

Competencias digitales transversales para las filologías: hacia un laboratorio de filologías digitales

Responsable del proyecto: Amelia Sanz Cabrerizo

Profesores e investigadores: Cristina Calle, Silvano Carrasco, María Goicoechea, Miriam Huéscar, Salud M. Jarillo, Miguel Jiménez, Miriam Llamas, M^a. Victoria Martín, Rafael Negrete-Portillo, Fabrizio Ruggeri, Amelia Sanz, Manuel Sevilla.



Objetivos

Incorporar herramientas, recursos, metodologías digitales para...



...desarrollar competencias filológicas y digitales de los estudiantes

Identificar herramientas y recursos digitales para la enseñanza-aprendizaje de las Filologías

Crear, disponible en abierto, una *Caja de Herramientas del filólogo*



Docentes

- **Diagnóstico necesidades**
- **Grupos de trabajo**



Docentes

- **Análisis herramientas**
- **Talleres de formación**



Docentes

- **Realización pre-test**

Fases del proyecto - 1



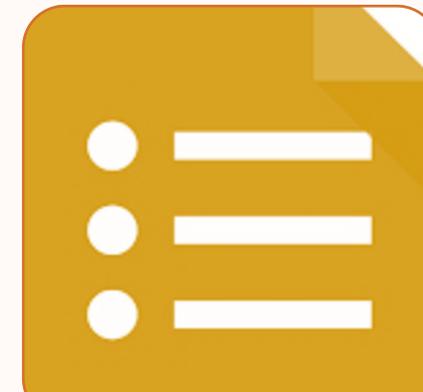
En clase

- **Actividades didácticas profesores participantes**



Docentes

- **Grabación videotutoriales**
- **Post-edición videotutoriales**



Docentes

- **Realización post-test**

Fases del proyecto - 2

Competencias digitales transversales para las filologías: hacia un laboratorio de filologías digitales



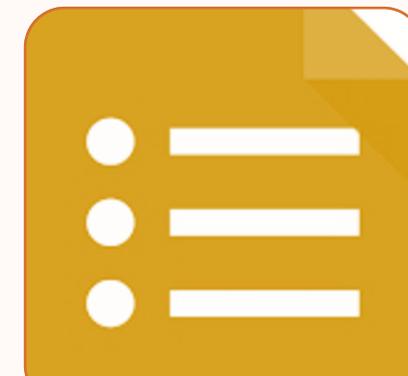
Docentes

- **Análisis de resultados pre-test y post-test**



13 Videotutoriales

- **Canal educativo UCM**
- **LinkedIn**



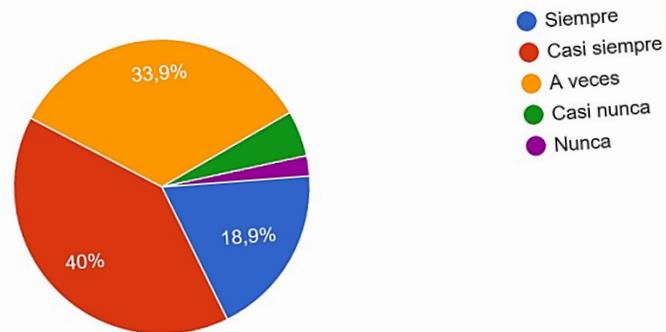
Difusión

- **Memoria Docta Complu**
- **Jornada Innova**

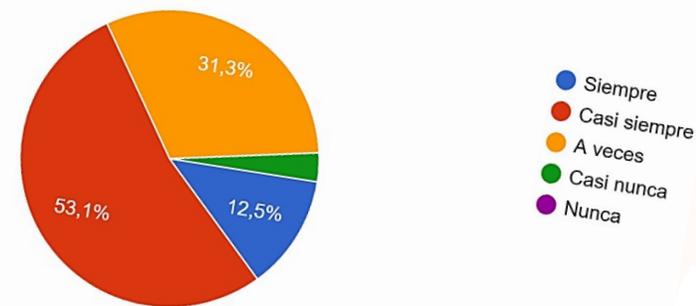
Fases del proyecto - 3

Competencias digitales transversales para las filologías: hacia un laboratorio de filologías digitales

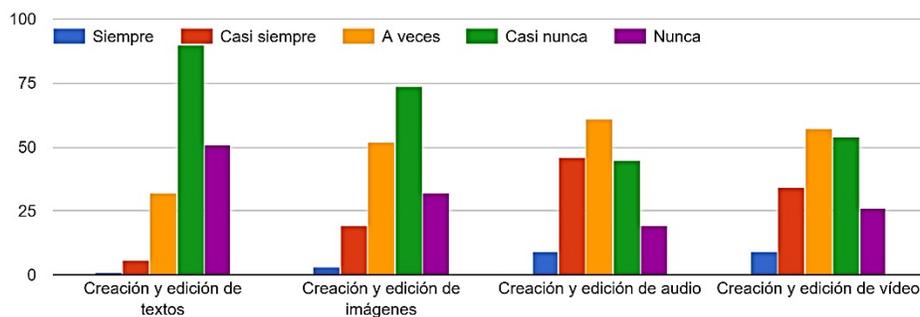
12. Sé identificar mis lagunas en competencias digitales
180 respuestas



12. He sabido identificar mis lagunas en competencias digitales
96 respuestas



14. Las dificultades que tengo con herramientas y recursos digitales están relacionados con





Mejoría de competencia digital en la percepción de los estudiantes en...

