Información de la asignatura

Titulación:
Máster Universitario en Formación del Profesorado de Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

Facultad: Magisterio y Ciencias de la Educación

Código: 1020007. **Nombre:** Recursos Didácticos para la Enseñanza de la Lengua y la Literatura Inglesa

Créditos: 6 **ECTS** **Curso:** 2024-2025 **Semestre:** 2

Módulo: MPS módulo específico Inglés

Materia: MPS (Inglés) **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Inglés

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Inglés

Profesorado:

Nombre y apellidos **M.Laura Angelini** marialaura.angelini@ucv.es

Nombre y apellidos **Rut Muñiz** rut.muniz@ucv.es

Organización del módulo

FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
Didáctica	12	Didáctica de una Lengua Extranjera	6	1
		El Currículum en Inglés	6	1
Recursos de aula	6	Recursos didácticos para la enseñanza de la Lengua y la Literatura.	6	2
Investigación	6	Innovación e Investigación en Didáctica de la Lengua y la Literatura.	6	2

Conocimientos recomendados

Poseer estudios previos en filología inglesa o de especialización en inglés.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

Código	Resultados de aprendizaje
R1	El alumnado integra tecnologías de la información y comunicación mediante la participación en una simulación a gran escala de forma síncrona y asíncrona.
R2	El alumnado redacta un informe sobre su propio aprendizaje en la asignatura, los objetivos alcanzados, la experiencia de la simulación y su potencial en la escuela secundaria
R3	El alumnado demuestra haber adquirido un pensamiento crítico frente a diferentes metodologías de enseñanza del inglés y su literatura, y recursos tecnológicos en el aula de secundaria mediante clases-debate

Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

Código	Generales	Ponderación			
		1	2	3	4
CG1	- Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.				X

CG2	- Ser capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios				X
CG3	- Saber comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades				X
CG4	- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.				X

Código	Específicas	Ponderación			
		1	2	3	4
CE16	– Conocer los fundamentos teóricos y prácticos de las prácticas de enseñanza y aprendizaje de las asignaturas correspondientes.				X
CE18	– Adquirir criterios para la identificación y creación de materiales educativos.				X
CE20	- Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.				X
CE21	- Conocer estrategias y técnicas de evaluación y entender la evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo.				X
CE22	-Conocer y aplicar iniciativas innovadoras dentro del contexto educativo.				X
CE27	- Acreditar un buen- dominio de la expresión oral y escrita en la práctica docente.				X

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R-1 El alumnado integra tecnologías de la información y comunicación mediante la participación en una simulación a gran escala de forma síncrona y asíncrona.	50%	Rúbrica de Obs. Directa estructurada
R-2 El alumnado redacta un informe sobre su propio aprendizaje en la asignatura, los objetivos alcanzados, la experiencia de la simulación y su potencial en la escuela secundaria	40%	Rúbrica
R-3 El alumnado demuestra haber adquirido un pensamiento crítico frente a diferentes metodologías de enseñanza del inglés y su literatura, y recursos tecnológicos en el aula de secundaria mediante clases-debate	10%	Obs. Directa

Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: *De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor". De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece*

Evaluación única: *De forma excepcional podrán optar a este sistema de evaluación aquellos estudiantes que, por causa sobrevenida, justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua y lo soliciten a la Coordinación de la especialidad, dentro del primer mes de docencia.*

En dicho caso, se evaluará de la siguiente manera:

-1. Video Lesson: se debe grabar una lección donde se utilice la simulación como técnica de aula en la enseñanza del inglés en secundaria y otras metodologías activas.

-2. Defensa: El estudiante presentará su vídeo y realizará una defensa oral con tribunal sobre las metodologías empleadas.

-3. Informe final escrito: El estudiante realizará un informe escrito estructurado sobre la asignatura y su intervención en aula utilizando simulación y otras metodologías activas.

