

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	ARCHAEOKIT: CREACIÓN DE UN BANCO DIGITAL DE RECURSOS LINGÜÍSTICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EL GRADO DE ARQUEOLOGÍA		
Código	22-03	Fecha de Realización:	2022-2024
Coordinación	Apellidos	Aguilera Carnerero	
	Nombre	Carmen	
Tipología	Tipología de proyecto	Avanzado	
	Rama del Conocimiento	Inglés y Arqueología	
	Línea de innovación	Dimensión 3: Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual Línea 3.4. Digitalización y virtualización de la docencia.	

B. Objetivo Principal

El presente proyecto tiene como principal objetivo la creación de un banco de recursos lingüísticos digitales para la enseñanza de la asignatura "Idioma Moderno: Inglés" en el grado de Arqueología, implantado en la Universidad de Granada durante el curso académico 2013-2014. Consta de 240 créditos, dentro de los cuales, la asignatura obligatoria de inglés tiene 6 créditos y se imparte en el segundo cuatrimestre del primer curso.

De acuerdo con la filosofía del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el estudiantado español aún no ha alcanzado una comunicación e integración plena en un ámbito internacional. Para conseguir esta última, es necesario tanto la adquisición y consolidación de habilidades lingüísticas para la comunicación cotidiana como la destreza para canalizar el conocimiento científico adquirido en las etapas de formación universitaria y de posgrado. Se demanda, además, la capacidad para comunicarse en ámbitos que permitan la transferencia del conocimiento y favorezcan la inserción en equipos de trabajo internacionales.

Es en este contexto en el que se origina este proyecto que tiene claramente una vocación docente (facilitar el conocimiento de la lengua inglesa dentro de la disciplina de Arqueología a través de la creación de materiales audiovisuales ajustados tanto a las demandas como a las necesidades del estudiantado de la UGR) pero con una filosofía "glocal" que aspira a incentivar la movilidad del alumnado de grado y posgrado, así como a la proyección internacional de su actividad investigadora.

Para optimizar el aprendizaje del inglés dentro del contexto académico de la Arqueología, es necesario la creación de materiales didácticos, actuales, y en soporte virtual que por una parte faciliten y promuevan la autonomía de aprendizaje del alumnado, que pueda acceder a ese contenido pedagógico desde cualquier dispositivo con conexión a Internet y continúe su proceso de formación. Todas estas razones justifican la propuesta que aquí presentamos.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

Tal y como se ha expuesto en anteriores secciones de esta solicitud, el presente proyecto tiene como meta principal la creación de un banco de recursos lingüísticos digitales para la enseñanza de la asignatura "Idioma Moderno: Inglés" en el grado de Arqueología. Se espera que el conjunto de herramientas lingüísticas resultantes tenga una doble aplicación:

- En el aula, mediante el propio proceso de aprendizaje ligado al transcurso de la asignatura.
- En un ámbito más internacional a través del intercambio de conocimiento científico y la movilidad del alumnado y profesorado.

Para trabajar de manera más eficiente, esta propuesta se plantea los siguientes objetivos concretos:

1. Crear un repositorio de recursos textuales, audiovisuales y terminológicos específicos para estudiantes y profesionales de la Arqueología.
2. Construir un entorno pedagógico que incluya una selección de temas relacionados con la Arqueología en sus diferentes vertientes, que se trabajarán a partir de una batería de actividades y tareas destinadas específicamente al alumnado de Arqueología.
3. Motivar al alumnado y fomentar el autoaprendizaje de la lengua inglesa a través del desarrollo de distintas estrategias cognitivas.
4. Ayudar a desarrollar destrezas para la comunicación científica escrita en lengua inglesa.
5. Mejorar la comprensión y producción oral en inglés académico del alumnado sobre temas especializados en Arqueología.
6. Incrementar las posibilidades de inserción del estudiantado en el mercado laboral de la Arqueología a nivel nacional e internacional mediante el conocimiento del inglés específico propio de la disciplina.

