

<b>Curso:</b> Taller de Elaboración de Material Didáctico		<b>Horas aula:</b> 2 <b>Horas virtuales:</b> 1
<b>Clave:</b> 001CP014		
<b>Antecedentes:</b>		<b>Horas laboratorio:</b> 0 <b>Horas independientes:</b> 3
<b>Competencia del área:</b> Utilizar de manera eficaz y apropiada el idioma inglés, a través del autodesarrollo del sistema lingüístico y su uso en el campo léxico-semántico, ortográfico y gramatical, para su enseñanza como lengua extranjera, con base en las corrientes lingüísticas y teorías psicopedagógicas aplicables para aprendices nativos del español en cualquiera de las etapas formativas, con liderazgo e innovación.	<b>Competencia del curso:</b> Aplicar metodologías que sustentan las estrategias de enseñanza aprendizaje en el uso de recursos y materiales innovadores para el diseño e implementación de los mismos en el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.	
<b>Elementos de competencia:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender los diferentes conceptos de material didáctico audiovisual, planeando de acuerdo a las metodologías de la enseñanza del inglés para su selección, adaptación y utilización con una gestión de tiempo adecuada en diferentes niveles educativos.</li> <li>2. Identificar las metodologías que sustentan la elaboración de materiales didácticos audiovisuales innovadores para la selección, adaptación y utilización de los materiales existentes, así como el diseño propio de materiales, con base al marco teórico que las respalda en el área de la enseñanza del inglés.</li> <li>3. Aplicar las metodologías que sustentan la elaboración innovadora de juegos y concursos para la selección, adaptación y uso de los materiales existentes en el aula con base en el marco teórico que las respalda.</li> </ol>		
<b>Perfil del docente:</b>		
Licenciado en Enseñanza del Inglés, Lingüística, o afín a la asignatura preferentemente con posgrado en Enseñanza del Inglés, Lingüística o afín; con experiencia docente mínima de 2 años en alguna de las áreas mencionadas. Con habilidad para el desarrollo de la asignatura en el idioma inglés, Competencia C1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia de Lenguas. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo, con experiencia en el modelo por competencias, con actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.		
<b>Elaboró:</b> LILIAN BEATRIZ MARTINEZ LOPEZ		Septiembre 2021
<b>Revisó:</b> ALMA ANGELINA YANEZ ORTEGA		Mayo 2022
<b>Última actualización:</b>		

<b>Autorizó:</b> Coordinación de Procesos Educativos	Junio 2022

**Elemento de competencia 1:** Comprender los diferentes conceptos de material didáctico audiovisual, planeando de acuerdo a las metodologías de la enseñanza del inglés para su selección, adaptación y utilización con una gestión de tiempo adecuada en diferentes niveles educativos.

**Competencias blandas a promover:** Planificación y gestión del tiempo

**EC1 Fase I: Marco conceptual y fundamento teórico del uso de material didáctico**

**Contenido:** El concepto y clasificación del material didáctico. Criterios que se utilizan en la selección de material didáctico en la enseñanza

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Resumen sobre el concepto de material didáctico**

Elaborar de manera individual, un resumen sobre el concepto y clasificación del material didáctico, con base a la explicación del tema por parte del facilitador, la revisión independiente del recursos propuesto y a la lluvia de ideas sobre lo que un grupo conoce sobre la clasificación o usos del material didáctico en diferentes ambientes de aprendizaje.

Participar en análisis y discusión del tema con apoyo del facilitador.

2 hrs. Aula  
1 hr. Virtual  
2 hrs. Independientes

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual ( ) Equipo ( )  
Independientes (X)

**Recursos:**

Mukherjee, T. (2017). [Teaching materials and teaching aids](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Resumen](#)

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Exposición sobre selección de material didáctico**

Realizar en equipos, una exposición oral sobre selección de material didáctico, con base a la lectura y análisis de los recursos de la actividad u otras fuentes de información con sustento académico.

