FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	33685
Nombre	TIC como Recurso Didáctico en Artes y Humanidades
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2021 - 2022

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria	Facultad de Magisterio	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria	19 - Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
BATALLER CATALA, ALEXANDRE	80 - Didáctica de la Lengua y la Literatura
COLOMER RUBIO, JUAN CARLOS	90 - Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales

RESUMEN

La asignatura "TIC como recurso didáctico en Artes y Humanidades" de 4º curso de Grado se puede cursar tanto en el itinerario "Especialista en Artes y Humanidades" como en el de "Especialista en TIC". En el primer caso, el estudiante habrá cursado las materias "Propuestas didácticas en educación artística", "Propuestas didácticas en historia y pensamiento" y "Propuestas didácticas en lengua y literatura", en tercero y en cuarto "Historia de las ideas y el currículum de Arte y Humanidades". En el segundo caso, el estudiante habrá cursado las materias "Educación y TIC" "Software y hardware en contextos educativos" y "Diseño de materiales educativos" en tercero y "TIC en Ciencias y Matemáticas" en cuarto.

La asignatura "TIC como recurso didáctico en Artes y Humanidades", de cuarto curso de Grado, pretende profundizar en el desarrollo de las competencias en Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso didáctico en Artes y Humanidades. Se trata, por tanto, de dotar al estudiante de conocimientos y recursos a través de narrativas audiovisuales, mediante el aprendizaje cooperativo, la utilización de software y el uso de las últimas tecnologías portátiles.

Las TIC ayudan a desarrollar experiencias educativas desde la comunicación y la expresividad, con planteamientos interdisciplinares como son las vertientes social y literaria, de las que se ocupa la asignatura, y se consideran la "cuarta revolución", la de los medios tecnológicos y la digitalización, solamente precedida por hitos históricos como el desarrollo del lenguaje oral, la escritura y la invención de la imprenta.

El uso en la asignatura de metodologías portátiles, como es el *mobile learning*, consecuentes con una educación del siglo XXI, ofrecerá al alumno una formación rica y coherente con la realidad. Además, permitirá considerar la utilización, como herramientas didácticas, de instrumentos cotidianos de comunicación, como el teléfono móvil. Este aparato, se ha convertido en el mayor exponente de la democratización de las tecnologías y ofrece un amplio abanico de posibilidades susceptibles de ser empleadas educativamente desde las artes visuales, considerando la importancia que la imagen ha adquirido en estos dispositivos, claro reflejo de la cultura tecnológica contemporánea.

En esta asignatura, se pretende que el estudiante aprenda a utilizar los recursos tecnológicos más próximos y gratuitos. En esta línea, se podrá utilizar, a voluntad del profesorado, la metodología del Mobile Learning o aprenentatge en mobilitat, que supone la utilización de dispositivos móviles con cámara incorporada para la realización de los proyectos. Al fin y al cabo, se trata de aprovechar recursos de proximidad y de ubicuidad en la educación del siglo XXI.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

- Competencia lingüística y comunicativa, oral y escrita en las lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana.
- Capacidad de elaborar discursos orales y escritos, en la lengua en la que se imparte la asignatura, de forma coherente y adecuada al ámbito académico.
- Habilidades básicas en informática y para recuperar y analizar información desde diferentes fuentes bibliográficas y electrónicas.
- Habilidades básicas en el uso y conocimiento de las posibilidades de captura y tratamiento de imágenes mediante

COMPETENCIAS

1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria

- Expresarse oralmente y por escrito correcta y adecuadamente en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma.

- Utilizar con solvencia las tecnologías de la información y de la comunicación como herramientas de trabajo habituales.
- Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.
- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.
- Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego.
- Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.
- Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación.
- Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.
- Asesorar a los miembros de la comunidad educativa como usuarios de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Desarrollar el espíritu crítico hacia las tecnologías de la información y la comunicación y hacia los discursos que se generan desde ellas.
- Programar e intervenir pedagógicamente aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.
- Promover actitudes positivas, y al mismo tiempo críticas, hacia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Promover la autonomía en los procesos de enseñanza aprendizaje entre el alumnado y potenciar la colaboración en las acciones educativas tanto entre el profesorado como entre el alumnado.
- Utilizar las tecnologías como potenciadoras de la creatividad para generar recursos educativos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta materia el alumno ha de ser capaz de:
- Ser capaz de diseñar actividades educativas con diferentes recursos y estrategias TICs.
- Ser capaz de diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje audiovisuales.
- Ser capaz de mantener una actitud crítica frente a la información y los discursos procedentes de entornos audiovisuales y TICs, para seleccionar aquello que realmente se ajuste a las finalidades socioeducativas perseguidas.
- Plantear y realizar proyectos audiovisuales en los que el resultado final se corresponda con el objetivo inicial.
- Construir narrativas audiovisuales atendiendo al lenguaje cinematográfico.
- Conocer aspectos básicos de la técnica cinematográfica (planos, encuadres, enfoques, etc).
- Mostrar sensibilidad hacia temas socioculturales, con la consideración de la expresión artística como