Metodología general y plan de trabajo:

El presente proyecto posee un marcado carácter interdisciplinar con un numeroso equipo formado por docentes e investigadores (21 en total) pertenecientes a los departamentos de Filologías Inglesa y Alemana, así como a Prehistoria y Arqueología. El plan de trabajo se articula alrededor de la creación de microequipos de trabajo (de 3-7 miembros) en el que se integran docentes expertos de ambos departamentos que trabajarán conjuntamente en la medida que lo permita el bloque temático de trabajo al que se adhieran. Estos pequeños grupos se centrarán en la realización de tareas relacionadas tanto con su ámbito de especialización como con los objetivos del proyecto.

Así, se plantearon varios bloques temáticos generales de trabajo:

1. Construcción de un glosario multimodal digital que contuviese vocabulario relacionado con la Arqueología. la construcción del glosario se realizará a partir de un análisis computerizado de los textos más relevantes de cada una de las áreas del grado y que serán seleccionados por los profesores del departamento de Prehistoria y Arqueología. A partir de ese corpus de textos (GRANITEXT), los profesores de Lingüística del proyecto obtendrán con ayuda de los programas informáticos disponibles AntConc 4.0.11

<https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/> de libre acceso y Sketch Engine

<https://www.sketchengine.eu/> a través de la licencia a la que tiene acceso el departamento de Filologías Inglesa y Alemana, el listado de términos más frecuentes en los artículos científicos de la disciplina que se incorporarán al glosario por ser imprescindibles en el área.

El glosario tiene una naturaleza multimodal por lo que la palabra irá acompañada con una imagen que la represente visualmente, una definición, su transcripción fonética y un archivo sonoro para que se pueda escuchar su pronunciación. Resulta difícil hacer una estimación del número de términos que tendrá el glosario porque no tenemos información empírica de la riqueza léxica de los textos, pero podría oscilar entre 500-700, cifra más que suficiente para una asignatura de ESP (English for Specific Purposes) de primer curso.

2. Desarrollo de recursos audiovisuales que permitan comprender los distintos enfoques y la evolución de la historia de la Arqueología desde una perspectiva diacrónica e inclusiva. En este bloque temático están incluidas herramientas digitales que exploran los períodos prehistóricos, algunas las civilizaciones antiguas con mayor repercusión en nuestro entorno más directo (Grecia, Roma, Egipto) pero también, desde una perspectiva sincrónica, recursos audiovisuales en lengua inglesa que abarquen aspectos tan esenciales para la formación de un estudiante de Arqueología como las fases de un proyecto arqueológico, las diferentes zonas de un sitio o yacimiento y las herramientas de trabajo de utilización más frecuente.

3. Creación de un banco de herramientas lingüísticas específicas de Arqueología que faciliten la lectura y redacción de artículos académicos en inglés. Para este bloque temático volveremos al análisis computerizado de los textos que iniciamos para la composición del glosario. Ahora, sin embargo, el foco estará en los recursos lingüísticos: verbos más frecuentes, colocaciones, expresiones léxicas y unidades fraseológicas. Estos datos, obtenidos a partir del análisis de artículos científicos de alto impacto, serán clave tanto para llevar a cabo un curso de escritura académica en lengua inglesa hecho totalmente a medida para el Grado de Arqueología como para el desarrollo de la siguiente fase.

4. Diseño de recursos lingüísticos que faciliten la proyección internacional de los estudiantes de Arqueología de la UGR tanto a nivel académico (e.g. escribir un email para solicitar formar parte de un proyecto

arqueológico o de una excavación) como profesional (e.g. redacción de un CV en inglés, entrevista de trabajo).

Summary of the Project (In English):

As stated in previous sections of this application, the main goal of this project is the creation of a bank of digital linguistic resources for the teaching of the subject "Modern Language: English" in the degree of Archaeology. The resulting set of linguistic tools is expected to have a two-fold application: ☐ In the classroom, through the learning process linked to the course of the subject. ☐ In a more international environment through the exchange of scientific knowledge and the mobility of students and teachers. In order to work more efficiently, this proposal has the following specific objectives:

1. Create a repository of specific textual, audiovisual and terminological resources for students and professionals of Archaeology.
2. To build a pedagogical environment that includes a selection of topics related to Archaeology in its different aspects, which will be worked on from a battery of activities and tasks specifically aimed at Archaeology students.
3. Motivate students and encourage self-learning of the English language through the development of different cognitive strategies.
4. Help develop skills for scientific communication written in the English language.
5. To improve students' comprehension and oral production in academic English on specialized topics in Archaeology.
6. To increase the possibilities of insertion of students in the Archaeology job market at a national and international level through the knowledge of English specific to the discipline.

