

# **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 2015 - 2016**

**Curso: , Semestre: , Créditos: 4.0**

---

### **Información básica**

---

#### **Profesores**

- **Paloma Guillén Aparicio** pguillen@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**

1º Semestre: octubre-diciembre.

- Análisis de referentes teóricos (modelos de aprendizaje, metodologías, etc.)
- Análisis de los diferentes marcos legales estatales, autonómicos, de centros...
- Búsqueda de recursos (bibliográfico, Webs, museos, etc.) para el diseño metodológico de Dibujo y Artes Plásticas. Comentarios escritos y presentaciones sobre los mismos.

1º Semestre: enero.

- Presentación de resultados de investigación y diseño metodológico.

# Inicio

---

## Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

- 1:** Describe y argumenta críticamente las diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje a partir de los principios fundamentales que informan los procesos de aprendizaje en ESO y Bachillerato, desde la perspectiva de los objetivos de aprendizaje propios de Dibujo y Artes Plásticas.
- 2:** Explica los conceptos, principios y criterios básicos para la evaluación del aprendizaje de los estudiantes en sus dimensiones diagnóstica, formativa y sumativa. Describe los principales instrumentos y procedimientos de evaluación y los comenta de forma crítica en virtud de su adecuación a los diferentes tipos de objetivos educativos y se sus cualidades para la evaluación diagnóstica, formativa o sumativa.
- 3:** Describe las indicaciones que los documentos curriculares oficiales realizan para las materias de Dibujo y Artes Plásticas en ESO y Bachillerato en lo relativo a los procesos de aprendizaje y evaluación. En concreto, selecciona los procesos de aprendizaje y evaluación adecuados a los diferentes objetivos educativos de una programación educativa en Dibujo y AAPP.

## 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.

Se trata de una asignatura que se centra en competencias relacionadas con el conocimiento del concepto de Diseño Instruccional y se valora el contexto histórico y sociológico del mismo; así como las distintas metodologías de enseñanza y aprendizaje en 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 más adecuadas en cada contexto educativo, realizar buenos diseños de actividades dentro de esas metodologías y sean capaces de organizar, gestionar, tutorizar y desarrollar adecuadamente esas actividades con sus estudiantes.

---

## 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, que 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.

La asignatura ofrece formación en el ámbito de las metodologías que proporcionan la base, a partir de la cual los estudiantes pueden diseñar procedimientos o técnicas que favorezcan el aprendizaje.

Esta asignatura se imparte en el primer semestre dentro de la docencia del Módulo Genérico, mientras que Diseño, organización y desarrollo de actividades... se imparte en el segundo semestre; de esta manera la competencia número 4: planificar, diseñar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en Dibujo y AAPP" abarca el curso académico.

### 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. Así como, evaluar la calidad de diferentes casos de diseños de actividades 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, facilitando la colaboración y la tutorización, la 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. En concreto, 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 adquiridos en esta asignatura van a permitir que el estudiante pueda abordar el diseño de actividades formativas adaptadas al contexto específico del centro y de su alumnado, utilizando las metodologías de aprendizaje adecuadas en cada caso.
- Fomentan el espíritu crítico y la mejora continuada de la práctica docente. Ayudan al estudiante a apoyarse en metodologías experimentadas para su labor docente.

---

## Evaluación

### Actividades de evaluación

**El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos**

## **mediante las siguientes actividades de evaluación**

**1:** Se realizará de acuerdo con lo establecido en la Memoria del máster. La evaluación será continua. Para ello, el estudiante será evaluado mediante las siguientes actividades:

1. Portafolio del estudiante. Evaluación de un portafolio realizado por el estudiante en el que se describan las teorías, modelos y principios más relevantes, adjuntando referencias bibliográficas. En su evaluación se valorará especialmente su claridad, riqueza y profundidad del análisis crítico.

El portafolio tendrá un peso del 30 % en la calificación final.

2. 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.

3. Trabajo de análisis de un caso de diseño instruccional con sus respectivos entornos y recursos de aprendizaje, realizados en grupos 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.

**2:** Para los estudiantes que opten por una prueba global, por razones de equidad, ésta consistirá en la entrega y exposición de todos los trabajos requeridos a lo largo del cuatrimestre y la realización de una prueba individual escrita, con el mismo esquema de valoración establecido.

---

## **Actividades y recursos**

---

### **Presentación metodológica general**

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

La asignatura se desarrolla por medio de actividades de reflexión crítica en las que, a través de textos de diferentes autores y del análisis de casos, se trabajan los principios generales del diseño instruccional, las características y cualidades de las distintas metodologías de enseñanza-aprendizaje y los principios de la evaluación en sus distintas dimensiones formativa, diagnóstica y sumativa.

### **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**

El Calendario lectivo es el oficial, establecido por la Universidad de Zaragoza.

Las fechas de entrega de trabajos y de exposiciones se acordarán con los estudiantes durante la primera semana de clases.

## **Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada**