|  |  |
| --- | --- |
| GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  Ministerio de Educación  Dirección General de Educación Superior | INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN  LENGUAS VIVAS  “Juan Ramón Fernández” |

Programa

**MÚSICA, PLÁSTICA Y JUEGOS (PI)**

Departamento: Inglés

Carrera/s: Profesorado de Inglés, Profesorado de Educación Superior en Inglés

Trayecto o campo: Campo de la Formación en la Práctica Profesional

Carga horaria: 4 hs cátedra semanales

Régimen de cursada: cuatrimestral

Turno: vespertino

Profesor/a: Cecilia Paula Sassone

Año lectivo: 2018

Correlatividades: Didáctica del Inglés como Lengua-Cultura Extranjera y Sujetos de los Niveles Inicial y Primario

1-**Fundamentación**

El objetivo principal de este taller es permitir a los futuros profesores explorar diferentes técnicas (juegos, música, plástica y tecnología educativa), a fin de realizar el abordaje del proceso enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua de manera más efectiva, amena y motivante, adoptando, adaptando y creando actividades acordes a diferentes edades, estilos de aprendizaje y niveles. La propuesta se sustenta, además, en la necesidad de poner en práctica la teoría aprendida y en la conceptualización y reflexión a partir de la experiencia personal del futuro profesor con cada una de las técnicas. El fin último del taller es que el participante cuente con las herramientas necesarias para desenvolverse con mayor flexibilidad, soltura y resolución tanto en la planificación como en la implementación de actividades en el aula, justificando sus decisiones con criterios sólidos.

2-**Objetivos generales** (los que figuran en el plan de estudios)

Comprender y explorar la utilidad, propósito y potencial de diversas técnicas de aprendizaje utilizando claro discernimiento, imaginación y creatividad para un desarrollo de habilidades lingüísticas en alumnos de nivel inicial, y EGB 1 y 2.

Comprender al alumno como una persona única en búsqueda de su desarrollo personal, con necesidad de estímulo de sus potencialidades y superación de sus limitaciones.

Entender la educación como un todo integrado y valioso para el desarrollo de la persona, y al aprendizaje de la lengua extranjera como un medio para alcanzar este objetivo mayor.

Interpretar la innovación, la tecnología y el cambio como variables constantes en el mundo de hoy, y adoptar una actitud abierta y crítica, reflexionando acerca de cómo este cambio lo afecta como persona, adaptándose a esta realidad sin perder su individualidad.

3-**Objetivos específicos**

Fomentar el acercamiento del participante a otras realidades para abordar las variables que incentivan la educación y adaptarse al mundo del que es protagonista.

Estimular la creatividad y la imaginación del docente y el alumno, como factores claves en la educación, y en el contexto histórico-cultural en el que ésta se desarrolla.

Incentivar la reflexión, la lectura reflexiva, la experimentación personal y el trabajo de investigación y de cooperación con colegas intercambiando opiniones e ideas, como caminos hacia la realización personal y profesional.

Desarrollar el juicio crítico en la selección de la técnica apropiada a la realidad del aula, el alumno y los objetivos lingüísticos a alcanzar.

4-**Contenidos mínimos** (los que figuran en el plan de estudios)

1. La creatividad. Creatividad e imaginación en el diseño, adaptación y

organización de actividades.

2. Las actividades lúdicas como medio de expresión para el aprendizaje de la

lengua extranjera. Teoría del juego como globalizador de otras técnicas: su

valor en la educación, objetivos, utilidad.

3. La plástica. Técnicas básicas.

4. La música como medio de expresión.

5. La informática. Tecnología aplicada a la educación. Las computadoras y las

culturas computacionales. Aprendizaje a través de la informática.

6. Criterios de selección de las actividades a desarrollar en cada una de las

áreas de expresión de acuerdo con los objetivos de enseñanza, etapa evolutiva,

tipo de participación, consignas, espacio físico, distribución de tiempos.

7. Uso de la imagen, el sonido y la exploración sensorial en el desarrollo de

estrategias de comprensión y producción oral y escrita.

5-**Contenidos: organización y secuenciación**

* La Relación Triádica y el Contexto

Visión General de la relación triádica como marco de referencia de la materia: docente, alumno, tarea. El contexto como condicionante de la relación. Factores facilitadores e inhibidores del aprendizaje. Disciplina positiva. Espacio físico - diagramación del aula, utilización de espacios. El alumno en su contexto de aprendizaje: necesidades, intereses, gustos, motivación, inquietudes, su realidad, estilos de aprendizaje. Concepto de “curvatura de la vara”. El rol del docente como facilitador del aprendizaje. El “ser” docente. La relación teoría-práctica. Actitud hacia el aprendizaje y hacia el alumno. Desarrollo cooperativo. Creatividad e imaginación en el diseño, adaptación y organización de actividades.