forma de denuncia social.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. La enseñanza de las artes y las humanidades en entornos de aprendizaje basados en proyectos audiovisuales

1.1 Los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante los recursos audiovisuales.
1.2 Posibilidades del vídeo digital en contextos educativos.
1.3 Proyectos audiovisuales de tematica social en artes y humanidades.
1.4 Programario para la filmación, edición y postproducción de imagen y sonido.

2. Unidades didácticas en artes y humanidades con soporte digital: proceso de creación

2.1. Los elementos técnicos del lenguaje cinematográfico.
2.2. Selección de ideas y temáticas: el guión previo.
2.3. La documentación como fuente de ideas.
2.4. Revisión de guión y storyboard.

3. Tecnología, literatura, cine y artes: postproducción y evaluación.

3.1. Dispositivos de grabación: posibilidades y limitaciones.
3.2. Localizaciones, actores y recursos.
3.3. Encuadre, iluminación y sonido.
3.4. Revisión y evaluación del proyecto audiovisual.
3.5 Formatos de grabación y conversores.
3.6 Particularidades del software de edición.
3.7 Evaluación del material en bruto y primer montaje: hacia el corte final.
3.8 Transposición didáctica del projecte audiovisual.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases teórico-prácticas	60,00	100
Estudio y trabajo autónomo	90,00	0
TOTAL	**150,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

Se potenciará el aprendizaje colaborativo con un proyecto audiovisual por grupos a partir del cual confluirán las tres disciplinas: la Expresión Plástica y Visual, las Ciencias Sociales, y la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Se fomentará el espíritu crítico y reflexivo a través de la lectura de textos relacionados con la utilización de recursos audiovisuales en el ámbito de la educación y la discusión de los conceptos teóricos derivados del trabajo y los conceptos utilizados al largo de la asignatura.

Se utilizará una metodología activa y colaborativa, que fomente el aprendizaje a través de la acción y la capacidad de trabajo en equipo al tiempo que se reflexiona sobre la utilización de los recursos y proyectos audiovisuales en el sistema educativo.

EVALUACIÓN

Serán objeto de evaluación, en primer lugar, las competencias específicas de la asignatura. En cuanto a las competencias comunes, también podrán ser evaluadas, siempre que se ponga en evidencia que forman parte inseparable del objeto de evaluación de la asignatura.

La evaluación será continua y cuantitativa en lo referente al tratamiento de los objetos de evaluación. Tendrá como finalidad el carácter formativo, para lo cual será global y cualitativa.

Al acabar el curso, el alumno tendrá que ser capaz de:

· Poseer un nivel adecuado en la adquisición de habilidades y conocimientos específicos de la materia.

· Dominar los métodos, técnicas y otras capacidades y destrezas propias de un estudiante de Magisterio.

· Haber demostrado una actitud adecuada hacia la asignatura y el respeto a los compañeros, la asistencia y participación en las clases, el interés y la constancia para conseguir una progresión positiva, y también la capacidad para trabajar en grupo.

· Tener una competencia lingüística y comunicativa, tanto oral como escrita, en relación con el nivel C1 del Marco Europeo de Referencia, especialmente de la lengua en que se imparte la asignatura.

La calificación, en cuanto a su perfil de representación numèrica en el proceso de evaluación, será el resultado tanto del aprendizaje individual como del aprendizaje en colaboración. En lo referente al aprendizaje, se evaluará el proceso de cambios intelectuales y conductuales que el alumnado ha de evidenciar como consecuencia de la correspondiente adquisición de conocimientos.

Los instrumentos de evaluación incluirán estos parámetros básico para no desvirtuar ni la metodología de esta asignatura:

— Elaboración de un proyecto audiovisual, en concreto un video digital con valor documental sobre un tema de relevancia con una duración establecida por el propio docente.

