



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 35726
Nombre: TIC aplicadas a la lengua italiana
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 italiano)	OPTATIVA

COORDINACIÓN

RODRIGUEZ GOMEZ JUANA INES

RESUMEN

Esta asignatura se imparte en el primer curso del Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas, dirigida a estudiantes que cursan el itinerario maior de Lengua Italiana.

Es de carácter obligatorio para el alumnado del itinerario de italiano y se ofrece al inicio de los estudios de Grado con el objetivo de proporcionar a los estudiantes una formación digital desde el primer curso.

Además, orienta sobre el uso de las TIC en la docencia y, de manera más amplia, en el ámbito laboral relacionado con la lengua italiana, para que puedan desarrollar cuanto antes sus competencias en tecnologías de la información y la comunicación. Estas competencias les serán útiles a lo largo de sus estudios en Lenguas Modernas y sus Literaturas, así como en su futuro profesional.

La asignatura también dota al alumnado de habilidades digitales necesarias para sus estudios de grado, enseñándoles a trabajar colaborativamente, realizar búsquedas de información, filtrar resultados y utilizar programas para la presentación de trabajos y del Trabajo Fin de Grado (TFG).

A través de sus contenidos y metodologías, la asignatura contribuye de forma transversal a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4, 5, 8, 9, 10, 12 y 17, fomentando la formación de estudiantes responsables, críticos, creativos y preparados para los retos de la sociedad digital y sostenible.

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

No se requiere ningún conocimiento previo

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1008 - Grado en Lenguas Modernas y Literatura

Capacidad de adaptación a distintos entornos de trabajo.

Capacidad de trabajo en equipo y habilidades en las relaciones interpersonales.

Capacidad para el trabajo individual, el aprendizaje autónomo y la planificación y gestión del tiempo.

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

Capacidad para tomar decisiones y resolver problemas.

Conocer tecnologías de la información y la comunicación, herramientas informáticas, locales o en red, y saber aplicarlas.

Describir científicamente una lengua extranjera aplicando los conocimientos de su gramática.

Preocupación por la calidad en el trabajo.

Producir y comprender en lengua extranjera textos orales y escritos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. La Web Corporativa de la UV: Recursos en Línea e Información Institucional

1. Presentación y navegación por la web oficial de la Universitat de València.
2. Localización de recursos académicos, administrativos y de servicios para estudiantes.
3. Acceso a normativas, calendarios, guías docentes y plataformas institucionales.
4. Utilización de plataformas de comunicación institucional (correo UV, intranet, tablón de anuncios).

2. Competencias digitales: Búsqueda, Filtrado e Identidad Digital

1. Introducción a las competencias digitales básicas y avanzadas.
2. Estrategias para la búsqueda eficiente de información académica y profesional.



3. Técnicas de filtrado y evaluación de la fiabilidad de fuentes digitales.
4. Uso de herramientas digitales para la gestión de información (gestores de contraseñas, almacenamiento en la nube).
5. Herramientas colaborativas.
6. Construcción y gestión de la identidad digital: reputación online, privacidad y huella digital.

3. TIC en Docencia y nuevas modalidades educativas

1. Panorama de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la enseñanza.
2. Modalidades docentes innovadoras: aprendizaje híbrido, flipped classroom, gamificación, aprendizaje basado en proyectos.
3. Plataformas de aprendizaje virtual (Aula Virtual, Moodle, Teams).
4. Entornos virtuales de aprendizaje.
5. Integración de recursos multimedia y herramientas interactivas en la docencia.

4. Herramientas de aprendizaje y trabajo colaborativo

1. Selección y uso de aplicaciones para la gestión de proyectos y tareas en grupo (Trello, Slack, Asana, Miro, Notion, Padlet, Google Workspace o incluso entornos LMS (Moodle, Edmodo)).
2. Técnicas para la coordinación y planificación de equipos de trabajo con cronogramas, uso de metodologías ágiles (como Kanban o Scrum a nivel básico).
3. Aplicaciones para la edición y creación colaborativa de contenidos (Google Docs, Google s-Sites, Etherpad, Jamboard, Canva en modo colaborativo, Genial.ly, Prezi, etc.)

