



## Competencias digitales en el aula [ : estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas /

Juan Lázaro, Olga

enClave-ELE :  
UDIMA,  
2020.

Recurso Electrónico

Está dirigido a profesionales del mundo educativo, a estudiantes que se forman para ser profesores de lenguas extranjeras y a formadores de profesores [Fuente: ELibro]

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vMzQ0NzI3MTY>

---

**Título:** Competencias digitales en el aula Recurso electrónico] : estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas Olga Juan-Lázaro, Leyre Alejaldre Biel.

**Editorial:** Madrid enClave-ELE UDIMA 2020.

**Descripción física:** 1 archivo il.

**Mención de serie:** Ámbito ELE

**Contenido:** Prólogo -- Introducción -- Capítulo 1. Contexto de la sociedad tecnológica: TRIC, TAC, TEP: Introducción ; Formación a lo largo de toda la vida, MOOC y credenciales digitales ; El perfil del ciudadano: competencia transmedia ; Organizaciones educativas digitalmente competentes: DigCompOrg ; Referencias bibliográficas-- Capítulo 2. El cambio metodológico como clave de la transformación digital en el aula: Introducción ; Enfoques pedagógicos emergentes: tendencias y desafíos en la adopción de la tecnología ; La integración de la tecnología en el aula ; Conocimientos, capacidades y actitudes: competencia digital docente ; Referencias bibliográficas -- Capítulo 3. Navegando en búsqueda de input válido. Área 1 de la competencia digital, Información y alfabetización informacional: Introducción ; Competencias y descriptores ;¿Por dónde empezar? ¿Qué material es válido para los estudiantes de lenguas extranjeras? ;¡Manos a la obra! Actividades para la clase ; Referencias bibliográficas -- Capítulo 4. Interacción en redes. Área 2 de la competencia digital, Comunicación y colaboración: Introducción ; Competencias y descriptores ;¿Por dónde empezar? ¿Qué red social proponer a los alumnos? ; ¡Manos a la obra! Actividades para la clase ; Referencias bibliográficas -- Capítulo 5. Productos transmedia y artefactos digitales: el estudiante como creador. Área 3 de la competencia digital, Creación de contenidos digitales: Introducción ; Competencias y descriptores ; ¿Por dónde empezar? Creación de contenidos digitales, derechos de autor y herramientas básicas de programación ; ¡Manos a la obra! Actividades para la clase ;

Referencias bibliográficas -- Seguridad: Introducción ; Competencias y descriptores ; ¿Por dónde empezar?  
Conceptos clave y aprendizaje visual ; ¡Manos a la obra! Actividades para la clase ; Referencias bibliográficas --  
Capítulo 7. El aula y fuera del aula. Área 5 de la competencia digital, Resolución de problemas: Introducción ;  
Competencias y descriptores ;¿Por dónde empezar? Conceptos clave y aprendizaje basado en proyectos ; 4. ¡Manos  
a la obra! Actividades para la clase ; Referencias bibliográficas -- Capítulo 8. Conclusiones y ámbitos de  
investigación ; Glosario de siglas y acrónimos ; Índice de figuras y cuadros ; Perfiles profesionales

**Restricciones de acceso:** Acceso restringido a los usuarios de la Universidad Nebrija. Limitaciones de impresión,  
copia y descarga.

**Detalles del sistema:** Ordenador con navegador de Internet

**Copyright/Depósito Legal:** M 24956-2020

**ISBN:** 9788415299516 9788496942400 ed. electrónica)

**Materia:** Lenguaje y lenguas- Didáctica- En línea. Enseñanza asistida por ordenador- En línea. Tecnología  
educativa- En línea. Lenguaje y lenguas- Metodología- En línea. Tecnología educativa- En línea.

**Autores:** Alejaldre Biel, Leyre

---

## **Baratz Innovación Documental**

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- [informa@baratz.es](mailto:informa@baratz.es)