— Lectura de una monografía o o cualquier otro texto académico relacionado con proyectos o recursos audiovisuales para la Educación Primaria.

— Elaboración de una memoria del trabajo realizado en la que, además de una valoración general sobre la marcha de la asignatura, se realice una relfexión sobre la utilidad de la narración audiovisual, monografía académica leída y los recursos trabajados para la práctica docente del profesorado de Educación Primaria.

Por otra parte, y por la voluntad de aprender a través de la acción, no supondrá un valor añadido la utilización de recursos profesionales en la elaboración de los proyectos audiovisuales: el objetivo de esta asignatura es, entre otros, aprender a elaborar vídeos a partir de los recursos de los que disponen las escuelas y particulares no relacionados profesionalemente con el mundo audiovisual. Por tanto, las ayudas externas profesionales no se tendrán en cuenta.

El proyecto final será evaluado según una *rúbrica* que expresará las competencias del trabajo. El proceso y avance del aprendizaje podrá ser recopilado dentro de un *portafolio* donde se presentarán los trabajos y prácticas de clase, con libre acceso del profesor, para evaluar el progreso del trabajo del alumnado. Por lo tanto, no habrá una prueba final como tal y los alumnos que no hayan superado el proyecto final y un porcentaje significativo de las prácticas no podrán aprobar la asignatura.

En todas las pruebas y trabajos, se tendrán en cuenta, además de una presentación adecuada, la corrección ortográfica, léxica y gramatical y los aspectos referidos a adecuación, coherencia y cohesión del texto, tanto en los soportes tradicionales como en los digitales.

Así mismo, para obtener una evaluación de excelencia, se tendrán en cuenta criterios como la usabilidad, la estética adecuada, y la destreza en la programación informática que requieran las actividades propuestas.

REFERENCIAS

Básicas

- BRAZUELO, F. - GALLEGO, D. (2011). Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo, Sevilla: Mad (Eduforma).
- GISPERT, Esther (2009) Cine, ficción y educación, Barcelona: Laertes.
- XTEC. Audiovisuals: http://www.xtec.es/audiovisuals/index.htm
- AMBRÒS, Alba - BREU, Ramon (2007) Cinema i educació: el cinema a laula de primària i secundària, Barcelona: Graó.

- APARICI, Roberto - GARCÍA MATILLA (2008) Lectura de imágenes en la era digital, Madrid: Ediciones de la Torre
- BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin (2002) El arte cinematográfico, Barcelona: Paidós.
- CABERO, J. (2006) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Madrid: Mc Graw Hill.
- PRATS, Miquel A. (2009) La competència digital a Educació Primària. Barcelona: UOC.
- SAURA, Ángeles(2011) Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica i Visual. Líneas de investigación y estudios de casos, Sevilla: Mad, Eduforma.
- VIVANCOS, J. (2008) Tratamiento de la información y competencia digital, Madrid: Alianza Editorial.

Complementarias

- AREA MOREIRA, Manuel (2008) Introducción a la tecnologia educativa. La Laguna: Universidad de La Laguna. [Disponible: http://issuu.com/manarea/docs/tecnologiaeducativa]
- MASCARELL, David (2012). 'Salvem el Cabanyal'. Alumnado de magisterio produce cultura visual a través de sus teléfonos móviles", II Jornadas Investigar con Jóvenes. Grupo de Investigación Edarte, Departamento de Psicología y Pedagogía Universidad Pública de Navarra. [Disponible: http://edarte.org/wp-content/uploads/2012/01/MascarellDavid_IIJornadasInvestigarconJ%C3%B3venes1.pdf]
- MONEREO, C. - DURAN, D. (2001) Entramats. Mètodes daprenentatge cooperatiu i collaboratiu, Barcelona: Edebé.
- RODRÍGUEZ, J. L. - LONDOÑO, G. M. (2009) Los relatos digitales y su interés educativo, Educação, Formação & Tecnologias, 2 (1), 5-18. [Disponible en http://eft.educom.pt]
- RODRÍGUEZ, J. L. - LONDOÑO, G. M. (2010) Explicar històries... digitalment, Perspectiva Escolar, 344, pp. 47-51
- ALBALADEJO, Marta (2007). La Comunicació més enllà de les paraules: què comuniquem quan creiem que no comuniquem. Barcelona: Graó.
- ASINSTEN, Juan Carlos. El sonido. Edición de sonido en computadora, para proyectos en Clic, multimedia y otras actividades educativas. Teoría y práctica. Ministerio de Educación y Ciencia. [Disponible: http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf
- BAZALGETTE, C. (1991). "Los medios audiovisuales en la educación primaria". Madrid: Morata, MEC.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (coord.) (2002) Experiencias educativas con la imagen y el vídeo digital. Málaga: Universidad de Málaga.
- DÍAZ, Juanma (2010) El vídeo como herramienta didáctica, educ@contic [Disponible: http://www.educacontic.es/blog/el-video-como-herramienta-didactica
- JUBANY I VILA, Jordi (2009) El Vídeo digital a la nostra aula, Guix d'infantil, 48 (març/abril 2009), pp. 32-35.

