



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

Programa

Instancia Curricular: MÚSICA, PLÁSTICA Y JUEGOS (PI)

Departamento: Inglés

Carrera: Profesorado de Inglés.

Profesorado de Educación Superior en Inglés

Trayecto/Campo: Trayecto de Construcción de las Prácticas Docentes

Carga Horaria: 4 hs. semanales

Regimen de Cursada: Cuatrimestral

Turno: Vespertino

Profesora: Stella Maris Palavecino

Año: 2020

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

1.-FUNDAMENTACIÓN:

Un docente creativo, recurre a varias técnicas motivadoras para encender la chispa que inicia el fuego sagrado del proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo esta llama sólo se enciende acercándonos a los distintos estilos de aprendizaje de cada alumno. En tal sentido, un docente debe recurrir a diferentes técnicas que despierten cada estilo, como la música, el juego, el movimiento lúdico, la imaginación, o la tecnología, en pos de direccionar sus tareas áulicas hacia las múltiples inteligencias que conviven en ella (Gardner, 1985). Sin apelar a estos recursos el arte de enseñar se vuelve monótono y rutinario.

Por esta razón, este taller plantea el abordaje y exploración de estas técnicas con el fin último de favorecer la creatividad al momento diseñar o abordar tareas en la clase de inglés. De este modo, los futuros profesores se apropian de herramientas que transforman el aula en ambientes de inspiración en el que todos los participantes pueden desarrollar todas sus habilidades con respeto por sus diferencias, imaginación y creatividad, y recuperar la alegría de aprender.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

2.-OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar un aproximación heurística a la enseñanza del inglés, como Lengua Extranjera(L.E.), desde el taller y hacia futuras prácticas docentes;
- Explorar técnicas creativas aplicadas a la enseñanza de la L.E. en pos de favorecer el abordaje de futuras ayudantías y residencias de los futuros profesores;
- Articular la teoría recibida durante la formación docente con la práctica del taller, para el diseño y actividades áulicas;
- Explorar e indagar técnicas áulicas de música, plástica, juego y tecnología educativa, como fin en sí mismo y como recurso de enseñanza de L.E.
- Crear un atmosfera confiable que fomente el trabajo cooperativo y colaborativo de exploración y de intercambio.

3.-OBJETIVOS ESPECIFICO:

Que el futuro profesor

- Desarrolle un espíritu de búsqueda, imaginación, y descubrimiento en la exploración y diseño de propuestas didácticas creativas;
- Valore el rol de la música, la plástica el juego y la tecnología educativa, como recurso, como contenido y como medio de enseñanza en L2;
- Explore, seleccione y reflexione sobre el uso de técnicas de plástica, música, juegos y tecnología educativa, justificando esta experiencia con la teoría aprendida en su formación;
- Ponga en práctica actividades lúdicas y expresivas en forma de micro-enseñanza;
- Apele a la creatividad e imaginación del niño y el adolescente como medio de aprendizaje en el diseño de actividades;
- Diseñe actividades creativas de enseñanza en función de las etapas evolutivas y estilos de aprendizaje del niño y el adolescente;
- Logre participar en un espacio de trabajo ameno, comprometido en la realización de secuencias didácticas creativas;
- Compile actividades lúdicas y expresivas en un portfolio online;
- Sociabilice sus propuestas didácticas creativas en un sitio virtual abierto para este taller



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

4-CONTENIDOS MINIMOS

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. **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.

Contenidos: organización y secuenciación

Los contenidos mínimos mencionados en 6: **Criterios de selección de las actividades**, se abordan en todas las unidades de este taller. Estos incluyen: Selección y secuencias de actividades que integren el juego y actividades lúdicas, la música, la plástica y la tecnología educativa en los diferentes momentos de la clase según objetivos, etapa evolutiva, espacio físico y distribución del tiempo. Como recurso o fin en sí mismo.

1.-La 'C' de creatividad se encuentra en el aula de inglés.

La creatividad en el aula de inglés: ¿El qué, por qué y Cómo?. La creatividad en la selección, análisis y adaptación de actividades de libros de textos 'Coursebooks'. Diseño de tareas creativas de apertura y de cierre, de habilidades de producción y recepción. Actividades por descubrimiento.