Con la información recabada, elaborar de manera independiente, una presentación en Power Point o Prezi y grabar la exposición en video de acuerdo a criterios de elaboración establecidos por el facilitador, compartir el enlace en plataforma educativa para su retroalimentación y evaluación.

En el aula se presentarán las mejores exposiciones en video.

2 hrs. Aula  
1 hr. Virtual  
2 hrs. Independientes

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual ( ) Equipo ( )  
Independientes (X)

**Recursos:**

- Baytar, I., Timucin, M. (2021). [Harnessing literature in EFL: teaching](#) : A case in point.
- Howard, J. (2004). [Guidelines for designing effective english language teaching materials](#) .

**Criterios de evaluación de la actividad:**

Rúbrica de [Exposición](#)

**EC1 Fase II: El uso de las TICs como apoyo a la enseñanza**

**Contenido:** Herramientas para la enseñanza del inglés Las ventajas del uso de las TICs como apoyo a la enseñanza

<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Folleto sobre el uso de las TICs como apoyo en la enseñanza</b></p> <p>Elaborar en equipo, un folleto sobre el uso de las TICs como apoyo en la enseñanza del inglés, con base en la información proporcionada en el aula y los recursos recomendados en la actividad.</p> <p>Diseñar con imágenes representativas del tema, de forma creativa e innovadora, de acuerdo con los criterios establecidos por el facilitador. para ello, exponer en el aula y participar en su coevaluación.</p> <p>2 hrs. Aula</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual ( ) Equipo (X)  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b>  1. Miller, G. (2018). <a href="#">Technologies in the Classroom: Advancing English Language Acquisition.</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b>  • <a href="#">Rúbrica sobre Folleto</a></p>
<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Presentación sobre herramientas de enseñanza del inglés</b></p> <p>Realizar, en equipo, una presentación oral, sobre alguna de las aplicaciones de la lista a continuación, resaltando la funcionalidad del material didáctico en la enseñanza del inglés.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. FluentU</li> <li>2. Words with Friends</li> <li>3. Heads Up</li> <li>4. MemRise</li> <li>5. Kahoot!</li> <li>6. Draw and Tell</li> </ol> <p>Llevar a cabo de forma independiente una búsqueda de artículos y libros sobre el uso de dichas aplicaciones y hacer uso de una APP como PowerPoint, <a href="#">Visme</a>, <a href="#">Prezi</a> u otra herramienta y elaborar una presentación multimedia con la información relevante.</p> <p>2 hrs. Aula  1 hr. Virtual  2 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal (X) Individual ( ) Equipo (X)  Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b>  Al-Kamel, M. (2018). <a href="#">The positive effect of ICT on the English Language Learning and Teaching</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b>  Rúbrica de <a href="#">Presentación Oral</a></p>
<p><b>Evaluación formativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumen sobre el concepto de material didáctico</li> <li>• Exposición sobre selección de material didáctico</li> <li>• Folleto sobre el uso de las TICs como apoyo en la enseñanza</li> <li>• Presentación sobre el uso de TICs en la enseñanza de idiomas</li> </ul>	
<p><b>Fuentes de información</b></p>	
<p>1. Al-Kamel, M. (2018). "The positive effect of ICT on the English Language Learning and Teaching". <a href="#">The positive effect of ICT on the English Language Learning and Teaching</a></p>	

2. Baytar, I., Timucin, M. (2021). Harnessing literature in EFL: teaching: A case in point. Journal of Language and Linguistic studies. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1285102.pdf>
3. Miller, G. (2018). Technologies in the Classroom: Advancing English Language Acquisition. <https://eric.ed.gov/?q=Technology+in+the+language+classroom&idEJ1195376>
4. Howard, J. (2004). Guidelines for Designing Effective English Language Teaching Materials. [Guidelines for designing effective english language teaching materials](#).
5. Mukherjee, T. (2017). Teaching materials and teaching aids. [https://www.researchgate.net/publication/318215081\\_Teaching\\_materials\\_and\\_teaching\\_aids\\_-\\_1\\_teaching\\_material](https://www.researchgate.net/publication/318215081_Teaching_materials_and_teaching_aids_-_1_teaching_material)
6. Rudd, R.E. (s.f.) *Guidelines for creating teaching material*. [https://cdn1.sph.harvard.edu/wp-content/uploads/sites/135/2012/09/resources\\_for\\_creating\\_materials.pdf](https://cdn1.sph.harvard.edu/wp-content/uploads/sites/135/2012/09/resources_for_creating_materials.pdf)