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, informes, etc., para presentar o entregar en clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías en grupos reducidos.
M2	Trabajo realizado en la plataforma universitaria (www.plataforma.ucv.es). Presentación de contenidos dirigida por el profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de habilidades, destrezas y conocimientos en el aula.
M3	Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad de los estudiantes. Sesiones de trabajo en grupo dirigidas por el profesor. Estudio de casos, análisis de diagnósticos, resolución de problemas, estudios de campo, laboratorios informáticos, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, recursos en línea, Internet, etc.
M4	Atención personalizada y en pequeños grupos. Período de instrucción y/u orientación dirigido por un tutor para revisar y discutir materiales y temas presentados en clases, seminarios, lecturas, realización de tareas, etc.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL		
Actividad	**Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura**	**ECTS**
Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,R2,R3	0,6
Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Simulación de aula y simulación telemática. Diálogo intercultural. Interacción síncrona y asíncrona. COIL a gran escala. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad con otros estudiantes, docentes en activo y académicos.	R1,R2,R3	1,8
	Total	2,4

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO		
Actividad	**Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura**	**ECTS**
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	1,2
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	2,4
	Total	3,6

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

BLOQUE DE CONTENIDOS	Contenidos
BLOQUES I-VI	BLOQUE I Metodologías activas de aprendizaje. Simulación. Cambio de paradigma en la enseñanza y aprendizaje de lenguas.
	BLOQUE II Fases de la simulación en detalle. Creación de equipos. Flipped classroom, su eficacia, su potencial y sus limitaciones en el ámbito educativo.
	BLOQUE III COIL-El intercambio virtual como enfoque pedagógico. Conciencia cultural. Formación para diálogo intercultural.
	BLOQUE IV Análisis de recursos para la enseñanza de la literatura en secundaria.
	BLOQUE V Participación en una simulación a gran escala. Debriefing de la simulación: reflexión sobre sus fases, utilidad en el aprendizaje de idiomas y promoción de valores.
	BLOQUE VI Metodología de simulación y juego. Diseño de escenarios.

Organización temporal del aprendizaje

BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	N.º de sesiones	Horas
Metodologías activas de aprendizaje. Simulación. Cambio de paradigma en la enseñanza y aprendizaje de lenguas	2	5
Fases de la simulación en detalle. Creación de equipos. Flipped classroom, su eficacia, su potencial y sus limitaciones en el ámbito educativo.	2	5
COIL-El intercambio virtual como enfoque pedagógico. Conciencia cultural. Formación para diálogo intercultural.	2	5
Análisis de recursos para la enseñanza de la literatura en secundaria.	2	5
Participación en una simulación a gran escala. Debriefing de la simulación: reflexión sobre sus fases, utilidad en el aprendizaje de idiomas y promoción de valores.	4	20
Metodología de simulación y juego. Diseño de escenarios	2	5

Referencias

Alam, A. (2022). Mapping a sustainable future through conceptualization of transformative learning framework, education for sustainable development, critical reflection, and responsible citizenship: an exploration of pedagogies for twenty-first century learning. *ECS Transactions*, 107(1), 9827.

Angelini, M. L. (2021). *Learning Through Simulations: Ideas for Educational Practitioners*. Switzerland: Springer Nature.

Angelini, M. L. & Muñiz, R. (2023). *Simulation for Participatory Education.Virtual Exchange and Worldwide Collaboration.* SPRINGER.

Barach, P. (2021). Designing and integrating purposeful learning in gameplay: What will it take to ensure sustainable learning and effectiveness outcomes?. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 161-166.

Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.* Madrid: Instituto Cervantes. Ministerio de Educación Cultura y Deporte. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf [04-07-2018]

Crookall, D. & Thorngate, W. (2009). Acting, Knowing, Learning, Simulating, Gaming. *Simulation & Gaming*, 40(1), 8-26. https://doi.org/10.1177/1046878108330364

Jiménez-Rodríguez, M. Á., Angelini, M. L., & Tasso, C. (2021). *Orientaciones metodológicas para el desarrollo del pensamiento crítico.* Barcelona: Ediciones Octaedro.

Jones, K. (1982). *Simulations in language teaching. Cambridge*, UK: Cambridge University Press.

Jones, K (1995). *Simulations. A Handbook for Teachers and Trainers*. London: Nichols Publishing Company.

Klabbers, J. H. G. (2006). *The Magic Circle: Principles of Gaming and Simulation*. UK: Sense Publishers.

McCrary, N. E., & Mazur, J. M. (2010). Conceptualizing a narrative simulation to promote dialogic reflection: using a multiple outcome design to engage teacher mentors. *Educational Technology Research and Development*, 58(3), 325-342.

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. & Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: NFER.

Richards, J. & Farrell, T. (2009). *Professional Development for Language Teachers. Strategies for Teacher Learning.*