



Uso de herramientas TIC para la actualización del material docente de Cambio y Variación en Lengua Inglesa

PROPÓSITO

Mejorar la experiencia de aprendizaje en la asignatura **"Cambio y Variación en Lengua Inglesa I"** del Grado en Estudios Ingleses a través de la implementación de herramientas tecnológicas.

OBJETIVOS

- Fomentar un aprendizaje más profundo y autónomo, así como el desarrollo de habilidades digitales mediante el trabajo individual y colaborativo. Mejorar, como consecuencia, la asistencia y la participación en clase.

ACTIVIDADES Y MATERIALES

Equipo Docente:

- Preparación con **PERUSALL** y **GENIALLY** de materiales de estudio y tareas a resolver por los estudiantes.
- Desarrollo de una rúbrica de evaluación para infografías y presentaciones orales.

Estudiantes:

- Análisis de 15 textos y resolución de 6 worksheets en **PERUSALL**.
- Uso de **GENIALLY** para la creación de 14 infografías. Proyectos basados en investigación filológica, realizadas en equipo, para su presentación en clase.

RESULTADOS

Impacto Positivo del Proyecto en el Aprendizaje de los Estudiantes:

- Excelente nivel de participación en PERUSALL (interacción media de los estudiantes con los textos del 65% al 78%, según la estadística de la propia plataforma).
- Evaluación positiva por parte de los estudiantes de la escape-room creada en GENIALLY, como herramienta de repaso y resolución de dudas de una manera lúdica.
- Mejora significativa de las calificaciones finales del curso en comparación con años anteriores.
- Evidencia de entusiasmo y disfrute en las encuestas de evaluación docente.

METODOLOGÍA

Uso de las herramientas digitales **PERUSALL** y **GENIALLY** para:

Perusall

- Introducción semanal de textos y tareas para lectura y comentario colaborativo antes de la sesión presencial siguiendo el modelo 'flipped classroom'.
- Formación de grupos aleatorios para fomentar la diversidad de ideas, el trabajo en equipo, y la creación de un entorno de aprendizaje enriquecedor.
- Puesta en común de ideas y corrección de worksheets en clase fomentando el debate crítico entre los estudiantes.

genially

- Creación de una escape-room para afianzar conceptos lingüísticos y terminología compleja adquiridos durante el curso.
- Resolución de dudas sobre el contenido del curso surgidas durante el juego. Repaso exitoso de contenidos.
- Supervisión docente de la elaboración en equipo por parte de los estudiantes de infografías con **GENIALLY** para su proyecto final.