5. Herramientas online para la investigación bibliográfica y sistemas de citas.

1. Búsqueda avanzada en bases de datos académicas (Dialnet, Scopus, Google Scholar).
2. Uso de catálogos de bibliotecas y repositorios institucionales.
3. Introducción a los gestores bibliográficos (Zotero, Mendeley, EndNote).
4. Normativas de citación académica (APA, MLA, Chicago): elaboración y gestión de referencias bibliográficas.
5. Prevención del plagio y buenas prácticas en la redacción académica.

6. Inteligencia Artificial, Co-creación, Ética y Pensamiento Crítico

1. Conceptos básicos de inteligencia artificial y su aplicación en el ámbito académico y profesional.
2. Herramientas de IA para la generación de contenidos y apoyo a la investigación.
3. Prácticas de co-creación con IA: colaboración entre humanos y máquinas.



4. Reflexión ética sobre el uso de la IA: sesgos, privacidad, derechos de autor y responsabilidad.
5. Desarrollo del pensamiento crítico ante la información generada por IA y los retos de la sociedad digital.
6. Proyectos o actividades prácticas con IA en el aula.

Estos contenidos llevarán a los siguientes Resultados de Aprendizaje:

1. Competencia en el uso de herramientas informáticas instrumentales para el Grado.
2. Desarrollo de la autonomía del estudiante mediante habilidades para la planificación del trabajo personal, el autoaprendizaje y el control de los propios conocimientos y competencias.
3. Iniciación en las técnicas del aprendizaje orientado a proyectos.
4. Refuerzo de las competencias comunicativas en lengua B (italiano).

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	5,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	36,00
Estudio y trabajo autónomo	4,00
Preparación de clases	12,00
Preparación de actividades de evaluación	25,00
Resolución de casos prácticos	8,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología docente de la asignatura responde al carácter eminentemente práctico de los contenidos y al perfil del alumnado. Cada sesión se organiza en torno a una consigna estructurada: la profesora presenta oralmente el tema de la sesión proyectando el Aula Virtual, donde el alumnado encuentra los recursos seleccionados – enlaces, materiales y vocabulario específico en italiano y en español – así como la descripción detallada de la tarea que deberán completar. A partir de ese momento, el alumnado trabaja de forma autónoma, investigando, explorando las herramientas y resolviendo la tarea propuesta.

Este modelo de aprendizaje por indagación autónoma fomenta la autonomía, la capacidad de búsqueda y filtrado de información y la resolución de problemas en entornos digitales reales. Las dudas que surgen durante el trabajo se resuelven de forma individualizada: la profesora acompaña el proceso recorriendo el



aula y atendiendo las dificultades de cada estudiante. Con frecuencia, son los propios compañeros y compañeras quienes, al compartir cómo han resuelto un obstáculo, contribuyen al aprendizaje colectivo – una dinámica de aprendizaje entre iguales que se valora y fomenta en esta asignatura.

El Aula Virtual es el eje vertebrador de la asignatura: repositorio de materiales, canal de comunicación y plataforma de entrega de tareas. Se fomentará el uso autónomo y crítico de recursos y herramientas digitales, con el objetivo de capacitar al alumnado para desenvolverse en entornos educativos y profesionales digitales.

El estudiantado trabajará en la creación de materiales digitales y multimedia, lo que no solo le permitirá conocer las principales tendencias en el ámbito de las TIC, sino también desarrollar productos propios y adaptarse a diversas plataformas y programas de creación de contenido.

Se aplicarán metodologías activas, incluyendo el uso de inteligencia artificial como herramienta pedagógica trabajada de forma explícita, ética y autorreflexiva. En esta asignatura la IA no sustituye el aprendizaje sino que lo enriquece: el alumnado aprenderá a utilizarla de manera crítica y responsable, reflexionando sobre sus implicaciones éticas, sus sesgos y su impacto en la producción de conocimiento. Estas metodologías están alineadas con los principios del proyecto de Innovación Docente **SLATES**, reconocido por el Servei de Formació i Projectes d'Innovació Educativa (SFPIE) e inscrito en el Registro de Grupos Consolidados de Innovación Docente (GCID) con el código **GCID23-2575656**.