General methodology and work plan:

This project has a markedly interdisciplinary character with a large team of teachers and researchers (21 in total) belonging to the departments of English and German Philology, as well as Prehistory and Archaeology. The work plan is articulated around the creation of micro-work teams (of 3-7 members) in which expert teachers from both departments are integrated who will work together to the extent allowed by the thematic block of work to which they adhere. These small groups will focus on carrying out tasks related to both their area of expertise and the objectives of the project. Thus, several general thematic blocks of work were proposed:

1. Construction of a digital multimodal glossary containing vocabulary related to Archaeology. The construction of the glossary will be based on a computerized analysis of the most relevant texts in each of the areas of the degree and which will be selected by the professors of the Department of Prehistory and Archaeology. From this corpus of texts (GRANITEXT), the Linguistics professors of the project will obtain, with the help of the available computer programs AntConc 4.0.11 <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/> of open access and Sketch Engine <https://www.sketchengine.eu/> through the license to which the Department of English and German Philology has access, the list of most frequent terms in the scientific articles of the discipline that will be incorporated into the glossary because it is must-sees in the area.

The glossary has a multimodal nature, so the word will be accompanied by an image that represents it visually, a definition, its phonetic transcription and a sound file so that its pronunciation can be heard. It is difficult to estimate the number of terms that the glossary will have because we do not have empirical information on the lexical richness of the texts, but it could range between 500-700, which is more than enough for a first-year ESP (English for Specific Purposes) subject.

2. Development of audiovisual resources that allow us to understand the different approaches and the evolution of the history of Archaeology from a diachronic and inclusive perspective. This thematic block includes digital tools that explore prehistoric periods, some of the ancient civilizations with the greatest impact on our most direct environment (Greece, Rome, Egypt) but also, from a synchronic perspective, audiovisual resources in English that

cover aspects as essential for the training of an Archaeology student as the phases of an archaeological project, the different areas of a site or reservoir and the most frequently used work tools.

3. Creation of a bank of specific linguistic tools for Archaeology to facilitate the reading and writing of academic articles in English. For this thematic block we will return to the computerized analysis of the texts that we started for the composition of the glossary. Now, however, the focus will be on linguistic resources: the most frequent verbs, collocations, lexical expressions and phraseological units. These data, obtained from the analysis of high-impact scientific articles, will be key both to carry out an academic writing course in English made entirely tailor-made for the Degree in Archaeology and for the development of the next phase.

4. Design of linguistic resources that facilitate the international projection of UGR Archaeology students both academically (e.g. writing an email to request to be part of an archaeological project or excavation) and professionally (e.g. writing a CV in English, job interview).

D. Resultados obtenidos

El principal resultado de este proyecto de investigación ha sido la creación de una página web (<https://sites.google.com/d/1xpIHNrIKoPVtISfF7BsVathKCbl5hO2k/p/13AXIBs8CkzLku2zhZOdv92JrBRPkvT5y/edit>) que contiene los materiales didácticos necesarios para que los estudiantes de la asignatura "Idioma Moderno: Inglés" para el Grado de Arqueología. Esta página se alojará en la página web del Departamento a partir del curso 2024-2025.

Con estos materiales, los estudiantes de ese Grado podrán acceder gradualmente al conocimiento relacionado con su interés académico, especialmente diseñado para cubrir sus necesidades. Los materiales incluidos en este proyecto sobrepasan los necesarios para cubrir los contenidos de la asignatura.



