”, realizado en el segundo cuatrimestre del año académico 2021/2022, el profesor ha propuesto una serie de actividades mediante el muro de Padlet. Además, para que el aprendizaje fuera más personalizado y entretenido, se han explotado los elementos gráficos y estéticos de la aplicación: se han utilizado diferentes colores, iconos y estilos en el muro virtual, dependiendo del tema abordado o de la tarea a realizar. Este aspecto es importante ya que, durante la realización de las tareas en clase, el muro virtual fue proyectado en una pantalla y era visible a todos los alumnos. El uso de Padlet se proponía en la fase final de cada unidad didáctica para recuperar y reforzar el contenido lingüístico (gramática, léxico, funciones comunicativas, etc.) presentado en cada unidad mediante la producción de fragmentos publicados en el muro virtual. En particular, las actividades propuestas apuntaban al desarrollo de la producción escrita en italiano LE. En total, se realizaron siete tareas de Padlet distribuidas a lo largo de las 13 semanas del cuatrimestre para complementar las sesiones de las clases semanales. Las tareas se asignaban en clase y a través

del campus virtual de la Universidad Complutense. Se compartía con los estudiantes el enlace a los muros propuestos en clase donde podían publicar sus respuestas o comentarios. En concreto, cada actividad se dividía en dos fases: en la primera los alumnos, individualmente o en pareja, realizaban la tarea en clase atendiendo a las

indicaciones previas del profesor. De esta manera, según los alumnos iban entregando / publicando su trabajo escrito, el muro iba rellenándose de contenido. En algunas ocasiones, al terminar la actividad en clase, el profesor trabajaba en la evaluación entre pares para detectar los errores más frecuentes que se observaban en las producciones de los compañeros. En la segunda fase - que se desarrollaba en casa - cada estudiante, después de ver las correcciones realizadas por el profesor, tenía la posibilidad de ampliar o enriquecer su publicación con contenido multimedia (fotos, música, enlaces, etc.) y comentarios a las publicaciones de otros compañeros de curso

Investigación

1. Distribución de cuestionarios entre estudiantes para conocer el impacto de las actuaciones didácticas.
2. Participación en Jornadas y congresos

Año	Participación en Seminarios, Congresos, etc.	Organizadores	Título de ponencia, intervención, etc.
2021	XVI Simposio España-Rusia: España y Rusia en la época pandémica y postpandémica	UCM en colaboración con la Academia de Ciencias de la Federación de Rusia	Cooperación universitaria España-Rusia en el período de la emergencia sanitaria nuevas formas de enseñanza de lenguas a distancia
2021	Congreso Internacional de Profesores de Lengua y Literatura Rusa	Universidad Estatal de Moscú Lomonosov	Nuevo Proyecto Internacional de Enseñanza Comunicativa de Lengua Rusa a Distancia: "Nuestro Vecinos de Moscú"

3. Organización de la conferencia "La pragmática de los saludos en español como L2 en entornos educativos virtuales", impartida por la Prof. ^a Emilia Alonso, Ohio University, el 23 de mayo en la Facultad de Filología de la UCM.

4. Organización del Seminario Internacional "Desarrollos recientes en el análisis lingüístico de textos digitales", celebrado los días 24 y 30 de mayo, en el Salón de Grados de la Facultad de Filología.

5. Organización de la "Jornada de estudios en Tecnologías digitales para la enseñanza de las lenguas extranjeras y la lingüística", celebrada el 31 de mayo en el salón de Grados en la Facultad de Filología.

Anexos



FACULTAD DE FILOLOGÍA, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

**DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA GENERAL, ESTUDIOS ÁRABES, HEBREOS,
VASCOS Y DE ASIA ORIENTAL**

**DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS ROMÁNICOS, FRANCESES, ITALIANOS Y
TRADUCCIÓN**

Jornada de estudios “Tecnologías aplicadas a la enseñanza de lenguas y lingüística”

**Proyecto Tecnologías digitales para la enseñanza de lenguas y la
lingüística. Formación, acción, investigación.**

PIMCD nº135 Innova Docencia /2021-22

Coordinan: Raquel Hidalgo y Margarita Borreguero

31 de mayo

Salón de Grados, Facultad de Filología

**9:45. PRESENTACIÓN. JORGE ARÚS HITA, VICEDECANO DE CALIDAD,
INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍAS**

**10:00-11:00H. ELENA MARTIN MONJE
(UNED)**

**“INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS Y
LINGÜÍSTICA: UN CAMINO DE IDA Y VUELTA”**

PAUSA

11.30H: FABRIZIO RUGGERI (UCM)

“USO DE LAS TIC PARA LA PRODUCCIÓN Y ANÁLISIS DE CORPUS EN LENGUA EXTRANJERA”

12:00H: CARMELO AVERNA (UCM)

“APRENDER MÁS ALLÁ DEL AULA CON LOS DISPOSITIVOS MÓVILES: UN ESTUDIO SOBRE EL USO DE LAS APPS EN APRENDICES DE ITALIANO LE”

12:30H: RAQUEL HIDALGO DOWNING (UCM)

“EVALUACIÓN DINÁMICA EN LE-TIC. DEL PORTFOLIO DIGITAL AL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE”

13:00H: ROSA MARTÍN GASCUEÑA (UCM)

“LOS VIDEOJUEGOS COMO ENTORNOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LINGÜÍSTICA Y LAS LENGUAS”

13:30 CLAUSURA

Y por google-meet (inscripción previa doctoradoling@ucm.es)