Durante el curso, el alumnado deberá realizar los siguientes trabajos obligatorios:

- **Vídeo individual:** de temática libre pero relacionada con los estudios del maior de italiano, con una duración de entre 4 y 5 minutos, y de creación original.
- **Podcast en parejas:** centrado en la creación, grabación y edición de contenido sonoro, con especial atención a las autoras italianas hasta el siglo XVI desde una perspectiva crítica.
- **Trabajo colaborativo en grupos de cuatro personas:** elaboración de un recurso educativo digital en equipo.
- **Blog personal:** que funcionará como portfolio y cuaderno de aprendizaje a lo largo del semestre.

Las características y criterios de evaluación de cada uno de estos trabajos se detallan en el apartado de Evaluación. Adicionalmente, se realizarán presentaciones colaborativas con herramientas digitales para fomentar el trabajo en equipo y la exposición oral de resultados.

La asistencia a clase es fundamental dado el carácter práctico de la asignatura. Las actividades realizadas en el aula tienen un peso del 20% en la calificación final; su no realización en el momento establecido implica la pérdida de la puntuación correspondiente. En casos de ausencia debidamente justificada y comunicada previamente a la profesora, se podrá valorar la entrega alternativa de la actividad en el plazo que se acuerde.

Esta asignatura contribuye de forma transversal a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030:

- **ODS 4. Educación de calidad:** promueve la adquisición de competencias digitales, pensamiento crítico y habilidades del siglo XXI.
- **ODS 5. Igualdad de género:** fomenta la igualdad de oportunidades en el acceso a tecnologías digitales y visibiliza a las autoras italianas a través de actividades como el podcast.
- **ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico:** mejora la empleabilidad del estudiantado mediante la capacitación en competencias digitales.
- **ODS 9. Industria, innovación e infraestructura:** impulsa la innovación educativa a través del uso de tecnologías emergentes e inteligencia artificial.



- **ODS 10. Reducción de las desigualdades:** contribuye a disminuir la brecha digital promoviendo el acceso equitativo a recursos tecnológicos.
- **ODS 12. Producción y consumo responsables:** incentiva el uso ético y responsable de los recursos digitales y la información.
- **ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos:** potencia el trabajo colaborativo y el uso de plataformas digitales como espacios de cooperación entre estudiantes y docentes.

EVALUACIÓN

La evaluación constará de las siguientes partes diferenciadas. Para obtener la nota media es imprescindible alcanzar al menos el 50% de la puntuación en cada una de ellas:

Actividades evaluables 100%

a) Evaluación continua del trabajo realizado durante el curso (20%)

Actividades propuestas y ejercicios realizados durante las clases o trabajo a realizar en casa. Creación y presentación de trabajos ejecutados con herramientas colaborativas (obligatorias cada una). Las actividades realizadas en el aula tienen carácter no recuperable en su formato original; su no realización implica la pérdida de la puntuación correspondiente. No obstante, su peso conjunto no supera el 20% de la calificación final, en consonancia con lo establecido en el artículo 6.5 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la UV. En casos de ausencia debidamente justificada y comunicada previamente a la profesora, se podrá valorar una entrega alternativa en el plazo acordado.

b) Creación de actividades y tareas multimedia y comprensión y reflexión sobre ellas (80%)

- **b.1) Vídeo individual:** hasta 20%
- **b.2) Podcast,** realizado en lengua italiana y por parejas: hasta 20%
- **b.3) Trabajo colaborativo,** en grupo de 4 estudiantes: hasta 20%
- **b.4) Blog:** creación y mantenimiento de un blog como reflexión sobre las TIC y lo aprendido, de herramientas y metodologías: 20%

Explicación sobre los requisitos obligatorios de los objetos que se deben crear:

Vídeo individual: será de tema libre, pero relacionado con la lengua, literatura y cultura italianas en general; tendrá una duración de 4 a 5 minutos y será de creación original. Es obligatorio que lleve el nombre del alumno o alumna, código y nombre de la asignatura y el curso académico en el que se ha realizado. De no cumplir estas características el vídeo no podrá ser valorado ni puntuado. Además, es también obligatorio que el vídeo combine imagen, música, texto escrito (rótulos) y voz. Se deberán cuidar los aspectos técnicos, pues estos indicarán el grado de habilidad y de capacidad digital en la creación del vídeo. Los fallos penalizarán. La creatividad será premiada.