Las secciones que cubre el proyecto incluyen:

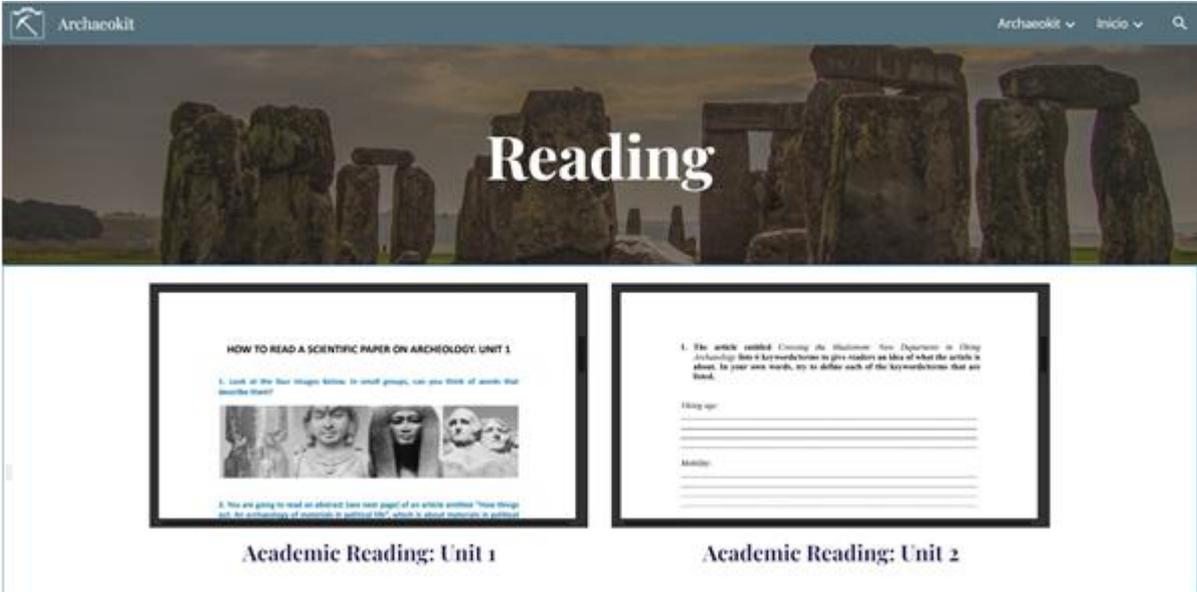
1. Glosario, que contiene los términos básicos que los estudiantes deben conocer al finalizar la asignatura. Este glosario es una actividad cooperativa llevada a cabo por el alumnado de la asignatura de cursos anteriores que aparecen mencionados en el proyecto y a los que se les ha pedido permiso para reproducir sus trabajos.
2. Una sección que incluye unidades didácticas especialmente diseñadas para los estudiantes de Arqueología y que abarcan distintos períodos históricos como Egipto, Grecia o Roma.



The screenshot shows the Archaeokit website interface. At the top, there is a navigation bar with the site name 'Archaeokit' and a search icon. Below the navigation bar, there are two article preview cards. The first card is titled 'What is in a place name' and features a thumbnail image of a road sign. The second card is titled 'Guide to Roman Cartuja' and features a thumbnail image of a terracotta bowl. To the right of each card, there is a brief description and a 'Read the piece without a teacher' button.

3. Una sección dedicada al lenguaje académico, que contiene dos subsecciones orientadas a:

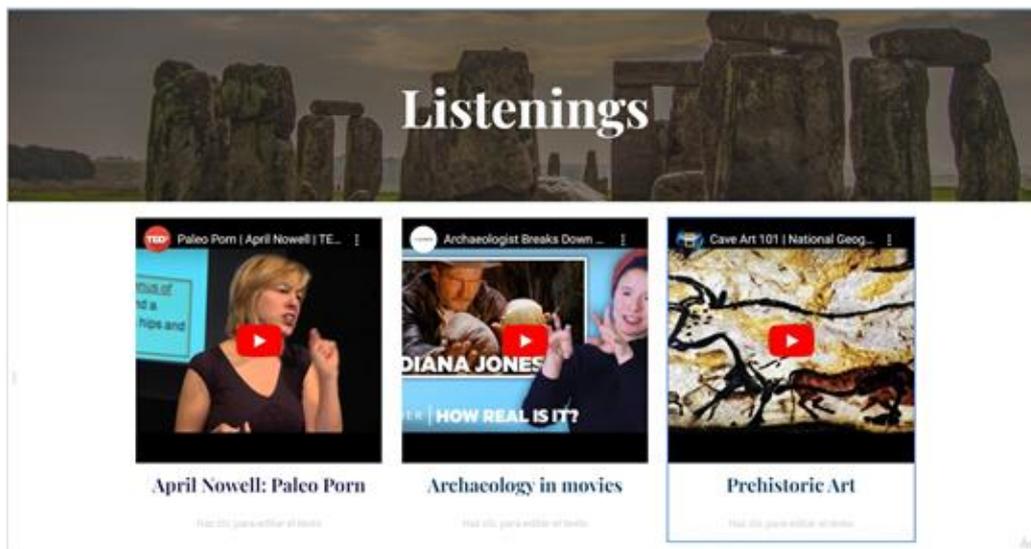
- a) la lectura de textos científicos
- b) la lectura de textos académicos