- 1. Navegar y buscar información y contenido digital**
- 2. Compartir materiales a través de tecnologías digitales**
- 3. Colaborar a través de tecnologías digitales**
- 4. Identificar propias lagunas en competencias digitales**
- 5. Hacer un uso creativo y/o innovador de las tecnologías digitales**

Carencias detectadas por docentes y estudiantes relacionadas con...

- a. Programación y manejo de programas enfocados a análisis y creación de materiales
- b. Derechos de autor, licencias de uso y ética
- c. Valorar la fiabilidad de las fuentes

Los estudiantes se han dado cuenta de que su competencia digital, en algunos aspectos, es menor de lo que creían

=> Para cursar las Filologías es importante mejorar esos aspectos

Algunas conclusiones

Mejorar la fiabilidad de los test. Diseñar test tanto cualitativos como cuantitativos.

Evaluar/cambiar la cantidad y tipología de las preguntas de los test.

Considerar los problemas relacionados con los tiempos a disposición.

Incluir, en futuros proyectos, otros tipos de tecnologías digitales y más temas de trabajo.

Mejorar las competencias digitales del profesorado en herramientas digitales.

Praat. Una herramienta para el análisis del habla

Miguel Jiménez-Bravo
Universidad Complutense de Madrid



Introducción a la ficción interactiva con Twine

María Golcochea de Jorge
Universidad Complutense de Madrid



¡Nuestros videos tienen ya 2.600 visualizaciones!

Recurso educativo
Voice Thread

padlet

Introducción a ATLAS.ti Web

Miriam Llamas Ubieta
mlamasu@ucm.es

¿Qué es H5P?

- crear y compartir contenido interactivo
- Aporta a la docencia
- Integrada en el Campus Virtual



CÓMO UTILIZAR MEDIAL PARA SUBIR UN VIDEO GRABADO CON LA WEBCAM DE NUESTRO ORDENADOR.

Omega T, enseñar e investigar con una herramienta de los traductores profesional

Salud María Jarillo Bravo
Universidad Complutense de Madrid

Documentos de Google Drive aplicados a la docencia

Manuel Sevilla Muñoz
Universidad de Murcia

Pumukit. Una herramienta para subir videos en Moodle

Silviano Carrasco
Universidad Complutense de Madrid

Instagram en la didáctica de lenguas: el caso de @aprender_frances_mola

Myriam Huéscar Villa

Competencias digitales transversales para los filólogos: hacia un Laboratorio de Filologías digitales

Herramientas de escritura creativa

Mapas mentales

VOYANT see through your text

filologia.ucm.es/lab-filologias-digitales

CAJA DE HERRAMIENTAS DEL FILÓLOGO

- Videotutoriales del programa **Optimas** instalado en los laboratorios de lenguas: acceso desde Campus Virtual previa petición al Coordinador (dcvf@ucm.es).
- Los siguientes **videotutoriales** han sido elaborados por participantes del proyecto INNOVA-24-245, *Competencias digitales transversales para las filologías*, cuya memoria está disponible en este [enlace](#).
- **ATLAS.ti Web**: un programa para el análisis cualitativo/cuantitativo de texto
- Documentos de **Google Drive** aplicados a la docencia
- Herramientas de escritura creativa: los **mapas mentales**
- **H5P**: una herramienta para crear y compartir contenido interactivo
- **Instagram** en la didáctica de lenguas: el caso de @aprender_frances_mola
- **Medial**: subir videos grabados con la webcam del ordenador
- **Omega T**, enseñar e investigar con una herramienta de los traductores profesional
- **Padlet**: una herramienta para colaborar y compartir de manera interactiva
- **Praat**: una herramienta para el análisis del habla
- **Pumukit**: una herramienta para subir videos en Moodle
- Introducción a la ficción interactiva con **Twine**
- **Voice Thread**: una herramienta para grabar y comentar con audio, video y texto
- **Voyant Tools**: una herramienta para el análisis cuantitativo de texto
- **Cómo hacer un plan de gestión de datos. Algunas pistas**:
 - BUCM, *Qué son los datos de investigación*
 - Susana Sánchez Almarza, María Angeles Molina, et al. *Plantilla del plan de gestión datos de investigación*, Murcia, DIGITUM. Biblioteca Universitaria, 2022
 - CSIC, Biblioteca Tomás Navarro Tomás (2023). *20 preguntas para la correcta gestión de los datos de investigación*
 - Digital Curation Center (2023) . *DMPon line*.
 - OpenAIRE, ARGOS. *Public DPMs* (2023)