* Visión General de la relación triádica como marco de referencia de la materia: docente, alumno, tarea. El contexto como condicionante de la relación.

El Contexto: el aula

Factores facilitadores e inhibidores del aprendizaje: clima apropiado, humor, respeto. Disciplina positiva/colaborativa. Espacio físico - diagramación del aula, utilización de espacios abiertos.

El Alumno

El alumno en su contexto de aprendizaje: necesidades, intereses, gustos, motivación, inquietudes, su realidad. Estilos de aprendizaje, multiplicidad de inteligencias, dominancia cerebral. Concepto de “curvatura de la vara”. Auto-superación y auto-realización.

El Docente

El rol del docente como facilitador del aprendizaje. El “ser” docente. La relación teoría-práctica. Actitud hacia el aprendizaje y hacia el alumno. Desarrollo cooperativo.

La Tarea: el aprendizaje de la lengua

El desarrollo de la lengua en la escuela primaria.

* La Creatividad

Creatividad como medio y objeto de la educación. Creatividad e imaginación en el diseño, adaptación y organización de actividades.

Áreas de Expresión

Áreas de Expresión: Juegos, Música, Plástica, Tecnología Educativa

Criterio de selección de las actividades de acuerdo a sus distintas clasificaciones: objetivos y áreas de desarrollo, etapa evolutiva, tipo de participación, consignas, espacio físico, manejo de tiempos. Uso creativo y eficiente de recursos. Cooperación y competitividad. Uso de la imagen, el sonido y la exploración sensorial. Implicancias y requerimientos para el trabajo eficiente en equipos, potencializando el valor del aporte de cada integrante. Integración del inglés con otras áreas de aprendizaje - desarrollo de estrategias para la relación de contenidos inter-curriculares. Actividades Prácticas. Principios Lúdicos. Las Actividades Lúdicas como medio de expresión para el aprendizaje de la lengua extranjera. Teoría del juego, como globalizador de otras técnicas: su valor en la educación, objetivos, utilidad. La Plástica y sus técnicas básicas. La Música como medio de expresión y en la formación del pensamiento abstracto. Tecnología aplicada a la educación. El rol docente en el mundo de hoy - el lado humano de un lanzamiento tecnológico. El cambio en el rol, lo permanente en el rol. Los miedos y las resistencias. Las computadoras, las culturas computacionales y los niños. Multimedia: ventajas y desventajas. Cómo optimizar su uso. Aprendizaje a través de la informática: posibilidades y limitaciones. Actividades prácticas. Proyectos utilizando la computadora como medio.

Criterio de selección de las actividades de acuerdo a sus distintas clasificaciones: objetivos y áreas de desarrollo, etapa evolutiva, tipo de participación, consignas, espacio físico, manejo de tiempos. Uso creativo y eficiente de recursos. Cooperación y competitividad. Uso de la imagen, el sonido y la exploración sensorial. Implicancias y requerimientos para el trabajo eficiente en equipos, potencializando el valor del aporte de cada integrante. Integración del inglés con otras áreas de aprendizaje - desarrollo de estrategias para la relación de contenidos inter-curriculares. Actividades Prácticas.

Las Actividades Lúdicas como medio de expresión para el aprendizaje de la lengua extranjera. Teoría del juego, como globalizador de otras técnicas: su valor en la educación, objetivos, utilidad.

La Plástica y sus técnicas básicas.

La Música como medio de expresión y en la formación del pensamiento abstracto.

* Utilización Pedagógica de la Informática

Tecnología aplicada a la educación. Revolución tecnológica. El rol docente en el mundo de hoy - el lado humano de un lanzamiento tecnológico. El cambio en el rol, lo permanente en el rol. Los miedos y las resistencias. Las computadoras, las culturas computacionales y los niños. Multimedia: ventajas y desventajas. Cómo optimizar su uso. Aprendizaje a través de la informática: posibilidades y limitaciones. Actividades prácticas. Proyectos utilizando la computadora como medio.

6- **Modo de abordaje de los contenidos y tipos de actividades**

Comprendiendo el valor del medio en todo proceso de desarrollo personal y profesional, en esta asignatura la tarea se estructura en base a tres componentes fundamentales del trabajo grupal: interacción, interdependencia y cooperación. En este clima de trabajo, los participantes trabajan en conjunto para el logro de objetivos comunes.