- MCKEE, Robert (2006) El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, Barcelona: Alba.
- PÉREZ, Anna - REDONDO, Sabina (2006) Projectes telemàtics a leducació primària: Un recurs per transformar lescola, Barcelona: Editorial UOC.
- PRENSKY, Marc (2011) Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento, Madrid: SM.
- PRENDES ESPINOSA, María Paz (1995) ¿Imagen didáctica o uso didáctico de la imagen? . Revista Enseñanza [Disponible: http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:20485]

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

1. CONTENIDOS

Se mantienen sin cambios los contenidos incluidos en la Guía Docente.

2. VOLUMEN DE TRABAJO Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LA DOCENCIA

Dadas las características de esta asignatura, de carácter instrumental y basada en el empleo de las TIC como herrramienta didáctica, se mantiene la planificación original, aunque determinados contenidos teóricos se impartirán de manera asíncrona mediante las plataformas habilitadas por la UV para facilitar que se trabaje la totalidad de los contenidos a pesar de las limitaciones de presencialidad en el aula.

Así, las sesiones presenciales se ajustarán a lo indicado por la Facultad de Magisterio (alternancia de subgrupos por semanas) y en caso de nueva suspensión de las clases, la asignatura está preparada para trasladarse totalmente a la modalidad virtual mediante las sustitución de las actividades grupales de aula por actividades grupales mediante herramientas de videoconferencia por parte de los estudiantes y tutorías grupales de apoyo y seguimiento mediante Blackboard Collaborate por parte de los docentes. La parte teórica se ofrecería a los/las estudiantes mediante videoconferencias, tutoriales y material para la lectura y el análisis.

3. METODOLOGÍA DOCENTE

En caso de ser necesario, se sustituirían las clases presenciales por sesiones síncronas, mediante Blackboard Collaborate, con portavoces de los equipos en encuentros que se grabarían y cuyo enlace se facilitaría al resto del grupo a través del Aula Virtual. Se respetarían siempre el día y la hora asignados a la sesión presencial. Además, se emplearía esta misma herramienta, junto con el foro del Aula Virtual para la resolución de dudas al finalizar la sesión.

Los materiales necesarios para elaborar las tareas se suministrarían también a través del Aula Virtual y gran parte del trabajo colaborativo se haría mediante las herramientas licenciadas de Office 365.

Asimismo, se refuerza y amplia el programa de tutorías virtuales para agilizar la atención a los/las estudiantes a través del mail corporativo. En el horario de tutorías presenciales, se atiende mediante el foro de la asignatura y la plataforma Blackboard Collaborate

4. EVALUACIÓN

Todos los contenidos de la asignatura se evalúan mediante actividades prácticas en un proceso de evaluación continua, cuyas tareas se subirán al Aula Virtual. Para ello, se ofrecerá al alumnado la secuenciación de estas tareas, junto con los porcentajes asignados a cada una, al comienzo del cuatrimestre. Este aspecto ya viene recogido en la Guía Docente y tampoco necesita modificación alguna.

No hay, por tanto, un examen final como tal, lo que facilita la evaluación y seguimiento de la asignatura independientemente de la situación sanitaria.

5. BIBLIOGRAFIA

Al tratarse de una asignatura eminentemente práctica, todo el material necesario para la elaboración de las tareas encomendadas se ofrece a través del Aula Virtual, mediante PDFs, enlaces externos y tutoriales y videotutoriales. No obstante, si hubiera problemas de acceso a la biblioteca y fuera necesario material adicional, los docentes facilitarían al alumnado las referencias necesarias para un correcto seguimiento de la asignatura.