**Elemento de competencia 2:** Identificar las metodologías que sustentan la elaboración de materiales didácticos audiovisuales innovadores para la selección, adaptación y utilización de los materiales existentes, así como el diseño propio de materiales, con base al marco teórico que las respalda en el área de la enseñanza del inglés.

**Competencias blandas a promover:** Innovación

**EC2 Fase I: Marco teórico que respalda el uso de materiales didácticos audiovisuales.**

**Contenido:** Criterios de selección de materiales didácticos audiovisuales. Diseño de Posters Diseño de Dibujos y Fotografías Realia Actividades con Música

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 5: Exposición sobre empleo de material didáctico**

Realizar, por equipo una exposición oral sobre el empleo de material didáctico con base en la información proporcionada por el facilitador y a la selección de material audiovisual de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes a la que va dirigido.

Clasificar los materiales audiovisuales en edad, nivel educativo y necesidades especiales de educación, sustentar y justificar la elección de dicho material.

Integrar y organizar de forma independiente la información obtenida por cada integrante del equipo, realizar una presentación y presentarla en clase. Participar de forma responsable en el proceso de retroalimentación grupal donde se expongan los conocimientos adquiridos sobre el tema.

3 hrs. Aula  
3 hrs. Independientes

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( )  
Grupal (X) Individual ( ) Equipo (X)  
Independientes (X)

**Recursos:**

[Video]. Youtube (2018). [Jhpiego's Learning Series: Using Audiovisual Aids Effectively.](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

- Rúbrica de [Exposición](#)

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 6: Trabajo en aula/producto sobre diseñar o adaptar materiales didácticos**

Realizar en equipo el diseño y elaboración de un material didáctico de los enlistados a continuación, de acuerdo a un contexto y nivel educativo:

- Diseño de Posters
- Diseño de Collage
- El uso de Video
- Realia

Hacer uso de la creatividad para diseño de material educativo utilizando diferentes herramientas digitales y materiales. Presentar en el aula e intercambiar puntos de vista para llegar a conclusiones.

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual ( ) Equipo (X)  
Independientes ( )

**Recursos:**

Patau, S. (2017). [The use of Realia as Media in Teaching Speaking.](#)

Daniel, P. (s.f.). [Use of Puppetry in Teaching Language.](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

Rúbrica [Trabajo en aula / Producto](#)