Podcast en grupos de dos: será un programa de podcast o de radio en italiano con música de inicio y final y con anuncios originales creados para el programa, de productos inventados. Se deberá trabajar, de manera obligatoria, la edición de diferentes sonidos integrándolos en el trabajo: la voz, música, aplausos, risas, sonidos especiales, etc. El formato es una entrevista. La temática central la comunicará la profesora en clase y será de carácter obligatoria. Cada fallo técnico o fallo no resuelto descontará de la nota del trabajo.



Trabajo colaborativo en grupos de cuatro: los alumnos trabajarán en grupo para crear un trabajo educativo del tema que elijan en el formato que indicará la profesora y que se habrá trabajado en el aula.

Blog: creado por los alumnos, les servirá como portfolio y como cuaderno de aprendizaje, puesto que en él deben incluir sus reflexiones sobre su proceso de adquisición de nuevas herramientas, su modo de aprender, sus dificultades y resultados de aprendizaje. En él deben incluir todo lo que aprenden relativo a la asignatura y las TIC. Se trata de un trabajo personal e individual en el que el alumnado debe ir trabajando habitualmente para generar los contenidos de todo lo que vaya reflexionando, explicando, conociendo. No tienen que hacer mención a las clases. Como es un trabajo personal, la profesora no irá recordando que se tienen que generar entradas en el blog, porque de eso deben ser conscientes los y las estudiantes. La nota final del blog dependerá del número de entradas, de la calidad del contenido, de la profundidad de los temas abordados, de la explicación clara y correcta y de la composición visual. De no alcanzar un número de entradas suficiente no se dará por válido el trabajo en el blog.

Las partes superadas mantendrán su calificación hasta la segunda convocatoria. En la segunda convocatoria no es necesaria la presencialidad en el aula; únicamente deberán entregarse los trabajos pendientes para completar la nota. Los trabajos entregados fuera de plazo no serán tenidos en cuenta en ningún caso y no computarán para la nota final. Estos criterios de evaluación son igualmente aplicables en la segunda convocatoria.

La calificación global de la asignatura se obtendrá sumando la media de los diferentes apartados de la evaluación, siempre y cuando en cada uno se haya alcanzado al menos el 50% de la puntuación. Si en alguna de las partes no se alcanza el 50%, no se podrá calcular la nota media y en el acta aparecerá como No presentado o Suspendido, según corresponda.

Se exige corrección ortográfica y gramatical en todos los trabajos. Los errores ortográficos, ortotipográficos o de expresión podrán suponer una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.

La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta. En esta asignatura, la inteligencia artificial se trabaja de forma explícita como objeto de estudio y herramienta pedagógica: el alumnado aprenderá a utilizarla de manera ética, crítica y autorreflexiva, entendiendo que su uso enriquece el aprendizaje pero no lo sustituye. La utilización de herramientas de inteligencia artificial se adecuará a lo dispuesto en la "Guía de actuación para el uso responsable de la inteligencia artificial (IA) en las actividades docentes y de evaluación en la Universitat de València" o normativa que la sustituya, y se ajustará en todo momento a las indicaciones de la profesora, declarando en cada ocasión en la que se requiera qué IA ha sido utilizada y acompañando las evidencias de interacción en el proceso a través de capturas de pantalla y reflexión metacognitiva.

El plagio constituye un robo de la propiedad intelectual y, por tanto, está estrictamente prohibido y será penalizado con severidad. Cada ejercicio en el que se detecte plagio, aunque solo sea una frase, recibirá la calificación de 0.

El sistema general de calificaciones seguirá la normativa de la Universitat de València aprobada por el Consell de Govern del día 30 de mayo de 2017. ACGUV 108/2017.

BIBLIOGRAFÍA

AAVV, Competencias digitales en educación. Innovación y retos en la era digital, Madrid, Dykinson, 2025
<https://www.dykinson.com/libros/competencias-digitales-en-educacion-innovacion-y-retos-en-la-era->



digital/9791370062064/

El uso de las TIC en la innovación docente, Barceló Hernando, A.; Sarmiento Guede, J.R. (coords.) (2024).

AAVV, Educación e Inteligencia Artificial: Horizontes de transformación, Dykinson (2024)
<https://www.dykinson.com/libros/educacion-e-inteligencia-artificial-horizontes-de-transformacion/9788410708778/>

Nozato López, M.J. La inteligencia artificial en educación: consideraciones éticas y fomento al pensamiento crítico, (2024) <https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/2357>