FITXA IDENTIFICATIVA

Dades de l'Assignatura

Codi	33685
Nom	TIC com a recurs didàctic en arts i humanitats
Cicle	Grau
Crèdits ECTS	6.0
Curs acadèmic	2024 - 2025

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Facultat de Formació del Professorat	4	Primer quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	19 - Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	Optativa

Coordinació

Nom	Departament
COLOMER RUBIO, JUAN CARLOS	90 - Didàctica de les Ciències Experimentals i Socials
HERNANDEZ GASSO, HECTOR	80 - Didàctica de la Llengua i la Literatura
MASCARELL PALAU, SALVADOR DAVID	95 - Didàctica de l'Educació Física, Artística i Música

RESUM

L’assignatura “TIC com a recurs didàctic en Arts i Humanitats”, de 4t curs de Grau, es pot cursar tant en l’itinerari “Especialista en Arts i Humanitats” com en el "d’Especialista en TIC". En el primer cas l’estudiantat haurà cursat les matèries “Propostes didàctiques en educació artística”, “Propostes didàctiques en història i pensament” i “Propostes didàctiques en llengua i literatura”, en 3r i, en 4t “Història de les idees i el currículum d’Art i Humanitats”. En el segon cas, l’alumnat haurà cursat les matèries “Educació i TIC”, “Software i Hardware en contextos educatius” i “Disseny de materials educatius” en 3r i, en 4t, “TIC en ciències i matemàtiques”.

L'assignatura "TIC com a recurs didàctic en Arts i Humanitats", de 4t curs de Grau, pretén aprofundir en el desenvolupament de les competències en Tecnologies de la Informació i la Comunicació com a recurs didàctic en Arts i Humanitats. Es tracta de dotar a l'estudiantat de coneixements i recursos a través d'aplicacions, narratives audiovisuals, metodologies, l'ús de software i de les darreres tecnologies portables. En aquest línia, el *Mobile Learning* o Aprenentatge en Mobilitat promou l'ús del telèfon mòbil intel·ligent, tabletes digitals... per a treballar amb dispositius mòbils de caràcter ubics en consonància amb la realitat social i tecnològica del segle XXI.

Les TIC col·laboren a desenvolupar experiències educatives des de la comunicació i l'expressivitat, amb plantejaments interdisciplinaris com són les vessants social, literària i artística, de les quals s'ocupa la matèria. L'ús en l'assignatura de metodologies que impliquen la utilització crítica dels recursos tecnològics, oferirà a l'estudiantat una formació rica i coherent amb la realitat. A més, permetrà considerar el seu ús, com a eines didàctiques, d'instruments quotidians de comunicació i creació tecnològica.

CONEIXEMENTS PREVIS

Relació amb altres assignatures de la mateixa titulació

No heu especificat les restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

Altres tipus de requisits

- Competència lingüística i comunicativa, oral i escrita en les llengües oficials de la Comunitat.
- Capacitat delaborar discursos orals i escrits en la llengua en què simparteix lassignatura de forma coherent i adequada a làmbit acadèmic.
- Habilitats bàsiques en informàtica i per recuperar i analitzar informació des de diferents fonts bibliogràfiques i informàtiques.
- Habilitats bàsiques en lús i el coneixement de les possibilitats de captura i tractament de la imatge mitjançant dispositius tècni

COMPETÈNCIES (RD 1393/2007) // RESULTATS DE L'APRENENTATGE (RD 822/2021)

1305 - Grau Mestre/a Educació Primària

- Expressar-se oralment i per escrit de forma correcta i adequada en les llengües oficials de la comunitat autònoma.
- Utilitzar amb solvència les tecnologies de la informació i de la comunicació com a eines de treball habituals.
- Promoure el treball cooperatiu i el treball i esforç individual.
- Assumir que l'exercici de la funció docent ha d'anar perfeccionant-se i adaptant-se als canvis científics, pedagògics i socials al llarg de la vida.