2.-Veo, Veo otra 'C' en el juego de la 'C'lase de inglés.

El rol del juego en la clase de inglés. Actividades Lúdicas como medio de expresión para la enseñanza del sistema y adquisición de habilidades lingüísticas. El juego globalizador de otras técnicas de música, plástica y tecnología, como fin en sí mismo, acervo cultural y recurso. Objetivos, diseño y adaptación de tareas lúdicas a diferentes niveles.

3. Otra mirada a la plásti'C'a.

Títeres, mascararas, murales, tarjetas, diarios, 'spinners', 'word wheels', 'Flashcards' como andamiajes para antes, durante o después de tareas comunicativas de comprensión y producción.

4. Otro medio de expresión: la músi'C'a

'Action Songs'. Juegos corporales y de movimiento con canciones, rimas y nanas. Jugar y Danzar el cuento. Técnicas para usar canciones en diferentes momentos de la clase según los objetivos docentes y niveles evolutivos.

5. La informáti'C'a otro trampolín creativo.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

La tecnología en la clase de inglés. Aprendiendo online. Sitios útiles web y su uso. Integración en tareas de clase de : 'Flip the classroom'. juegos online. 'Mobile circle games'. 'Smartphone app'. IWB island. learners blog. Writing on a class wiki.

6. La exploración de los sentidos en la 'C'.

Integración global de la imagen, sonido y exploración sensorial: Speaking and writing pictures, e-story-books, Class Weekly learning podcast, TV magazine, Webquest, Drama y la escritura creative. Técnicas de improvisación con elementos concretos. La dramatización en el aula de inglés. Situaciones de roles. Narración Oral. 'Recorded Stories'. Obra de títeres. 'Short films'.

6) MODO DE ABORDAJE DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA Y TIPOS DE ACTIVIDADES.

La dinámica de trabajo propone una metodología de aula-taller, en la cual, los participantes interactúan activamente en la experiencia, construcción y reflexión de secuencias didácticas creativas de modo cooperativo y colaborativo. Este trabajo no se limita a los confines de la clase, y mediado por la tecnología, se articula sincrónica y asincrónicamente, como plantea el modelo 'Flipped Classroom'¹ de la siguiente manera:

Desde el trabajo en la institución formadora, el taller propone en cada encuentro la experiencia directa, con técnicas creativas. El disparador parte de una lúdica grupal con juegos, música, plástica o tecnología educativa. A partir de otros modos de expresar, comunicar y crear se indaga desde la experiencia, el abordaje de la enseñanza de la L.E., acorde a diferentes edades y estilos de aprendizaje y niveles. Desde esta exploración se construyen nuevas conceptualizaciones, con cada una de las técnicas, que el futuro docente podrá seguir construyendo y variando a partir de este espacio.

Sin embargo, para continuar cualquier gran idea o propuesta didáctica es necesario sociabilizarla, compartirla, pensarla y volver a ella. En este sentido, desde el trabajo autónomo en el hogar, el futuro docente recurrirá a las conceptualizaciones recibidas durante su formación, y a partir de esta vuelta a la teoría, sustentar la experiencia personal y construcción grupal que haya surgido al experimentar con cada una de las técnicas en el aula taller.

Así, se abre la puerta de la 'fabrica de ideas' hacia la producción y experimentación de actividades creativas. Finalmente, el futuro profesor podrá sociabilizar la mejor versión de las tareas creativas y

¹ El **Flipped Classroom** (FC) es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

materiales producidos en el aula-taller sustentando su elección con fundamentos sólidos. El docente de cátedra facilitará la publicación y sociabilización de estas producciones a través de una plataforma que abrirá en el sitio web 'Edmodo'.

7.-BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA.

La bibliografía obligatoria será compilada en un 'Apunte de la Cátedra', disponible en la biblioteca del sitio virtual 'Edmodo' que se abrirá para esta instancia curricular.

1.-La 'C' de creatividad se encuentra en el aula de inglés.

Maley, A (2009) 'Towards an Aesthetics of ELT' Part 1. Folio Vol. 13.2, December 2009.

Fehér J. (2015) 'From everyday activities to creative tasks' en '*Creativity in the English Language Classroom*' p 74-85 London: British Council.

