

CENTRO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DE ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



GRADO EN MAESTRO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

(MENCIÓN EN LENGUA EXTRANJERA:
INGLÉS)

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

GAMES AND RHYMES WORKSHOP

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título	Grado en Maestro en Educación Primaria
Módulo	Optativo
Asignatura	Games and Rhymes workshop
Código	42055
Curso	4º
Semestre	1er/2ºsemestre
Carácter	Optativa
ETCS	3
Profesor	
Correo electrónico	
Modalidad	Semipresencial
Idioma	Inglés
Web	https://ceie.es/

2. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:
Los propios de acceso al Grado.
Aconsejables:
Nivel de conocimiento de inglés equiparable al B-1 del Marco Europeo de Referencia de las Lenguas.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Educación y Lenguas
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Esta asignatura tiene relación inmediata con asignaturas de didáctica de la enseñanza del inglés y aquellas que trabajan habilidades específicas del idioma como Reading and Writing in English, English Language Teaching Methodology and Learning Strategies, and English Resources. Por otro lado, se puede establecer interdisciplinariedad con otras asignaturas enfocadas a el trabajo de la competencia comunicativa y cultural como Literature for Children in English.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta asignatura complementa el aspecto comunicativo que se introduce y desarrolla en asignaturas de la mención en Lengua extranjera relacionadas con la elaboración de materiales y su uso didáctico en el aula de inglés. De manera más general, se enfatizan en esta asignatura otras destrezas asimiladas en asignaturas del grado relacionadas con la competencia comunicativa y didáctica del idioma a la hora de expresarse en la segunda lengua. Además, esta asignatura dota al alumno de los conocimientos adecuados para su desarrollo docente en la etapa de primaria, en un ambiente multicultural en donde el juego y el folklore formen parte del aprendizaje.

4. COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

CG2 Comprender y expresarse de forma oral y escrita en una lengua extranjera CG3

Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje

CG5 Incorporar y utilizar las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje

CG6 Desarrollar habilidades propias de la profesión docente, adaptadas a las nuevas situaciones educativas y cambios sociales

CE.7.5 Conocer el proceso de aprendizaje del lenguaje escrito y su enseñanza

CE.7.7 Conocer las dificultades para el aprendizaje de las lenguas oficiales de estudiantes de otras lenguas.

CE.7.9 Desarrollar y evaluar contenidos del currículum mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

CE.2.6 Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales.

CE. 14.14. Desarrollar la destreza lingüística y el vocabulario en lengua inglesa a través del juego y las rimas.

CE. 14.15. Elaborar actividades en lengua inglesa que utilicen el juego como herramienta de aprendizaje y las rimas como contenido didáctico para el desarrollo del vocabulario en la etapa de Educación Primaria.

La superación de estas asignaturas garantiza un nivel B2 de comprensión y expresión oral y escrita en lengua extranjera (inglés), de acuerdo al Real Decreto 1594/2011, de 4 de noviembre, por el que se establecen las especialidades docentes del Cuerpo de Maestros que desempeñen sus funciones en la etapa de Educación Primaria reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Pronunciar y entonar con corrección. Dominar el vocabulario de los juegos en lengua inglesa.
- Ser capaz de aplicar una metodología activa en la que se utilicen la tradición, el juego y otros recursos literarios se utilicen para desarrollar la comunicación e interacción, y formen parte del proceso de aprendizaje en la educación primaria.
- Seleccionar y poner en práctica los recursos y materiales adecuados para la adquisición del inglés como segunda lengua.
- Ser capaces de planificar contenidos en donde las rimas y los juegos se integren como herramientas básicas de aprendizaje y/o adquisición de una segunda lengua en la etapa de primaria.

6. CONTENIDOS

Unit 1. Learning the rhymes

Unit 2. Actions: dramatizing the rhymes

Unit 3. Art work: games and rhymes as source for art and craft activities

Unit 4. Number rhymes

Unit 5. Word games

7. CRONOGRAMA

Unidades didácticas/Temas	Periodo temporal
Unidad 1	Semana 1 - 3
Unidad 2	Semana 4 - 6
Unidad 3	Semana 7 - 9

Unidad 4	Semana 10 - 12
Unidad 5	Semana 13 - 15
Evaluación final	Semana 16

Nota: La distribución expuesta en esta tabla tiene un carácter general y orientativo, se ajustará a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

8. METODOLOGÍA

La asignatura cuenta con una serie de contenidos de carácter teórico, imprescindibles para la formación de los alumnos, pero la metodología de enseñanza está basada en la participación y la colaboración de los estudiantes, entre ellos y con el profesor.

