

Máster en Profesorado E.S.O., Bachillerato, F.P. y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas

68543 - Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas

Guía docente para el curso 2011 - 2012

Curso: 1, Semestre: 2, Créditos: 4.0

Información básica

Profesores

- **Silvia María Hernández Muñoz** silviahm@unizar.es
- **José Miguel Domingo Domingo** casamper@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Dado que esta asignatura desarrolla el marco teórico y conceptual del diseño de las actividades formativas de la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, es necesario que los estudiantes tengan ya conocimientos asentados de asignaturas precedentes relacionadas con el contexto educativo como conocimientos diversos relacionados con la psicología educativa, con el currículo específico de la especialidad, con el desarrollo de competencias en el alumnado, o con la metodología y didáctica de la especialidad.

Los fundamentos del diseño de actividades (de aula, colaborativas, de implicación externa o interdisciplinar, etc.) es el eje medular en el que se concreta el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto los estudiantes deberán estar ya familiarizados con la programación, el diseño curricular, y el diseño instruccional de los diferentes niveles y contextos educativos, así como con el funcionamiento de las diferentes legislaciones e instituciones y centros educativos para un mejor rendimiento a la hora de saber qué actividades diseñar según las diferentes situaciones educativas planteadas.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Desde enero hasta abril:

- Análisis de referentes teóricos (modelos de aprendizaje, metodologías, etc.)
- Análisis de los diferentes marcos legales estatales, autonómicos, de centros...
- Análisis de la distribución en bloques y unidades didácticas de diversas editoriales y niveles educativos
- Ejercicios en el aula: de diseño de unidades didácticas, con ejercicios y presentaciones individuales y en grupo.
- Ejercicios de búsqueda de recursos (bibliográfico, webs, museos, etc.) para llevar a cabo actividades de dibujo y artes plásticas. Comentarios escritos y presentaciones sobre los mismos.

En el mes de mayo:

- Presentación de resultados de investigaciones y búsquedas de recursos para el diseño de actividades.
- Presentación de unidades didácticas completas (diseño, preparación de actividades, aportación del material, realización de la misma en el aula, ejercicios de evaluación y autoevaluación). Individuales y en grupo.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:** Es capaz de analizar críticamente y evaluar la relevancia de las diversas teorías, modelos, conceptos y criterios más relevantes relacionados con el diseño instruccional y las diferentes metodologías de aprendizaje, como fundamentos indispensables del criterio y capacidad de juicio necesarios para su competencia en este tema. Evaluar la calidad de diferentes casos de diseños de actividad de aprendizaje y proponer mejoras y alternativas, a partir de los criterios desarrollados en el análisis de los diversos modelos, teorías y principios.
- 2:** Determina los criterios y requerimientos para la elaboración de un buen entorno de aprendizaje en situaciones educativas diversas y evaluar casos prácticos a partir de los principios de implicación del estudiante, accesibilidad y variedad de las modalidades de información, facilitación de la colaboración y la tutorización, potenciación de una actividad cognitiva intensa, riqueza de las herramientas y experiencias de aprendizaje y atención a la diversidad cognitiva de los estudiantes. Todo ello mediante la utilización del potencial de las TIC, la imagen, y los audiovisuales como apoyo del proceso de aprendizaje.
- 3:** Domina el análisis de los criterios y procedimientos para organizar, gestionar y desarrollar las actividades atendiendo a la implicación de los estudiantes, tutorización de actividades, potenciación del trabajo colaborativo, calidad expositiva y la evaluación formativa. Evaluar la adecuación de diferentes casos de organización y gestión de las actividades.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas facilita a los estudiantes la adquisición de los criterios y la capacidad de juicio necesarios para seleccionar las metodologías de aprendizaje adecuadas para aplicar en contextos concretos, para poder realizar diseños eficientes de actividades dentro de esas metodologías y para organizar, gestionar, tutorizar y desarrollar adecuadamente esas actividades con sus estudiantes.