<p>4 hrs. Aula 1 hr. Virtual</p>	
<p><b>EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Reporte Escrito sobre diseño de material</b></p> <p>Elaborar en equipo y de forma independiente, un reporte escrito sobre los materiales didácticos diseñados, complementada con la información proporcionada previamente en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Seguir los lineamientos de formato y entrega proporcionados por el facilitador y participar en análisis y discusión del tema.</p> <p>1 hr. Virtual 4 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual ( ) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b> 1. [Video]. Youtube (2018). <a href="#">Jhpiego's Learning Series: Using Audiovisual Aids Effectively.</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> • <a href="#">Rúbrica de Reporte Escrito</a></p>
<p><b>EC2 Fase II: Materiales didácticos originales.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Diseño de Flashcards Beneficios del uso de títeres para la enseñanza</p>	
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 8: Mapa Mental sobre el uso de flashcards</b></p> <p>Elaborar de manera individual e independiente, un mapa mental sobre el uso de flashcards en la enseñanza del inglés, con base en el artículo brindado en el área de recursos.</p> <p>Ingresar a algún programa para crear mapas mentales, por ejemplo <a href="#">CANVA</a> y seguir los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador.</p> <p>Participar en el proceso de retroalimentación grupal y aportar sus ideas o conceptos a modo de discusión guiada.</p> <p>1 hr. Aula 2 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( ) Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b> 1. Nuryani, N. (2021). <a href="#">The Utilization of Flashcards in Teaching English to Young Learners.</a> 156-162. 2. Software sugerido para mapa mental: <a href="#">CANVA</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> • Rúbrica de <a href="#">Mapa Mental</a></p>
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Mesa Redonda sobre beneficios del uso de títeres</b></p> <p>Participar de manera individual en una mesa redonda sobre los diferentes beneficios del uso de títeres para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.</p> <p>Compartir, además, la percepción y/o práctica que se debe realizar para lograr un aprendizaje significativo del idioma mediante el uso de este material educativo.</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( ) Grupal (X) Individual (X) Equipo ( ) Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b> 1. Domiczek, A. (06 de mayo del 2021). <a href="#">Puppets as a Teaching Tool in the ESL Classroom.</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p>

2 hrs. Aula

- Rúbrica de [Mesa Redonda](#)

**Evaluación formativa:**

- Exposición sobre material didáctico
- Trabajo en aula sobre diseñar o adaptar materiales didácticos
- Reporte Escrito sobre diseño de material
- Mapa Mental sobre el uso de flashcards
- Mesa Redonda sobre beneficios del uso de títeres

**Fuentes de información**

1. Daniel, P. (s.f.). Use of Puppetry in Teaching Language. <https://apfstatic.s3.ap-south-1.amazonaws.com/s3fs-public/Use%20of%20Puppetry%20in%20Teaching%20LanguageIssueXIII.pdf>
2. Domiczek, A. (06 de mayo del 2021). *International TEFL and TESOL Training*. Puppets as a Teaching Tool in the ESL Classroom. <https://www.teflcourse.net/blog/puppets-as-a-teaching-tool-in-the-esl-classroom/>
3. Jhpiego. (2018). Jhpiego's Learning Series: Using Audiovisual Aids Effectively. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xZDWAu0aWc0>
4. Nuryani, N. (2021). The Utilization of Flashcards in Teaching English to Young Learners. *Professional Journal of English Education Vol. 4, 156 - 162*. [https://www.researchgate.net/publication/350095489\\_THE\\_UTILIZATION\\_OF\\_FLASH\\_CARDS\\_IN\\_TEACHING\\_ENGLISH\\_TO\\_YOUNG\\_LEARNERS](https://www.researchgate.net/publication/350095489_THE_UTILIZATION_OF_FLASH_CARDS_IN_TEACHING_ENGLISH_TO_YOUNG_LEARNERS)
5. Patau, S. (2017). The use of Realia as Media in Teaching Speaking. [https://www.researchgate.net/publication/342656615\\_THE\\_USE\\_OF\\_REALIA\\_AS\\_MEDIA\\_IN\\_TEACHING\\_SPEAKING](https://www.researchgate.net/publication/342656615_THE_USE_OF_REALIA_AS_MEDIA_IN_TEACHING_SPEAKING)
6. Spratt, M.; Pulverness, A.; and Williams, S. (2005). *The TKT: Teaching Knowledge Test Course*. Cambridge University Press



**Elemento de competencia 3:** Aplicar las metodologías que sustentan la elaboración innovadora de juegos y concursos para la selección, adaptación y uso de los materiales existentes en el aula con base en el marco teórico que las respalda.

**Competencias blandas a promover:** Innovación

**EC3 Fase I: Marco teórico que respalda el uso de juegos y concursos y la dramatización**

**Contenido:** Importancia de la utilización de juegos y dramatización Juegos de Mesa en la enseñanza del inglés.

**EC3 F1 Actividad de aprendizaje 10: Cuadro comparativo de juegos y dramatización**

Elaborar de manera individual e independiente, un cuadro comparativo de juegos y dramatizaciones mediante una discusión en equipos, a modo de lluvia de ideas dentro del aula, las posibles adaptaciones de cada uno de los juegos propuestos por el facilitador.

