



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 35725
Nombre: TIC aplicadas a la lengua francesa
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1008 - Grado en Lenguas Modernas y Literatura	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	1	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1008 - Grado en Lenguas Modernas y Literatura	TIC aplicadas a la lengua B (OB francés)	OPTATIVA

COORDINACIÓN

HUESO FIBLA SILVIA

MOLTO HERNANDEZ ELENA

RESUMEN

Asignatura de primer curso que introduce las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas al aprendizaje de la lengua y cultura francófonas. Mediante aprendizaje basado en proyectos e investigación guiada, el estudiantado desarrolla competencias digitales para crear, gestionar y difundir contenidos en red. Se alinea con los ODS 4, 5, 9, 10, 11 y 17, promoviendo la inclusión, la innovación y la sostenibilidad en el uso de la tecnología.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS



Requisitos recomendados

Manejo básico de navegador web, correo electrónico y procesadores de texto.

Conocimientos elementales de organización de archivos digitales.

Relación con otras asignaturas

No hay restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1008 - Grado en Lenguas Modernas y Literatura

Adaptarse a distintos entornos de trabajo en el ámbito de las lenguas modernas y sus literaturas.

Aplicar criterios de calidad en el trabajo en el ámbito de las lenguas modernas y sus literaturas.

Aplicar tecnologías de la información y la comunicación, herramientas informáticas, locales o en red en el ámbito de las lenguas modernas y sus literaturas.

Conocer la gramática y desarrollar las competencias comunicativas en lengua(s) extranjera(s).

Localizar, manejar y sintetizar información bibliográfica, sobre diversos soportes, local o en red, en el área de las lenguas modernas y sus literaturas.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Trabajar en equipo en entornos relacionados con las lenguas modernas y sus literaturas.

Trabajar y aprender de modo autónomo y planificar y gestionar el tiempo de trabajo.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. TIC en el ámbito de la Universitat de València: Aula Virtual

Presentación y manipulación del espacio del curso dentro de Aula Virtual que centralizará tanto los recursos de la materia como los diferentes canales de comunicación: mensajería, foros, páginas web...



2. recursos TIC en lengua y literatura francesa

Recursos informáticos aplicados a la lengua, la literatura y las culturas francófonas: acceso, y gestión de la información.

3. apps y trabajo autónomo

Aplicación de los recursos que ofrecen las TIC en autoaprendizaje, trabajo autónomo e investigación guiada

4. creación y TIC

curación de contenidos, elaboración de material multimedia, publicación y red

ESTOS CONTENIDOS SE PLASMARÁN EN LOS SIGUIENTES RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

1. Capacitarse en el uso instrumental de herramientas TIC relevantes para el grado.
2. Desarrollar autonomía mediante la gestión de la información y competencias digitales.
3. Implementar técnicas de aprendizaje y comunicación orientadas a proyectos en red.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Seminario	15,00
Aula informática	45,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES



Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	60,00
Estudio y trabajo autónomo	20,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	10,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

Metodología activa centrada en la participación del estudiante.

Clases presenciales: presentación y aplicación de herramientas TIC locales y en red.

Actividades no presenciales: aplicación de recursos informáticos en proyectos y ejercicios.

Se integra la IA generativa como herramienta de apoyo bajo criterios de metacognición y explicitación responsable del uso de las IAs utilizadas

Las actividades se vinculan a ODS 4, 5, 9, 10, 11, 17

EVALUACIÓN

Trabajo digital en grupo, que representa el 40% de la calificación tanto en la primera como en la segunda convocatoria y es recuperable en la segunda convocatoria.

Trabajo individual (aprendizaje por proyectos), que también constituye el 40% de la nota en ambas convocatorias y es recuperable en la segunda convocatoria.

Portafolio de la asignatura supone el 20% de la calificación en las dos convocatorias y también es recuperable en la segunda convocatoria.

Tanto en el examen como en los ejercicios prácticos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta de ortografía, ortotipografía o expresión comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.

Honestidad intelectual: todo trabajo debe ser original; no se admitirá plagio ni el uso de IA generativa sin citación o autorización del profesorado

Normativa aplicable: Reglamento de Evaluación y Calificación de la UV (ACGUV 108/2017)

BIBLIOGRAFÍA

Fernando Juca. (s.f.). *Manual: Cómo crear un Blog en Blogger Fácil y Gratis*. Fernando Juca. <https://fernandojuca.com/manual-como-crear-un-blog-en-blogger-facil-y-gratis/>



Imagina Formación. (2025, 28 de febrero). *Cómo aprender Microsoft Word avanzado*. Imagina Formación. <https://imaginaformacion.com/tutoriales/como-aprender-microsoft-word-avanzado>

Pérez Tornero, José Manuel, y Tejedor, Santiago, comps. *Innovación educativa y TICs: guía básica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2017.

Proyecto educación. (2024, 1 de marzo). *Cómo realizar una buena presentación*. Gobierno de Canarias.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2024/03/01/como-realizar-una-buena-presentacion/>

Quatre Films. (2024, 29 de septiembre). *Montaje audiovisual*. Quatre Films. <https://quatrefilms.com/2024/09/29/montaje-audiovisual/>

Ripoll, O., & Pujolà, J.-T. (Eds.). (2024). *La gamificación en la educación superior: Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Octaedro.

Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). Normas APA - 7ma (séptima) edición. <https://normas-apa.org/>

Satorre Cuerda, R. (Ed.). (2023). *La docencia universitaria en tiempos de IA*. Octaedro.

Venngage. (2025, 7 de enero). *¿Qué es una infografía? Ejemplos, plantillas y consejos*. Venngage. <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>

Vergara Ramírez, J. J. (2016). *Aprendo porque quiero: El aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso*. Fundación SM.

InboundCycle. (s.f.). *Cómo hacer un podcast en 7 pasos - Guía completa*. In-boundCycle. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/como-acer-un-podcast>

Olid, T. (s.f.). *Google Sites Proyectos - Tutorial de Google Sites desde cero*.