The screenshot shows the 'Reading' section of the Archaeokit website. The background features a large image of Stonehenge. The word 'Reading' is prominently displayed in the center. Below this, there are two units of academic reading exercises. Unit 1 is titled 'HOW TO READ A SCIENTIFIC PAPER ON ARCHEOLOGY. UNIT 1' and includes a thumbnail image of three people. Unit 2 is titled 'Academic Reading: Unit 2' and includes a list of instructions and a form for students to write their answers.



- Una sección dedicada al desarrollo de las destrezas auditivas donde los estudiantes pueden encontrar vídeos algunos de los cuales se ven en clase, además de otros con los que pueden continuar el aprendizaje autónomo de la lengua inglesa.



4. Una sección dedicada al humor, que va mucho más allá de la introducción del componente lúdico, competencias comunicativa y pragmática en cualquier lengua (en nuestro caso, la lengua inglesa) se desarrolla de forma efectiva a través de los chistes (es decir, solo los hablantes con dominio de la lengua inglesa pueden entender la lingüística del humor, aspectos socioculturales al margen), además de reforzar el vocabulario.



Results obtained (In English)

The main result of this research project has been the creation of a web page (pasted here) that contains the necessary didactic materials for students of the subject "Modern Language: English" for the Degree in Archaeology. With these materials, students of this Degree will gradually be able to access knowledge related to their academic interest, specially designed to meet their needs. The materials included in this project exceed those necessary to cover the contents of the subject.

The sections covered by the project include:

1. Glossary, which contains the basic terms that students should know at the end of the course. This glossary is a cooperative activity carried out by the students of the subject from previous years who are mentioned in the project and who have been asked for permission to reproduce their work.
2. A section that includes didactic units specially designed for Archaeology students and covering different historical periods such as Egypt, Greece or Rome.
3. A section dedicated to academic language, which contains two subsections aimed at:
 - a) Reading scientific texts
 - b) the reading of academic texts
4. A section dedicated to humour, which goes far beyond the introduction of the playful component, communicative and pragmatic skills in any language (in our case, the English language) is effectively developed through jokes (i.e. only speakers with mastery of the English language can understand the linguistics of humour, socio-cultural aspects aside), as well as reinforcing vocabulary.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Se espera que los resultados derivados del proyecto supongan una mejora sustancial con respecto a la docencia y el aprendizaje de los estudiantes de Arqueología de la UGR que, con frecuencia, tienen que trabajar con materiales creados en una segunda lengua para hablantes nativos de la misma y que resultan demasiado técnicos para alumnos en estadios iniciales de su proceso de educación universitaria.

La inadecuación de estos recursos suele provocar frustración entre el estudiantado y la reticencia o el rechazo a

comunicarse en una lengua que es esencial para su formación integral.

Este proyecto ha intentado, sin embargo, conseguir ese acercamiento gradual al discurso académico en lengua inglesa en el ámbito de la Arqueología con el fin de que el nivel de comunicación en inglés de los estudiantes se incremente a la par que lo hacen sus conocimientos en las distintas asignaturas de su grado.