Preparar una presentación corta explicando las propuestas a las que se llegaron en sus respectivos equipos y subir a la plataforma educativa para su evaluación y retroalimentación.

3 hrs. Aula  
3 hrs. Virtuales  
4 hrs. Independientes

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo (X)  
Independientes (X)

**Recursos:**

1. Estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Municipal Técnico Industrial. (s.f.) [El uso de juegos para la enseñanza de inglés.](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

- Rúbrica de [Cuadro Comparativo](#)

**EC3 F1 Actividad de aprendizaje 11: Trabajo en aula/producto de diseño de juego de mesa**

Diseñar en equipos, un juego de mesa original para la enseñanza de algún tema gramatical. Es importante especificar el nivel y edad para los que está dirigido, así como cumplir con los parámetros establecidos por el facilitador. De manera independiente, trabajar en el diseño correspondiente del juego de mesa. Posteriormente, hacer una presentación de cada juego de mesa en clase para corroborar que cumpla con los objetivos establecidos.

3 hrs. Aula  
4 hrs. Independientes

**Tipo de actividad:**

Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( )  
Grupal (X) Individual (X) Equipo (X)  
Independientes (X)

**Recursos:**

1. Casas, G. (2020). [The Role of Board Games in EFL Teaching.](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

- Rúbrica [Trabajo en aula / Producto](#)

**EC3 Fase II: Criterios para la selección de juegos y concursos**

**Contenido:** Importancia de juegos lúdicos Selección de juegos y concursos Implementación de juegos

**EC3 F2 Actividad de aprendizaje 12: Mapa**

**Tipo de actividad:**

<p><b>mental sobre selección de juegos y concursos</b></p> <p>Elaborar de forma independiente y en equipos, un mapa mental sobre la selección de juegos y concursos, con base al artículo brindado por el facilitador en el aula.</p> <p>Ingresar a algún programa para crear mapas mentales, como por ejemplo <a href="#">MindMeister</a> o algún otro de su preferencia y seguir los lineamientos de formato y forma proporcionados por el facilitador.</p> <p>Entregar en plataforma educativa y participar en el proceso de retroalimentación grupal y aportar sus ideas o conceptos a modo de discusión guiada.</p> <p>4 hrs. Aula 4 hrs. Independientes</p>	<p>Aula (X) Virtuales ( ) Laboratorio ( )          Grupal (X) Individual ( ) Equipo (X)          Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Schaff, R.L. (n.d.). <a href="#">The Criteria for Selecting and Using a Game for Learning.</a></li> <li>Kapp, K. (2013). <a href="#">Testing Games vs. Teaching Games.</a></li> </ol> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica <a href="#">Mapa Mental</a></li> </ul>
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 13: Foro sobre la importancia de juegos lúdicos</b></p> <p>Participar, de manera individual, en un foro habilitado por el facilitador en el cual se reflexione sobre la importancia del uso de juegos lúdicos en el aula.</p> <p>Partir de la revisión de manera independiente de los materiales proporcionados en el apartado de recursos y redactar en un documento tu conclusión sobre el tema, misma que será plasmada como aportación en el foro. Identificar mínimo dos comentarios en el foro y argumentar de manera sólida, clara y respetuosa para propiciar la discusión.</p> <p>Participar en cierre del tema por parte del facilitador a través del planteamiento de dudas y comentarios</p> <p>2 hrs. Virtuales 4 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b></p> <p>Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )          Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )          Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2018). <a href="#">Aprendizaje a través del juego.</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica <a href="#">Participación en Foro</a></li> </ul>
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 14: Video sobre implementación de juegos</b></p> <p>Realizar en equipos el diseño de un juego en el aula, utilizando el recurso señalado en plataforma y/o recursos en línea, investigados de forma independiente .</p> <p>Entregar evidencia de video en programa de su elección, en plataforma educativa considerando los lineamientos de elaboración de la actividad proporcionados por el facilitador.</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b></p> <p>Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )          Grupal ( ) Individual ( ) Equipo (X)          Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kapp, K. (2013). <a href="#">Testing Games vs. Teaching Games.</a></li> </ol> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica de <a href="#">video</a></li> </ul>