El eje de abordaje del material es el desarrollo de diversos tipos de actividades que orienten a una posterior conceptualización, reflexión y análisis de la experiencia personal de los participantes. Por consiguiente, los contenidos anteriormente detallados derivan tanto del posible emergente de las clases como de la necesidad puntual de reflexionar sobre los temas que hacen al desarrollo de los objetivos de la asignatura.

Dado el perfil dinámico de la asignatura, la estructura de las clases y la didáctica utilizada tienen como objetivo crear un espacio de trabajo de bajo riesgo y de amplia colaboración grupal, convirtiendo al aula en un “Taller de Actividades y laboratorio de ideas”, donde cada participante vuelque la teoría recibida en su formación y obtenida a través de su experiencia personal en la práctica, siendo protagonista, explorador y experimentador de los contenidos específicos propuestos. En consecuencia, el análisis de los textos se realizará por medio de cualquiera (una o varias) de las siguientes metodologías:

Juegos, teatralización, música y actividades plásticas: los participantes experimentan el material teórico de la materia a través de las técnicas y metodologías de la asignatura. Las actividades facilitadoras de integración de los contenidos se realizan a través de la exploración sensorial de los participantes a través del juego, la plástica, la música y el teatro, independientemente de que luego se realice el abordaje específico de cada una de estas áreas de comunicación. La exploración de los textos dentro de esta modalidad, se realiza tanto por parte del profesor de la cátedra, como por parte de los participantes, en trabajos de equipo.

Mesas de discusión grupal y discusiones de panel: los integrantes del grupo discuten los materiales de lectura asignados, aclarando sus dudas y ofreciendo sus opiniones para el beneficio del grupo, contestando preguntas pre-formuladas, o realizando ellos mismos las preguntas que permitan a otros grupos un abordaje sintetizador y estimulante del texto.

Preparación de Guías o Trabajos de Reflexión: cada participante completa guías de evaluación que incluyen tanto sus reflexiones sobre los temas trabajados en clase, como el análisis de sus propios procesos cognitivos en el desarrollo del curso y experimentación de las actividades.

Preparación de Workshops y/o Trabajos de Investigación en equipo (Micro-teaching): los alumnos prepararán un trabajo en equipo que implique la preparación de una actividad a ser desarrollada por el resto de los participantes. Cada grupo será responsable de llevar a cabo la instancia de discusión grupal referente al tema y de realizar, de ser necesario, guías de reflexión sobre lo expuesto.

Aprendizaje en el campus virtual de la asignatura (Moodle LMS – entorno virtual): a fin de experimentar el impacto de un entorno virtual de aprendizaje al servicio del proceso, los alumnos participan del campus virtual de la asignatura. En el aula cuentan con los materiales delg curso, foros de discusión, presentación y debate, y actividades online tanto individuales como colaborativas.

Evaluación integradora de contenidos online: al final del proceso y antes del proyecto colaborativo final, el alumno completa en el campus virtual un cuestionario integrador online, sobre los contenidos y conceptos vistos en el curso, recibiendo nota y feedback automáticos. Dado que el objetivo principal de este cuestionario es consolidar el aprendizaje más que evaluar al alumno, éste puede realizar 2 intentos, considerándose la segunda nota. Se analizan en clase los criterios pedagógicos de esta decisión.

7- **Bibliografía obligatoria**

Brezigar, B. (2010). “How does the introduction of an English Speaking Puppet Influence the Use of English in Group Speaking Activities?” In Lechel, F. Teaching English to Young Learners - Third International TEYL Research, Seminar 2005-6 Papers, Edited by Annie Hughes and Nicole Taylor, The University of York.

Khan, J. (1996) “Using Games in Teaching English to Young Learners”. In BRUMFIT, C. et al. Teaching English to Children – From Practice to Principle. Essex: Addison Wesley Longman Limited.

Lee, W. R. (1982) Language Teaching Games and Contests, Scoring Elements, Oxford University Press.

Papert, S. (1987). Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas. N.Y.: Basic Books Inc. Publishers (pp.177-189).

Scrivener, J. (1994) Learning Teaching: a guidebook for English language teachers. Oxford: Heinemann. (pp. 25-26, pp79-108, 333-369).

New Grolier Multimedia Encyclopedia (1994), Art - Aspects of art, its history and methods, primitive arts, craft (adapted notes).

8-**Bibliografía de consulta**

Albert, L. (1989). A teacher's guide to cooperative discipline: How to manage your classroom and promote self-esteem. Circle Pines, MN: American Guidance Service.

Gwilliams, E. (1994). Teacher Tricks of the Trade: Everything you Ever Wanted to Know About Teaching but Were Afraid to Ask. Essex: Longman Limited.

Wright, A., Betteridge D. and Buckby, M. (1993) Games for Language Learning, New York: Cambridge University Press.