- Conèixer els processos d'interacció i comunicació a l'aula.
- Saber treballar en equip amb altres professionals de dins i fora del centre en l'atenció a cada estudiant, així com en la planificació de les seqüències d'aprenentatge i en l'organització de les situacions de treball a l'aula i en l'espai de joc.
- Conèixer i aplicar metodologies i tècniques bàsiques d'investigació educativa i ser capaç de dissenyar projectes d'innovació identificant indicadors d'avaluació.
- Comprendre que l'observació sistemàtica és un instrument bàsic per a poder reflexionar sobre la pràctica i la realitat, així com contribuir a la innovació i a la millora en educació.
- Identificar i planificar la resolució de situacions educatives que afecten estudiants amb diferents capacitats i diferents ritmes d'aprenentatge, així com adquirir recursos per a afavorir la seua integració.
- Assessorar els membres de la comunitat educativa com a usuaris de les tecnologies de la informació i la comunicació.
- Desenvolupar l'esperit crític cap a les tecnologies de la informació i la comunicació i cap als discursos que es generen des d'aquestes.
- Programar i intervenir pedagògicament aprofitant les possibilitats que ofereixen les tecnologies de la informació i la comunicació.
- Promoure actituds positives, i al mateix temps crítiques, envers l'ús de les tecnologies de la informació i la comunicació.
- Promoure l'autonomia en els processos d'ensenyament aprenentatge entre l'alumnat i potenciar la col·laboració en les accions educatives tant entre el professorat com entre l'alumnat.
- Utilitzar les tecnologies com a potenciadors de la creativitat per a generar recursos educatius.

RESULTATS D'APRENENTATGE (RD 1393/2007) // SENSE CONTINGUT (RD 822/2021)

En acabar aquesta matèria l'estudiantat ha de ser capaç de:

- Dissenyar activitats educatives amb diferents recursos i estratègies TIC.
- Dissenyar activitats d'ensenyament-aprenentatge audiovisuals.
- Mantindre una actitud crítica cap a la informació i els discursos procedents d'entorns audiovisuals i TIC per tal de seleccionar allò que realment s'ajuste a les finalitats socioeducatives perseguides.
- Plantejar i realitzar projectes audiovisuals on el resultat final corresponga a l'objectiu inicial.
- Construir narratives audiovisuals atenent al llenguatge cinematogràfic.
- Conèixer aspectes bàsics de la tècnica cinematogràfica (plànols, enquadrament, enfocaments).
- Mostrar sensibilitat vers temes socioculturals, amb la consideració de l'expressió artística com a forma de denúncia social.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. L'ensenyament de les arts i les humanitats en entorns informàtics. Programari per a l'ensenyament de les arts i les humanitats

1.1. Els processos densenyament - aprenentatge mitjançant les TIC
1.2. Programari per a l'ensenyament de les arts i les humanitats
1.3. La competència digital docent en Arts i Humanitats

2. Tecnologia, literatura, cinema i arts

2.1. Els elements tècnics del llenguatge cinematogràfic
2.2. Selecció didees i temàtiques: el guió previ
2.3. Revisió de guió i storyboard
2.4. Dispositius de gravació: possibilitats i limitacions
2.5. Localització, enquadrament, il·luminació i so
2.6. Formats de gravació i conversors
2.7. Edició i primer muntatge: cap al tall final
2.8. Transposició didàctica del projecte audiovisual

3. L'ensenyament de les arts i les humanitats en entorns virtuals

3.1. Interacció i col·laboració en l'aprenentatge virtual de les arts i les humanitats: gamificació i realitat augmentada
3.2. Personalització de les estratègies d'ensenyament de les arts i les humanitats en entorns virtuals
3.3. Habilitats digitals, pensament crític i ètic per a interactuar amb èxit amb la IA

4. Unitats didàctiques en arts i humanitats amb suport informàtic

4.1. Bones pràctiques en lensenyament amb tecnologia en arts i humanitats
4.2. Anàlisi crítica de les implicacions de la tecnologia en les pràctiques artístiques i humanístiques

VOLUM DE TREBALL

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Classes teoricopràctiques	60,00	100
Estudi i treball autònom	90,00	0
TOTAL	**150,00**	

METODOLOGIA DOCENT

Es potenciarà l'aprenentatge col·laboratiu amb projectes audiovisuals per grups a partir del qual confluiran les tres disciplines: l'Expressió Plàstica i Visual, les Ciències Socials, i la Didàctica de la Llengua i la Literatura. Es fomentarà l'esperit crític i reflexiu a través de l'elaboració de recursos i la discussió dels conceptes teòrics derivats del treball i els conceptes utilitzats al llarg de l'assignatura.

S'emprarà una metodologia activa i col·laborativa, que fomente l'aprenentatge a través de l'acció i la capacitat de treball en equip, al temps que es reflexiona sobre la utilització dels recursos TIC i projectes audiovisuals en el sistema educatiu.