<p>2 hrs. Virtuales 4 hrs. Independientes</p>	
<p><b>EC3 Fase III: Juegos tradicionales en la enseñanza del inglés</b></p>	
<p><b>Contenido:</b> Uso de juegos tradicionales en el mundo</p>	
<p><b>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 15: Trabajo de Investigación sobre uso de juegos tradicionales en el mundo</b></p> <p>Elaborar, en equipos, un trabajo de investigación acerca de un juego o recurso tradicional de un país diferente al propio y su uso en el aula. De manera independiente, trabajar en una adaptación de dicho juego o recurso para la enseñanza del inglés, especificando la edad y nivel objetivo.</p> <p>Presentar la adaptación en el salón de clases.</p> <p>2 hrs. Aula 1 hr. Virtual 4 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual ( ) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b> 1. <a href="#">35 Authentic Language Materials That'll Bring the World to your Class.</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> Rúbrica de <a href="#">Trabajo de investigación</a></p>
<p><b>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 16: Portafolio Final de curso</b></p> <p>Trabajar, de manera individual, en entrega de evidencias de los materiales diseñados en el curso para diseño de portafolio final con base a la guía de elaboración de la actividad proporcionado por el facilitador.</p> <p>Trabajar de forma independiente en la selección y organización de evidencias y hacer uso de la creatividad para plasmar contenido y elementos multimedia para transmitir el resumen de trabajo durante el semestre usando herramientas como Power Point, Prezi o Canva.</p> <p>2 hrs. Virtuales 6 hrs. Independientes</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( ) Independientes (X)</p> <p><b>Recursos:</b> 1. Evidencias de actividades del semestre. 2. Guía de elaboración del portafolio proporcionado por el facilitador.</p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> Rúbrica de <a href="#">Portafolio</a></p>
<p><b>Evaluación formativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa mental de criterio de implementación de juegos y concursos</li> <li>• Cuadro comparativo de juegos de mesa</li> <li>• Trabajo en aula de diseño de juego de mesa</li> <li>• Trabajo de Investigación sobre uso de materiales didácticos en el mundo</li> <li>• Portafolio Final</li> </ul>	

## Fuentes de información

1. Casas, G. (2020). The Role of Board Games in EFL Teaching. [http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/6417/trealu\\_a2020\\_casas\\_gerard\\_role\\_board\\_games.pdf?sequence=1&isAllowd=y](http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/6417/trealu_a2020_casas_gerard_role_board_games.pdf?sequence=1&isAllowd=y)
2. Institución Educativa Municipal Técnico Industrial. E. de sexto grado. (11 de junio 2019). El uso de juegos para la enseñanza de inglés. *Revista Huellas*, 1(11). <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/download/4623/5324/>
3. Kapp, K. (2013). Testing Games vs. Teaching Games. <https://karlkapp.com/testing-games-vs-teaching-games/>
4. Larsen-Freeman, J. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford University Press
5. McGrath, I. (2013) *Teaching Materials and the Roles of EFL/ESL Teachers*. Practice and Theory. Bloomsbury Academic.
6. Schaff, R.L. (n.d.). The Criteria for Selecting and Using a Game for Learning. <http://blog.amplify.com/criteria-for-selecting-and-using-a-game-for-learning>
7. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia -UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Unicef en colaboración con Lego Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