La asignatura desarrolla las relaciones específicas entre competencias, contenidos, criterios de evaluación y actividades propias de las enseñanzas de Dibujo y Artes Plásticas en los diferentes niveles educativos de ESO, Bachillerato, Formación Profesional y Escuelas de Arte, mediante una selección de los modelos y teorías adecuados a cada uno de ellos.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Que los estudiantes adquieran los criterios y capacidad de juicio necesarios para seleccionar las metodologías de aprendizaje adecuadas en cada caso, realizar buenos diseños de actividades dentro de esas metodologías y para organizar, gestionar, tutorizar y desarrollar adecuadamente esas actividades con sus estudiantes. Aunque la asignatura tiene un carácter básico, se orienta específicamente a la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, mediante una selección de los modelos y teorías más relevantes y su aplicación a ejemplos, casos y situaciones propias de esta especialidad.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura **Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas**, se enmarca en el Módulo 5 del Máster, concebido para abordar la competencia específica fundamental número 4, en sus bloques de subcompetencias 2 y 3: "Planificar, diseñar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia". Bloque 2: "Competencias relativas al diseño instruccional" y bloque 3: "Competencias relativas a la organización y desarrollo de las actividades".

El Módulo 5 se compone de dos asignaturas:

1. Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, y
2. Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje del Dibujo y las Artes Plásticas

Las dos asignaturas son continuación una de la otra y abordan el diseño, organización y desarrollo de actividades. La primera de las materias establece los fundamentos y está centrada en que los estudiantes desarrollen criterios y capacidad de evaluación: tiene un enfoque de seminario crítico y de análisis de casos.

La segunda materia, partiendo de la primera, aplica esos fundamentos de forma mucho más específica y práctica y está basada en actividades de proyectos en las que los estudiantes desarrollan diseños y planifican la organización y desarrollo de esos diseños de unidades didácticas y actividades de aprendizaje.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:**

Analizar críticamente y evaluar la relevancia de las diversas teorías, modelos, conceptos y criterios más relevantes relacionados con el diseño instruccional y las diferentes metodologías de aprendizaje, como fundamentos indispensables del criterio y capacidad de juicio necesarios para su competencia en este tema. Evaluar la calidad de diferentes casos de diseños de actividad de aprendizaje y proponer mejoras y alternativas, a partir de los criterios desarrollados en el análisis de los diversos modelos, teorías y principios.
- 2:**

Determinar los criterios y requerimientos para la elaboración de un buen entorno de aprendizaje en situaciones educativas diversas y evaluar casos prácticos a partir de los principios de implicación del estudiante, accesibilidad y variedad de las modalidades de información, facilitación de la colaboración y la tutorización, potenciación de una actividad cognitiva intensa, riqueza de las herramientas y experiencias de aprendizaje y atención a la diversidad cognitiva de los estudiantes. Todo ello mediante la utilización del potencial de las TIC, la imagen, y los audiovisuales como apoyo del proceso de aprendizaje.
- 3:**

Analizar los criterios y procedimientos para organizar, gestionar y desarrollar las actividades atendiendo a la

implicación de los estudiantes, tutorización de actividades, potenciación del trabajo colaborativo, calidad expositiva y la evaluación formativa. Evaluar la adecuación de diferentes casos de organización y gestión de las actividades.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Los conocimientos y destrezas adquiridos en esta asignatura van a permitir que el estudiante pueda abordar el diseño y aplicación de actividades formativas adaptadas al contexto específico del centro y de su alumnado, utilizando las metodologías de aprendizaje adecuadas en cada caso. A su vez, la asignatura aporta los rudimentos básicos para organizar estas actividades, evaluarlas y modificarlas, si fuera necesario, en función del grado de consecución de los objetivos programados.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1: Portafolio del estudiante. Evaluación de un portafolio realizado por el estudiante, siguiendo las indicaciones y criterios establecidos, en el que se describan las teorías, modelos y principios más relevantes, adjuntando referencias bibliográficas y de cualquier otro tipo necesarias para la profundización en ellas, casos y ejemplos de su aplicación y un análisis crítico realizado por el estudiante. En su evaluación se valorará especialmente su adecuación, por su claridad, riqueza y profundidad del análisis crítico, como referencia y herramienta para el trabajo práctico posterior de aplicación que debe realizar el estudiante en la segunda asignatura obligatoria de este módulo. El portafolio tendrá un peso del 30% en la calificación final.