AVALUACIÓ

Serà objecte d'avaluació, en primer lloc, les competències específiques de l'assignatura. Pel que fa a les competències comunes, també podran ser avaluades sempre que es pose en evidència que formen part inseparable de l'objecte d'avaluació de la materia.

L'avaluació serà contínua i quantitativa en relació al tractament dels objectes d'avaluació. Tindrà com a finalitat el caràcter formatiu, per a la qual cosa serà global i qualitativa.

En finalitzar l'assignatura, l'estudiantat haurà de ser capaç de:

- Posseir un nivell adequat en l'adquisició d'habilitats i coneixements específics de la matèria.
- Dominar els mètodes, tècniques i d'altres capacitats i destreses pròpies d'un estudiant de Magisteri.
- Haver demostrat una actitud adequada cap a l'assignatura i el respecte als companys i companyes, l'assistència i participació en les classes, l'interés i la constància per a aconseguir una progressió positiva, i capacitat per a treballar en grup.
- Tindre una competència lingüística i comunicativa, tant oral com escrita, en relació al nivell C1 del Marc Europeu de Referència, especialment de la llengua en què s'imparteix l'assignatura.

La qualificació, pel que fa al seu perfil de representació numèrica del procés d'avaluació, serà el resultat tant de l'aprenentatge individual com de l'aprenentatge en col·laboració. En relació a l'aprenentatge, s'avaluarà el procés de canvis intel·lectuals i conductuals que l'estudiantat ha d'evidenciar com a conseqüència del progrés en l'adquisició de coneixements.

Els instruments d'avaluació (amb percentatges de valoració que en total sumen un 100%) inclouran aquests paràmetres bàsics per tal de no desvirtuar ni la metodologia ni els objectius d'aquesta assignatura:

- Elaboració d'un o més projectes audiovisuals de caràcter digital amb una durada màxima aproximada deu minuts (entre un 50% i un 60% de la nota final).
- Elaboració de pràctiques no recuperables en l'aula sobre els continguts impartits en la matèria (entre un 30% i un 40 % de la nota final).
- Elaboració d'una memòria del treball en format digital en què, a més d'una valoració general sobre la marxa de l'assignatura i les diferents sessions, s'hi faça una reflexió sobre les TIC en contextos d'ensenyament-aprenentatge (entre un 10% i 20 % de la nota final).

Por otro lado, dada la voluntad de aprender a través de la acción, no supondrá un valor añadido la utilización de recursos profesionales y/o de Inteligencia artificial (IA) en la elaboración de los proyectos audiovisuales: uno de los objetivos de esta asignatura es aprender a elaborar videos a partir de los recursos al alcance de las escuelas y particulares no relacionados profesionalmente con el mundo audiovisual. Por lo tanto, las ayudas externas o el uso de IA no solo no serán tenidas en cuenta sino que penalizarán en la calificación final.

Aquells i aquelles estudiants que per falta d'assistència no justificades a un 80% de les sessions perdran el dret a l'avaluació continua i podran realitzar l'examen en el qual se li avalue de totes les activitats d'avaluació contínua recuperables, i a mantenir la nota d'aquelles no recuperables.

L'estudiantat té dret a poder superar en segona convocatòria l'assignatura mitjançant la realització d'un examen en el qual se li avalue de totes les activitats d'avaluació contínua recuperables, i a mantenir la nota d'aquelles no recuperables.

REFERÈNCIES

Bàsiques

- AREA, M. (dir.) (2020) Escuel@ Digita@l. Los materiales didácticos en la Red. Barcelona: Graó.
- Área de Tecnología Educativa de la Dirección General de Ordenación de las Enseñanzas, Inclusión e Innova Artificial (IA) en el ámbito educativo. Consejería de Educación, Formación Profesional, Activ https://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/_galerias/descargas/otros/2024_02_29 AMBRÒS, Alba - BREU, Ramon (2007) Cinema i educació: el cinema a laula de primària i secundària. Barcelon
- APARICI, R. i GARCÍA MATILLA (2008) Lectura de imágenes en la era digital. Madrid: Ediciones de la Torre.
- BONILLA, M. i AGUADED, I. (2018) La escuela en la era digital: Smartphones, apps y programación en educación primaria y su repercusión en la competencia mediática del alumnado. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 53, 151-163.https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.10