Los recursos y/o productos derivados planteados son transferibles y útiles para otros equipos y/o para la comunidad universitaria:

Si bien los resultados de este proyecto de innovación docente tendrían una implementación directa en la asignatura obligatoria del grado "Inglés para Arqueología", la dimensión internacional consustancial a los materiales creados puede ser de interés a los restantes investigadores de la disciplina en cualquiera de sus estadios profesionales (investigadores pre y postdoctorales, docentes,...), otras asignaturas del grado, así como otros grados afines (Historia, Historia del Arte, Antropología) que podrían beneficiarse de los mismos. Esta accesibilidad de los materiales al resto de investigadores y estudiantes interesados es otra de las ventajas proporcionadas por la digitalización de los recursos.

Además, no podemos olvidar, la repercusión que el proyecto supone para la investigación en Lingüística de Corpus, así como para la adquisición y metodología de la enseñanza del inglés en el grado de Estudios Ingleses. La creación de un corpus lingüístico específico de Arqueología es, según nuestro conocimiento, única en el mundo y sería fruto del trabajo de docentes de la UGR.

Difusión de los resultados, hallazgos y/o productos derivados :

La difusión de materiales se llevará a cabo en un doble ámbito; el primero orientado hacia un público más general y el segundo hacia una audiencia de naturaleza docente e investigadora. La difusión más generalista, que puede incluir también a miembros de una audiencia más específica, se hará a través de las páginas webs de ambos departamentos, así como a través de las distintas cuentas en las redes sociales de ambos (Facebook, Twitter e Instagram). Un lugar primordial ocupará en la cuenta de la asignatura en Instagram ("An Archaeologist's Diary: @archaeology_ugr) en activo desde 2020.

Los materiales resultantes de este proyecto además serán compartidos entre todo el estudiantado y profesorado de Arqueología, así como se informará a los docentes de grados afines (Historia, Historia del Arte, Antropología) de la existencia de estos y se animará tanto a que los utilicen en sus materias como a que sugieran posibilidades de expansión y mejora.

Por otro lado, a escala más reducida como es la comunidad científica, los resultados académicos del proyecto serán presentados en distintos congresos o reuniones académicas de carácter internacional (e.g. AESLA, PETALL) a partir del segundo año con especial énfasis en las mejoras de innovación docente de nuestra propuesta. Se propone además la elaboración de tres artículos académicos que tengan como eje central alguno/s aspecto/s del proyecto.

Se espera que la implementación de los materiales creados a partir de este proyecto de innovación docente facilite enormemente la labor del docente de la asignatura, pero, especialmente, del estudiantado que dispondrá de materiales especialmente confeccionados teniendo en cuenta su historia lingüística, el contexto educativo en el que se desarrolla su formación, así como su interés académico.

De este modo, confiamos que el alumnado adquiera progresivamente la confianza necesaria para leer y escribir ciencia en lengua inglesa incrementando exponencialmente tanto su proyección académica como su incorporación a equipos de trabajo internacionales.

Los resultados del proyecto serán testados en la materia que dió origen al proyecto (la asignatura de Inglés en el grado de Arqueología) durante el curso 2023-2024. El análisis de resultados de esas pruebas ha guiado, en gran parte, las líneas de actuación de los últimos meses del proyecto.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

It is expected that the results derived from the project will represent a substantial improvement with respect to the teaching and learning of Archaeology students at the UGR who often have to work with materials created in a second language for native speakers of the same language and that are too technical for students in the initial stages of their university education process. The inadequacy of these resources often leads to frustration among

students and reluctance or refusal to communicate in a language that is essential for their comprehensive education. This project has tried, however, to achieve this gradual approach to the academic discourse in English in the field of Archaeology so that the level of communication in English of the students increases at the same time as their knowledge in the different subjects of their degree. The resources and/or derived products proposed are transferable and useful for other teams and/or for the university community: Although the results of this teaching innovation project would have a direct implementation in the compulsory subject of the degree "English for Archaeology", the international dimension inherent to the materials created may be of interest to the other researchers of the discipline in any of its professional stages (pre- and postdoctoral researchers, teachers,...), other subjects of the degree, as well as other related degrees (History, Art History, Anthropology) that could benefit from them. This accessibility of the materials to the rest of the interested researchers and students is another of the advantages provided by the digitization of resources.