<b>Políticas</b>	<b>Metodología</b>	<b>Evaluación</b>
<p>Para el desarrollo óptimo del curso el alumno deberá cumplir con las siguientes políticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.</li> <li>• En el caso de las sesiones presenciales se requiere el 90% de la asistencia para tener derecho a evaluación.</li> <li>• El alumno deberá ingresar al inicio de la semana al curso en Plataforma Educativa Institucional para revisar el calendario de actividades a desarrollar en los próximos siete días, por lo que el facilitador proporcionará, con el mismo plazo de antelación, las actividades a considerar. Cumplir cabalmente</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura.</li> <li>2. Se utiliza el método deductivo, en el que los contenidos son presentados directamente por el facilitador, y con el método inductivo, en el que los estudiantes pueden llegar a sus propias conclusiones.</li> <li>3. La dinámica del curso consiste en dar seguimiento a cada tema establecido en la secuencia didáctica a través de diversos tipos de actividades destinadas a ejecutarse en forma individual, en equipo o grupal según se especifique en cada una de ellas.</li> </ol>	<p>De acuerdo a los artículos del Reglamento Escolar:</p> <p><b>ARTÍCULO 27.</b> La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p><b>ARTÍCULO 28.</b> Las modalidades de evaluación en la Universidad son: I. Diagnóstica permanente, entendiéndose esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y III. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de</p>

con la entrega de trabajos en cuanto a tiempo y forma.

- En caso de plagio, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente al trabajo.
- Cumplir con al menos una presentación en clase.
- Es indispensable la utilización de fuentes confiables: libros, bases de datos, revistas académicas o especializadas.
- Respetar los derechos de autor, por lo que todas las tareas o proyectos de investigación deberán contener las referencias conforme al sistema de citas en APA 7.
- Se requiere atender a los aspectos de actitudes, valores y habilidades blandas.

4. Se proporcionará una explicación de cada uno de los temas con material y herramientas digitales apropiadas para su mejor comprensión y para un adecuado desarrollo de cada una de las actividades.
5. Las actividades permitirán a los estudiantes construir su conocimiento e ir evaluando su progreso a medida que va avanzando el curso.
6. Los estudiantes recibirán retroalimentación durante el curso, y de ser necesario se harán modificaciones durante el curso.
7. De igual forma, se llevarán a cabo evaluaciones formativas al término de cada elemento de competencia. También se realizarán proyectos y presentaciones por los estudiantes.
8. Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.

acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.

**ARTÍCULO 29.** La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno. Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas, el alumno deberá: I. Cumplir con la evidencia de las actividades establecidas en las secuencias didácticas; II. Asistir como mínimo al 70% de las sesiones de clase impartidas.

**ARTÍCULO 30.** Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:

1. Competente sobresaliente;
  2. Competente avanzado;
- III. Competente intermedio;
1. Competente básico; y
  2. No aprobado.

El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente tabla:

Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a la siguiente tabla:

Competente sobresaliente	10
Competente avanzado	9
Competente intermedio	8
Competente básico	7
No aprobado	6

**ARTÍCULO 31.** Para lograr la acreditación de las competencias

comprendidas en las secuencias didácticas de las asignaturas del programa educativo, el alumno dispondrá de los siguientes medios: I. La evaluación sumativa, mínimo 7, competente básico; II. La demostración de competencias previamente adquiridas; III. Por convalidación, revalidación o equivalencia.

**ARTÍCULO 32.** Los resultados de la evaluación sumativa serán dados a conocer a los alumnos, en un plazo no mayor de cinco días hábiles después de concluido el proceso.

**ARTÍCULO 33.** En caso de que el alumno considere que existe error u omisión en el registro de evaluación sumativa, podrá presentar solicitud por escrito ante el director de la unidad académica dentro de los cinco días hábiles siguientes contados a partir de la fecha de publicación de los resultados, quien en igual termino emitirá una respuesta.

Para tener derecho a la evaluación sumativa, el alumno deberá cumplir con los siguientes rubros:

1. Asistencia.
2. Portafolio.
3. Actitudes y valores.