Tomlinson, T. (2015) Challenging teachers to use their coursebook creatively en '*Creativity in the English Language Classroom*' p 24-28 London: British Council

2.-Veo, Veo otra 'C' en el juego en la 'C'lase de inglés.

Buttner, A (2007). Games for the Foreign Language Classroom. New York: Eye on Education. Parte 3: Warm-up activities. Parte 3: Individual Practice and Group Activities. Parte 7 games. Parte 8: Five minute Activities to stretch Your legs and brain.

Palavecino, Stella Maris. (2013). '*Una aproximación al juego en inglés en nivel inicial*' http://iesecleston.caba.infed.edu.ar/sitio/upload/Revista_17.pdf e- Eccleston .Año 8. Número 17. 2º Cuatrimestre de 2012. ISPEI "Sara C. de Eccleston". DFD. Ministerio de Educación. GCBA. ISSN 1669-5135.

Videos :

Corradi, L y Pena Lima, B. (2009). Storyline. Teacher's companion. CABA: Pearson

Harmer, J (2007) How to Teach English. Essex. Pearson

3.- Otra mirada a la plásti'C'a.

Goldstein, B. (2009) Working with Images. Capitulo 4 'Imaging' Cambridge: Cambridge University Press

Read, Carol. (2007). '500 Activities for the Primary Classroom' .Oxford: Macmillan Publishers. Section 7: Art and Craft.

4. El inglés y la músi'C'a

Read, Carol. (2007). '500 Activities for the Primary Classroom' .Oxford: Macmillan Publishers. Section 6: Chants, rhymes and songs.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

Scrivener, J(2011) Learning Teaching. Capitulo 15: Songs and Music. Oxford: Macmillan

5. La informáti'C'a otro trampolín creativo.

Read, Carol. (2007). '500 Activities for the Primary Classroom'. Oxford: Macmillan Publishers. Section 9 ICT

Scrivener, J(2011) Learning Teaching. Capitulo 14. Using Technology. Oxford: Macmillan

Stanley, G. (2013) Language Learning with Technology. Cambridge: CUP. Capitulo 1: Integrating Technology.

Webgrafía:

<http://www.theflippedclassroom.es/>

www.coki.com

www.what2learn.com

www.goanimate.com

www.voicethread.com

www.bbc.co.uk/schools/wordandpictures/

6.- La exploración de los sentidos en la 'C'.

Hlenschi-Stroie, V. (2015) - *Drama and creative writing: a blended tool* en 'Creativity in the English Language Classroom' London: British Council

Stanley, G. (2013) *Language Learning with Technology*. Cambridge: CUP. Capitulo 10: project work. Capitulo 7: writing. Capitulo 8: Speaking.

Webgrafía:

<http://www.theflippedclassroom.es/el-modelo-flipped-y-la-expresion-escrita-y-oral/>

www.edmodo.com

www.audacity.com

www.storybird.com

www.audioboom.com

8.- BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA.

Brumfit, C, Moon, J, Ray, T. (1991). *Teaching English To Children. 'From Practice to Principle'*. London.: Collins ELT. Capitulo 3: The Role of Fun and Games in Teaching Young Learners.

Constantinides, M. (2015). *Creating creative teachers* en 'Creativity in the English Language Classroom' London: British Council