1: Prueba escrita individual, en la que el estudiante demuestre su conocimiento de los diversos conceptos, teorías y modelos y su capacidad para interrelacionar y analizar críticamente esos conceptos. Esta prueba tendrá un peso del 45% en la calificación final.

2: Trabajo de análisis de un caso de diseño de actividad con sus respectivos entornos y recursos de aprendizaje, realizados en grupos de tamaño reducido siguiendo las indicaciones y criterios marcados para la especialidad, en el que los estudiantes demuestren su competencia para evaluar y proponer mejoras relativas a la calidad de dichos diseños. Estos trabajos de análisis de casos tendrán un peso del 25% en la calificación final.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Partiendo de una información previa del profesor, los estudiantes desarrollarán en clase diversas actividades relacionadas con las siguientes competencias y contenidos:

Competencia 1: diseño de unidades y actividades. Contenidos asociados:

- Perfil del profesor de Dibujo y Artes Plásticas
- Los principios, conceptos y procesos del diseño instruccional: unidades didácticas y actividades, objetivos, resultados de aprendizaje. Tipos de actividad: principios de las diferentes metodologías para el aprendizaje del Dibujo y las Artes Plásticas. Análisis de unidades y actividades en Dibujo y Artes Plásticas
- Modelos, criterios y técnicas fundamentales para la evaluación y, en particular, para la evaluación de competencias.

Competencia 2: Preparación del entorno de aprendizaje. Contenidos asociados:

- Los entornos para el aprendizaje del Dibujo y las Artes Plásticas: recursos y materiales, guías de trabajo, referencias, procedimientos de orientación.
- Situaciones de aula y su repercusión en la enseñanza aprendizaje del Dibujo y las Artes Plásticas.

Competencia 3: Gestión y desarrollo de las actividades. Contenidos fundamentales asociados:

- Planteamiento, desarrollo y análisis de estrategias y modos de enseñanza que favorezcan el aprendizaje del Dibujo y las Artes Plásticas. El papel del profesor y su labor de tutorización. Procesos de interacción con el estudiante y tutorización facilitados por tecnologías. La evaluación formativa como orientación. La gestión del trabajo colaborativo: principios de organización y evaluación.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

La asignatura se basa en dos tipos de actividad fundamentales:

1. Los seminarios de reflexión crítica. Esta primera forma de actividad está orientada a formar las competencias de análisis crítico y evaluación de las teorías modelos y conceptos generales que han de servir de referencia. Se llevará a cabo como actividad inicial de las tres competencias fundamentales.

2:

2. Actividades siguiendo la metodología de análisis de casos. Estas actividades profundizan en la competencia anterior y la proyectan hacia la competencia de evaluación y aplicación selectiva y contextual de dichas teorías en situaciones y problemas concretos.

Las tres grandes competencias se abordarán de manera secuencial en tres unidades, cada una de las cuales, a su vez, se compone de una fase de seminario de reflexión crítica y otras de análisis de casos.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Desde enero hasta abril:

- Análisis de referentes teóricos (modelos de aprendizaje, metodologías, etc.)
- Análisis de los diferentes marcos legales estatales, autonómicos, de centros...
- Análisis de la distribución en bloques y unidades didácticas de diversas editoriales y niveles educativos
- Ejercicios en el aula: de diseño de unidades didácticas, con ejercicios y presentaciones individuales y en grupo.

- Ejercicios de búsqueda de recursos (bibliográfico, webs, museos, etc.) para llevar a cabo actividades de dibujo y artes plásticas. Comentarios escritos y presentaciones sobre los mismos.

En el mes de mayo:

- Presentación de resultados de investigaciones y búsquedas de recursos para el diseño de actividades.
- Presentación de unidades didácticas completas (diseño, preparación de actividades, aportación del material, realización de la misma en el aula, ejercicios de evaluación y autoevaluación). Individuales y en grupo.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada