

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA UNIDAD ACADÉMICA: PROGRAMA DEL CURSO: PROFESSIONALIZATION SEMINAR I (TEFL FOR CHILDREN) L.L.I. Lydia Esther Carmona Ochoa	DES:	Educación y Cultura
	Programa(s) académico(s)	Licenciatura en Lengua Inglesa
	Tipo de Materia: <i>Obligatoria / Optativa</i>	Obligatoria
	Clave de la Materia:	LIN801 / LIN901
	Semestre:	8º / 9º
	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):	Educational Psychology, TESOL: Methods and Approaches, TESOL: Planning, TESOL: skills and Design, TESOL: Curriculum Design, TESOL: Practicum
DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/ CURSO: La enseñanza del inglés a niños requiere del aprendizaje de la gestión apropiada del aula para que haya un máximo aprovechamiento en el aprendizaje de los niños, por lo tanto, el estudiante será capaz de reconocer y aplicar los enfoques de aprendizaje para enseñar a los niños de acuerdo con su desarrollo cognitivo, así como los métodos más adecuados para ellos también aprenderá a utilizar diferentes recursos didácticos para enriquecer y animar su inglés.		
COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA: <i>Competencia específica:</i> Enseñanza-aprendizaje de 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.		

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

Competencias profesionales:

1. **Docencia:** Facilita los 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:

2. **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.

3. **Transformación digital.**

Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales, con responsabilidad y ética solidaria; propicia su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo y transdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos, temas y subtemas)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
Enseñanza – aprendizaje del inglés Organiza y regula ambientes de aprendizaje. Interactúa y promueve la interacción en inglés en situaciones contextualizadas y auténticas.	OBJETO DE ESTUDIO 1: Theory: 1. Piaget's Theory of Cognitive development. 2. Contrast with Vygotsky's Social Development Theory. 3. The Montessori Method. 4. Total Physical Response (TPR) Method.	Comprensión e identificación de teorías y métodos orientados al aprendizaje y enseñanza de niños.	Preguntas generadoras Videos Discusión grupal Cuestionario Gamificación	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Reporte de lectura individual. Responder al examen escrito aplicado al final de cada bloque de estudio.

Docencia Incorpora, analiza, interpreta y aplica teorías y métodos educativos. Demuestra y promueve valores éticos que se identifican con la práctica docente. Excelencia y desarrollo humano Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.				Participación en actividades interactivas o juego con aplicaciones como kahoot y quizziz y Jeopardy para la revisión de los temas. Lleva a cabo una planeación y micro clase con el método TPR
Transformación digital Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información en el proceso de construcción de saberes. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional.	OBJETO DE ESTUDIO 2: 1. Classroom management part I 2. Classroom management part II	Comprensión, identificación y utilización de diferentes estrategias para el manejo óptimo del aula en especial con niños.	Preguntas generadoras Discusión grupal Cuestionario Gamificación	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Reporte de lectura individual escrito. Responder al examen escrito aplicado al final de cada bloque de estudio. Reporte oral de lectura, individual. Participación en actividades interactivas o juego con aplicaciones como kahoot y quizziz y Jeopardy para la revisión de los temas. Planeación y Micro clase: trabajando con las cuatro habilidades y utilizando todas las técnicas de gestión del aula ya aprendidas en clase.

	OBJETO DE ESTUDIO 3: Using games and songs in the EFL classroom	Comprensión, identificación e utilización de juegos y canciones para la enseñanza del inglés en el salón de clases con niños.	Preguntas generadoras Discusión grupal Cuestionario Gamificación	Participación en preguntas generadoras y discusiones grupales. Reporte de lectura individual escrito. Responder al examen escrito aplicado al final de cada bloque de estudio. Reporte oral de lectura, individual. Participación en actividades interactivas o juego con aplicaciones como kahoot y quizziz y Jeopardy para la revisión de los temas. Planeación y Micro-clase: Integra un juego electrónico en una clase.

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)						
Phillips, Sarah. (1993). Young learners. Oxford Resource Book for Learners. UK Phillips, Diane Projects with young learners Diane Phillips, Sarah Burwood, Helen Dunford - [153] p. il. 28 cm. - Resource books for teachers . reimp. 2003 Incluye: Indice p. [153] ISBN:0194372219 Jones, Fredric. (2007). Tools for teaching. Second Edition. Fredic H. Jones and associates, Inc. Santa Cruz CA. Loannou-Georgiou, Sophie (2003). Assessing Young Learners. Oxford University Press. UK	<i>Estrategias de evaluación que se aplicarán en cada objeto de estudio:</i> Exámenes escritos: El estudiante presentará tres exámenes escritos basados cada objeto de estudio. - La asistencia, participación en clase, juegos, micro clases, así como las discusiones grupales y entrega de cuestionarios formarán parte de la calificación final del estudiante. Ponderación: <table> <tr> <td>Examen de unidad:</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Tareas:</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Participación en las Micro clases</td> <td>10%</td> </tr> </table>	Examen de unidad:	25%	Tareas:	15%	Participación en las Micro clases	10%
Examen de unidad:	25%						
Tareas:	15%						
Participación en las Micro clases	10%						

Lewis, G., & Bedson, G. (2010). <i>Games for Children</i>. New York: OXFORD.	Micro clases (3): <u>50%</u> Calificación final: 100% Porcentaje por unidad 75% Práctica final o proyecto: <u>25%</u> =100%
---	--

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																