In addition, we cannot forget the impact that the project has on research in Corpus Linguistics, as well as on the acquisition and methodology of teaching English in the degree in English Studies. The creation of a specific linguistic corpus of Archaeology is, to our knowledge, unique in the world and would be the result of the work of UGR professors. Dissemination of results, findings and/or derived products: The dissemination of materials will be carried out in two areas; the first aimed at a more general audience and the second towards an audience of a teaching and research nature. The more generalist diffusion, which can

The inclusion of members of a more specific audience will also be done through the websites of both departments, as well as through the different social media accounts of both (Facebook, Twitter and Instagram). A primary place will be occupied by the subject's Instagram account ("An Archaeologist's Diary: @archaeology_ugr") active since 2020. The materials resulting from this project will also be shared among all Archaeology students and teachers, as well as teachers of related degrees (History, Art History, Anthropology) will be informed of their existence and will be encouraged both to use them in their subjects and to suggest possibilities for expansion and improvement. On the other hand, on a smaller scale such as the scientific community, the academic results of the project will be presented at different international congresses or academic meetings (e.g. AESLA, PETALL) from the second year onwards with special emphasis on the improvements of teaching innovation in our proposal. It is also proposed the elaboration of three academic articles that have as their central axis some aspect(s) of the project. It is expected that the implementation of the materials created from this teaching innovation project will greatly facilitate the work of the teacher of the subject, but, especially, of the students who will have specially prepared materials taking into account their linguistic history, the educational context in which their training takes place, as well as their academic interest.

In this way, we trust that students will progressively acquire the necessary confidence to read and write science in English, exponentially increasing both their academic projection and their incorporation into international work teams. The results of the project will be tested in the subject that gave rise to the project (the subject of English in the degree in Archaeology) during the 2023-2024 academic year. The analysis of the results of these tests has largely guided the lines of action in the last months of the project.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Dado que no existe material específico que cubriese las necesidades docentes que exige la asignatura (materiales en lengua inglesa para estudiantes del Grado de Arqueología cuya lengua materna no es el inglés), los recursos creados a partir de este proyecto de innovación docente serán las herramientas didácticas fundamentales que se impartan en la asignatura durante el curso académico 2024-2025 si bien ya se han empezado a impartir algunos temas y utilizado algunos recursos durante el curso 2023-2024 como experiencia piloto, sobre todo, detectar las posibles deficiencias para poder solventarlas en los meses posteriores a la finalización del proyecto.

Por ahora, los resultados han sido satisfactorios, aunque los distintos aspectos que deben ser corregidos en los meses siguientes a la finalización del proyecto y, en cualquier caso, antes del próximo curso académico 2024-2025.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

El proyecto tiene una vocación orgánica y una voluntad de expansión, mejora y crecimiento. Se espera que los recursos se actualicen y se añadan nuevos en cada curso académico que reflejen los nuevos avances científicos en la disciplina.

La implementación de los materiales en clase permite incluir además mejoras en aquellas áreas en las que se

detecten deficiencias.

La naturaleza digital de los materiales, además de sostenible, facilita enormemente tanto la inclusión de nuevas actividades y recursos como la corrección de los mismos.

Las dificultades del proyecto se han derivado de la imposibilidad de algunos microequipos para terminar sus tareas en el plazo previsto. Gracias a la asignación simultánea de tareas a diferentes grupos, el proyecto pudo continuar desarrollándose e incorporar las tareas atrasadas.

Otra dificultad vino dada por la ausencia de estudiantes en prácticas que ayudasen a digitalizar los materiales. Si bien había presupuestado la contratación de dos estudiantes ICARO con una beca de 3 meses durante los cursos 2022-2023 y 2023-2024, en el curso 2022-2023, la Coordinadora del proyecto entrevistó a 4 candidatos ninguno de los cuales cogió la beca ofertada, razón por la que en el curso 2023-2024 no se volvió a ofertar la beca (se retrasaría mucho más la fase de digitalización de los materiales) y, en lugar de eso, un miembro del proyecto comenzó la digitalización.