

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA UNIDAD ACADÉMICA: PROGRAMA DEL CURSO: TESOL: CURRICULUM DESIGN M.E.S. Carla Paola Cancino Rios	DES:	Educación y Cultura
	Programa(s) académico(s)	Licenciatura en Lengua Inglesa
	Tipo de Materia: <i>Obligatoria / Optativa</i>	Obligatoria
	Clave de la Materia:	LIN701
	Semestre:	7º
	Área en plan de estudios (B,P,E, O):	Específico
	Total de horas por semana:	3
	Laboratorio o Taller:	0
	h./semana trabajo presencial/virtual	3
	h./semana laboratorio/taller	0
	h. trabajo extra-clase:	2
	Total de horas por semestre: <i>Total de horas semana por 16 semanas</i>	80
	Créditos totales:	5
	Fecha de actualización:	Octubre 2024
	Prerrequisito (s):	TESOL: Methods and approaches TESOL: skills and design, TESOL: Planning.

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/ CURSO:

Proporcionar al alumno los conocimientos y habilidades necesarias para aplicarlos al diseño de un programa de inglés como idioma extranjero. Se examinarán las áreas teóricas y prácticas, así como aspectos de administración de un diseño curricular. El curso facilitará al estudiante el seguimiento del proceso para el desarrollo de un Diseño Curricular desde el punto de partida, diseño de objetivos y evaluación de este basado en el interés de los propios estudiantes y considerando las necesidades del entorno.

COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA:

Competencia específica:

Gestión, consultoría y diseño de programas de idiomas: Gestiona, asesora, diseña, implementa y evalúa programas de enseñanza de idiomas con base en principios didácticos, pedagógicos, interpersonales y personales, atendiendo a las necesidades socioculturales de la comunidad.

OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/CURSO:

1. Competencia Específica: Enseñanza – aprendizaje del Inglés: Crea situaciones favorables para el aprendizaje del inglés en las cuales se puedan desarrollar competencias socioculturales y comunicativas en este idioma. Aplicando una metodología adecuada a cada contexto, planea, ejecuta y evalúa situaciones didácticas sustentadas

en principios científicos y pedagógicos que regulan los procesos de enseñanza aprendizaje. También extiende esta competencia al español y otras lenguas.

Competencias profesionales:

2. **Docencia:** Facilita procesos de enseñanza y aprendizaje basados en principios psicopedagógicos y éticos, utilizando metodologías y didácticas específicas del área, e incorpora gestión e innovación en las áreas propias de la educación.

Competencias Genéricas:

3. **Excelencia y desarrollo humano.**

La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.

Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

4. **Innovación y emprendimiento social.**

Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos para la transformación de la sociedad; mediante la habilitación de redes y comunidades de práctica que posibiliten el diálogo abierto, la pluralidad epistémica, la participación, la realimentación y, la construcción de conocimiento, con valores de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia y derechos humanos.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos, temas y subtemas)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
Gestión, consultoría y diseño de programas de enseñanza de idiomas. Gestiona, asesora, diseña, implementa y evalúa programas de enseñanza de idiomas.	OBJETO DE ESTUDIO 1: THE THREE SUBPROCESSES Introduction to curriculum design a. <i>Origins of curriculum design</i> b. <i>Parts of the curriculum design process</i> c. <i>Main concepts</i>	Comprensión de conceptos relacionados con el diseño curricular de un programa de inglés como idioma extranjero. Identificación de las etapas del diseño curricular. Creación de una idea para el diseño de una clase de inglés como idioma extranjero. Identificación de principios, necesidades del entorno y de los	Preguntas generadoras Mapa mental Discusión grupal Cuestionario Escrito de las primeras 3 etapas.	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Trabajo individual en la creación de un mapa mental y las respuestas al cuestionario. Escrito y diseño de las primeras tres etapas en trabajo colaborativo con
Enseñanza aprendizaje del inglés. Crea situaciones favorables para el aprendizaje del				