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

- Halliwell, S (1998). ' *Teaching English in the Primary Classroom* '. New York: Longman. Parte 1
- Kurtz ,J. .(2015)-Fostering and building upon oral creativity in the EFL classroom en '*Creativity in the English Language Classroom*' London: British Council.
- Heathfield,D.(2015). '*Personal and creative storytelling*' en '*Creativity in the English Language Classroom*' London: British Council.
- Kathleen M Bailey and Anita Krishnan.(2010). '*Old wine in new bottles*': solving language teaching problems creatively p84-89 en '*Creativity in the English Language Classroom*' p 74-London: British Council.
- Maley, A (2014) '*Creativity for a change*' , in Pattison, T (ed) *IATEFL 2014 Harrogate Conference Selections*.Faversham: IATEFL.
- Maley, A (2010) '*Towards an Aesthetics of ELT*' Part 2. Folio Vol. 14.1, September 2010.
- Palavecino, Stella (2014). *Cantar y jugar en inglés en nivel inicial*. revista virtual ISPEI Sara C de Eccleston. disponible en http://iesecleston.caba.infed.edu.ar/sitio/upload/Revista_19.pdf
- Read, Carol. (2007). '*500 Activities for the Primary Classroom*' .Oxford: Macmillan Publishers. Section 5: Games.
- Scrivener, J(2011) *Learning Teaching*. Capitulo 15: Tools, Techniques and Activities.Oxford: Macmillan
- Tomlinson, B (2013) '*Materials development courses*' , in Tomlinson, B (ed) *Developing Materials for Language Teaching*. London: Bloomsbury.
- Tomlinson, B (2014) *Teacher growth through materials development. The European Journal of Applied Linguistics and TEFL* 3/2: 89–106.
- Touron, J , Santiago, R y Diez, A (2014) *The Flipped Classroom*. Kindle Edition. Publisher: Digital Text.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf

9.- Sistema de cursado y promoción:

Siguiendo las pautas de la Resolución CD N° 34/89, la modalidad de cursada y promoción serán:

La modalidad de cursada del taller y su promoción será de alumno regular sin examen final. No existe la instancia de examen libre por tratarse de un abordaje metodológico de TALLER

10.-Instrumentos y criterios de evaluación para la aprobación de la unidad curricular

Condiciones para promoción sin examen final:

- Asistencia obligatoria al 75% del total de las clases y/u otras actividades programadas por el profesor para el cursado de la asignatura. Si el alumno no cumple con el 75% de asistencia, pierde la condición de alumno regular y podrá recurrir la materia o rendir el examen final como alumno libre.
- Aprobación del 75% de los trabajos prácticos explicados brevemente en el abordaje metodológico. Para su aprobación se valorará:
 - 1- Presentación de trabajos grupales e individuales en tiempo y forma;
 - 2.-Trabajos que reflejen una actitud reflexiva y fundamentada frente a las propuestas del taller;
 - 3.- Puesta en común de producciones en sitio virtual del taller;
 - 4.- Realización y aprobación de las actividades;
- Realización y aprobación de un trabajo final integrador que evaluará el logro de todos los objetivos propuestos.

Descripción del Trabajo final integrador

El trabajo final integrador se dividirá en dos partes. La primera, consiste en la realización de una tarea creativa, sugerida por el docente o a elección personal del alumno. Y la segunda, la escritura de un ensayo descriptivo que incluya en su estructura una breve introducción, motivaciones para su elección, fundamentación de la práctica presentada con sustentos teóricos, de qué manera el trabajo se puede llevar al aula para desarrollarlo con los alumnos y conclusión final.

- 1.-Trabajos creativos sugeridos por esta instancia:



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
"2014. Año de las letras argentinas."
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"JUAN RAMON FERNANDEZ"

- Presentación de un portfollio de tareas creativas integradas a la clase de inglés según nivel de inglés y apelando a las técnicas presentadas en el taller en una conferencia abierta. Las tareas pueden integrar todas las técnicas en un nivel en particular, por ejemplo: El juego como globalizador de otras técnicas en el nivel inicial.
- Dramatización de un cuento u obra de títeres según niveles de inglés y etapas evolutivas (trabajo grupal).
- Mi película: Elección y Exploración de una técnica trabajada durante la cursada y puesta en práctica en una clase de inglés. El film incluye al escritor explicando los fundamentos para el uso de las técnicas e ilustraciones con grabaciones de clase.
- Proyectos creativos áulicos de celebraciones culturales: Halloween, Easter, Concert, Christmas.

2.-Descripción de la reflexión escrita:

La extensión del ensayo no podrá superar las tres carillas A4, escritas en texto Arial 12 con interlineado simple.

Si el alumno obtiene un promedio menor que 4 (cuatro) en el trabajo final integrador, pierde su condición de alumno regular. Puede entonces recurrar la materia . La evaluación estará presente durante toda tarea, ya que los talleres son espacios en los que los alumnos van construyendo sus aprendizajes progresivamente. De este modo se pretende no limitarse a una evaluación final, sino también considerar los procesos que intervienen en la construcción de aprendizajes.