Wright, E. (1997). Loving discipline A to Z. San Francisco: Teaching from the Heart.

Bibliografía sugerida por la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para educación primaria: [fecha de consulta: 6 Mayo 2015]. Disponibles en: <http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/primaria.php>

Artes. Música en la escuela. Proyectos para compartir. (2001). Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Curricula. (Aportes para el desarrollo curricular).

Artes. Plástica en la escuela. Proyectos para compartir. (2001). Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Curricula. (Aportes para el desarrollo curricular).

Educación Física. Experiencias y reflexiones acerca del juego y el “saber jugar”. (2001). Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Curricula. (Aportes para el desarrollo curricular).

Bibliografía sugerida por la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para educación inicial:

Educación Inicial. Jugar con títeres (2002). Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Curricula. (Aportes para el desarrollo curricular). [fecha de consulta: 6 Mayo 2015]. Disponible en: <http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.buenosaires.gob.ar%2Fareas%2Feducacion%2Fcurricula%2Fpdf%2Finicial%2Faipdf%2Fai03web.pdf&ei=VBpVVammB7aasQTO34DgDg&usg=AFQjCNFqGJpN5XDUQJOuGh4_VK3OhuM9nA&sig2=ZesgBJDMkQMgyGKo-_9bUA&bvm=bv.93112503,d.cWc>

Plan de Estudios vigente para la carrera de Profesorado de Inglés y Profesorado de Educación Superior en Inglés (Plan 2015)

<https://ieslvf-caba.infd.edu.ar/sitio/upload/IESLVJRF_PCI_Profesorado_en_Educ_Sup_en_Ingles_2015.pdf>

9- **Sistema de cursado y promoción** (especificar siguiendo las pautas de la Resolución CD N° 34/89; ver [Guía del Estudiante 2018](https://ieslvf-caba.infd.edu.ar/sitio/upload/GUIA_DEL_ESTUDIANTE_2018_VERSION_FINAL.pdf), pág. 7. Aclarar si admite alumno libre y cuáles serían para este caso los requisitos en la evaluación)

Condiciones:

Asistencia obligatoria al 75% del total de las clases y otras actividades programadas por el profesor (talleres, laboratorios, ateneos, consultas, trabajos de campo, seminarios, actividades de   
e-learning, etc.)

Si el alumno no cumple con el 75% de asistencia, pierde la condición de alumno regular y podrá recursar la materia o rendir el examen final como alumno libre.

Aprobación con un promedio no menor que 7 de por lo menos un examen parcial y un examen integrador, siempre que en el examen integrador obtenga 7 puntos o más.

Los exámenes parciales podrán consistir en pruebas escritas u orales, trabajos monográficos, informes, etc. No puede ser un trabajo práctico común.

El examen integrador evaluará el logro de todos los objetivos propuestos. Deberá ser escrito y quedará archivado en el Instituto. Puede ser una monografía.

Si el alumno:

obtiene un promedio menor que 7 pasa al sistema de promoción con examen final.

obtiene un promedio menor que 4 pierde su condición de alumno regular. Puede recursar la materia o rendir examen final como alumno libre (excepto en el caso de las materias del Área de Traducción).

Instrumentos y criterios de evaluación para la aprobación de la unidad curricular

PARCIALES

Dada la modalidad experimental y reflexiva del taller, la evaluación del trabajo en clase se realiza mediante la evaluación continua del alumno según lo trabajado y reflexionado en clase, así como mediante su desempeño en la presentación de guías o en el desarrollo de situaciones de micro-enseñanza. No hay parciales formales.

RÉGIMEN DE PROMOCIÓN DEL CURSANTE

La promoción consta de dos instancias: una evaluación final integradora online en el LMS (Learning Management System o aula virtual) del curso, y un trabajo integrador en equipo. La consigna para este último es seleccionar un tema de relevancia para el alumno, acorde a su etapa evolutiva, motivación y necesidad, aplicando las técnicas de comunicación exploradas en la asignatura: juegos, música, plástica y tecnología educativa. El equipo realiza la planificación de la tarea en base a los objetivos a alcanzar. Finalizada esta etapa el grupo realiza una auto-evaluación del trabajo presentado y, cada integrante, un plan de acción personal que le permita reconocer sus áreas fuertes y aquellas que aún necesitan mayor desarrollo. La aprobación final de este proyecto equivale a la aprobación de la materia.

**10- Alumno libre**

De lo expuesto anteriormente, se desprende la importancia de la presencia regular del alumno durante todo el proceso (mínimo de asistencia, 75%). Por lo tanto, no se contempla la posibilidad de ser "alumno libre".

Prof. Cecilia Paula Sassone