En esta modalidad semipresencial se sigue una metodología de carácter práctico con una visión tecnológica del aprendizaje, lo que significa que la presentación y resolución de las actividades formativas se plantean y desarrollan con soportes digitales, que combina las explicaciones teóricas con la resolución de casos prácticos basados en supuestos reales de la actividad profesional.

Se imparten clases magistrales a cargo del docente de la asignatura en las que se trabajan contenidos teóricos y diferentes metodologías prácticas y participativas que se llevan a cabo a través del aula virtual, que ofrece posibilidades de encuentros virtuales síncronos y asíncronos, donde el alumno puede tener contacto directo con el docente y con sus compañeros, al mismo tiempo que puede tener acceso al material didáctico, las actividades prácticas y de evaluación, necesarias para la adquisición de las competencias y los resultados de aprendizaje previstos durante el curso.

Las sesiones presenciales reforzarán las clases teóricas y fomentarán la participación activa del alumno y del grupo de clase, el aprendizaje experiencial, individual y cooperativo. Se combinarán los casos prácticos con diferentes propuestas metodológicas: el debate, las simulaciones, la resolución de problemas, la realización de proyectos, etc.

La evaluación se irá realizando a lo largo del cuatrimestre a través de estas participaciones y colaboraciones durante las clases por videoconferencia o las sesiones presenciales, además del trabajo autónomo del alumno con la entrega de los trabajos y proyectos propuestos; y finalizará con la realización de una prueba escrita al final del cuatrimestre para valorar la adquisición y dominio de los conocimientos y competencias trabajados en la asignatura.

Las tutorías serán de carácter formativo y orientador, y se realizarán mediante el correo electrónico y otras herramientas contenidas en la plataforma del campus virtual.

9. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

Modalidad Organizativa	Métodos de Enseñanza	Horas	Presencialidad %
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	Método expositivo/Lección magistral	11.3	100
Workshop. Seminarios o talleres	Método del caso	12.3	100
Actividades a través de recursos virtuales	Práctica guiada mediante debates y resolución de problemas y ejercicios en el aula	5	50
Acceso e investigación sobre contenidos complementarios	Aprendizaje orientado a proyectos	5	0
Estudio individual y trabajo autónomo		21	0
Tutoría a distancia		8.8	50
Trabajos individuales o en grupo	Resolución de ejercicios y problemas	8.8	0
Prueba final presencial teórica		3	100

10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Actividad de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final (%)
Asistencia y participación en clases, foros, videoconferencias y otros medios colaborativos	Grado de participación y calidad de las actividades prácticas de las sesiones presenciales relacionadas con los contenidos teóricos abordados en las diferentes unidades	5%
Presentación de trabajos y proyectos. Prácticas individuales y trabajo en equipo	Capacidad de diseño, planificación y desarrollo de diferentes materiales didácticos orientados a los contenidos de la asignatura. Adecuación a la etapa educativa. Capacidad expresiva (oral y escrita) y originalidad.	30%
Test de autoevaluación	Adquisición de contenidos teóricos-prácticos	5%
Examen final	Adquisición de contenidos teóricos a través de evaluación escrita presencial.	60%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

En todos los ejercicios se tendrá muy en cuenta la correcta expresión escrita, y el uso adecuado de la gramática y la puntuación.

La calificación final estará basada en la puntuación absoluta de 10 puntos obtenida por el estudiante, de acuerdo a la siguiente escala: Suspenso: 0-4; Aprobado: 5-6; Notable: 7-8; Sobresaliente: 9-10 y Matrícula de Honor: que implicará haber obtenido sobresaliente más una mención especial.

Las faltas en la Integridad Académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad. El plagio, total o parcial, de cualquiera de los ítems de evaluación será sancionado conforme al Régimen Jurídico y Procedimiento Sancionador del Estudiante Universitario.

Cada falta ortográfica restará un punto, y más de tres supondrán la devolución del trabajo para revisión del alumno, con la consiguiente merma en la calificación final.

11. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Barron, P. (2008). *Practical ideas, games and activities for the Primary classroom*. Longman.

Read, C. (2007). *500 Activities for the Primary classroom*. Macmillan.

Bibliografía complementaria

Halliwell, S. (1992). *Teaching English in Primary school*. Longman.

De Boo, M. (1992). *Action rhymes and games*. Scholastic.

Nota: Las referencias bibliográficas citadas no constituyen un listado cerrado; cada profesor podrá añadir recursos que considere pertinentes según las características e intereses del grupo.