inglés. Aplica una metodología adecuada a cada contexto. Docencia Facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en principios psicopedagógicos y éticos. Innovación y emprendimiento social. Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos. Excelencia y desarrollo humano Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social.	d. <i>Definition of the idea</i> II. Context and Situation Analysis a. <i>The language setting</i> b. <i>Patterns of language use in society</i> b.1 <i>Education</i> b.2 <i>Labor market</i> b.3 <i>The process of modernization</i> c. <i>Group and individual attitudes towards the language</i> d. <i>The political and national context</i> e. <i>Justification of your course</i> III. Needs Analysis a. <i>Discover the needs</i> b. <i>Main concepts</i> c. <i>Instruments for conducting a NA</i> d. <i>Gathering and using information</i> e. <i>Use of NA</i>	estudiantes para el diseño de una clase.		uno o dos compañeros de clase con quienes se trabajará a lo largo del semestre. Responder al examen escrito aplicado al final de las primeras tres etapas. Participación en actividades interactivas con aplicaciones como kahoot y quizziz para la revisión de los temas. Diseño y aplicación de instrumentos para el análisis de las necesidades. Representación de resultados del análisis de las necesidades mediante la narrativa o uso de tablas o diagramas.
	OBJETO DE ESTUDIO 2: THE INNER PROCESSES I. Goals and objectives <i>Knowledge, skills and attitudes</i>	Diseño de metas y objetivos para una clase de inglés como idioma extranjero, Creación de un programa para una clase de Inglés como idioma extranjero de acuerdo a la propuesta del estudiante, así como de las necesidades del contexto y de los estudiantes.	Preguntas generadoras Presentación Discusión grupal Cuestionario Diseño de objetivos Diseño del Programa Diseño de material instruccional	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Escrito y diseño de las siguientes tres etapas en trabajo colaborativo con uno o dos compañeros. Participación en actividades

	II. Course Syllabus III. Designing the material <i>Format and presentation Teaching</i>	Diseño de material didáctico para el curso que se esté creando. Demostración del programa creado a los compañeros de clase para discusión y retroalimentación.		interactivas con aplicaciones como kahoot y Quizziz para la revisión de los temas. Creación de material didáctico. Presentación de los avances del curso que se esté diseñando.
	OBJETO DE ESTUDIO 3: EVALUATION AND DESIGN I. Course and Student Evaluation II. Project Design	Identificación y creación de métodos de evaluación según las necesidades de la clase. Diseño de la evaluación del curso en general. Compilación de cada una de las etapas del diseño curricular.	Preguntas generadoras Discusión grupal Cuestionario Diseño de estrategias de evaluación Diseño de instrumento de evaluación del curso Proyecto Integrador	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Escrito y diseño de la última etapa en trabajo colaborativo con uno o dos compañeros. Participación en actividades interactivas con aplicaciones como kahoot y Quizziz para la revisión de los temas. Creación de material didáctico. Elaboración de instrumentos de evaluación.

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Richards, J.C. (2001). Curriculum development in language teaching. New York : Cambridge University Press. Graves, K. (2000). Designing language courses: A guide for teachers. Boston, MA: Heinle and Heinle. language learning. New York : Cambridge University Press https://www.library.brownblog.com/Designing%20Language%20Courses-A%20guide%20for%20teachers-p320.pdf	<i>Estrategias de evaluación que se aplicarán en cada objeto de estudio:</i> 1. Diseño de cada una de las etapas del Diseño Curricular; el estudiante elabora un borrador para revisión de cada una de las etapas a lo largo del semestre. 2. Exámenes escritos: El estudiante presentará dos exámenes escritos basados en la teoría y práctica del Diseño Curricular. 3. Presentación de avances: Los estudiantes elaboran una presentación para demostrar los resultados y avances de su Diseño Curricular.

Dubin, F, and Olshtain, E. (1997). Course design : developing programs and materials for language learning.
<https://catdir.loc.gov/catdir/samples/cam031/85025525.pdf>

PRESENTATION		
	Points	Points Obtained and grad comments
1. Course Rationale	10	
2. Results of NA	25	
3. Goal and Objectives	15	
4. The Syllabus	30	
a. Content selection		
b. Content sequence		
c. Format and Assessment		
5. Visual Aids and Organization: Students present, and audience can follow clearly.	10	
6. All members participate equally / presented on time.	10	
GRADE:		

8TH SEMESTER – CURRICULUM DESIGN CLASS – INSTRUCTOR: PAOLA CASCINO

4. La asistencia y participación en clase, como las discusiones grupales y en las preguntas generadoras, formarán parte de la calificación final del estudiante.

Ponderación:

Proyecto final 25%
Borradores del proyecto 35%
Presentación 15%
Participación en clase 10%
Exámenes escritos 15%

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OBJETO DE ESTUDIO 1																
OBJETO DE ESTUDIO 2																
OBJETO DE ESTUDIO 3																