- BORDWELL, D. i THOMPSON, K. (2002) El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- BRAZUELO, F. - GALLEGO, D. (2011) Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: Mad (Eduforma).
- CABERO, J. Y BARROSO, J. M. (2016) El vídeo educativo. En J. Sánchez, J. Ruíz y M. Gómez (coords.), Tecnologías de la comunicación y la información aplicadas a la educación (pp. 81-90) Madrid: Síntesis.
- DE LARA GONZÁLEZ, A. Y GARCÍA-AVILÉS, J. A. (2019) Estudio de la calidad del vídeo online en la comunicación de la ciencia. Perspectivas de la Comunicación, 12(1), 185-207.
- FERNÁNDEZ CAMPOS, A., GONZÁLEZ MENDIZÁBAL, I. i PÉREZ GÓMEZ, M. (2018) Entorns digitals a les classes de llengua. Canvis tecnològics i innovacions educatives. Articles de Didàctica de la Llengua i la Literatura, 77, 21-28.
- GISPERT, E. (2009) Cine, ficción y educación. Barcelona: Laertes.
- SAURA, A. 2011) Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica i Visual. Líneas de investigación y estudios de casos. Sevilla: Mad, Eduforma.
- SCOLARI, C. A. (ED.) (2018) Adolescentes, medios de comunicación y cultures colaborativas. Aprovechando la competencia transmedia de los jóvenes en el aula.
- SUAREZ, R., GRANÉ, M. i TARRAGÓ, A (Eds.) (2019) APPS4CAV Creación audiovisual condispositivos móviles. Barcelona: Learning, Media and social Interaction. Universitat de Barcelona.
- HERFT, A. (2023) Una guía rápida para docentes sobre ChatGPT alineada con 'What Works Best'. https://ramiro.cat/formacio/wp-content/uploads/2023/03/Chatgpt-EN-EDUCACIO.pdf

Complementàries

- ALBALADEJO, M. (2007) La Comunicació més enllà de les paraules: què comuniquem quan creiem que no comuniquem. Barcelona: Graó.
- AREA, M. (2008) Introducción a la tecnologia educativa. La Laguna: Universidad de La Laguna. [Disponible: http://issuu.com/manarea/docs/tecnologiaeducativa]
- ASINSTEN, J. C. El sonido. Edición de sonido en computadora, para proyectos en Clic, multimedia y otras actividades educativas. Teoría y práctica. Ministerio de Educación y Ciencia. http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf
- ATLER. A. (2018) Irresistible: ¿quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos? Madrid: Paidós.
- BAZALGETTE, C. (1991) "Los medios audiovisuales en la educación primaria". Madrid: Morata, MEC.
- CARR, N. (2011) Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? Madrid: Taurus.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (coord.) (2002) Experiencias educativas con la imagen y el vídeo digital. Málaga: Universidad de Málaga.
- CLINE, E. (2015) Ready player one. Barcelona: Ediciones B.

- DÍAZ, J. (2010) El vídeo como herramienta didáctica, educ@contic [Disponible: http://www.educacontic.es/blog/el-video-como-herramienta-didactica
- GÓMEZ, D. I GARCÍA, G. (2023) ¿Cómo preguntar a la IA? UOC https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/147885
EGGERS, D. (2014). El círculo. Madrid: Random House.
-
JOHNSON, S. (2001) Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Madrid: Turner Publicaciones.
- JUBANY i VILA, J. (2009) El Vídeo digital a la nostra aula, Guix d'infantil, 48, 32-35.
HERFT, A. (2023) Una guía rápida para docentes sobre ChatGPT alineada con 'What Works Best'. https://ramiro.cat/formacio/wp-content/uploads/2023/03/Chatgpt-EN-EDUCACIO.pdf
- KEEN, A. (2016) Internet no es la respuesta. Madrid: Catedral.
- MARTÍ, A. I GARCIA, P. (2021) El videoling: uso educativo del vídeo en la enseñanza de la gramática. Tejuelo, 33, 75-102.
- MASCARELL, D. (2020a) El telèfon mòbil: dimensió i recurs educatiu. Treballar amb imatges en el context de les arts visuals. Temps dEducació, 58, 97-110. https://raco.cat/index.php/TempsEducacio/article/view/376889.
- MASCARELL, D. (2020b) Percepción de los estudiantes universitarios ante una actividad audiovisual con dispositivos móviles: un estudio de caso. TextoLivre: Linguagem e Tecnologia,13(2), 140-162. https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24375
- MCKEE, R. (2006) El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba.
- ORWELL, G. (2013) 1984. Madrid: Debolsillo.
- PRENSKY, M. (2011) Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento. Madrid: SM.
- ROVIRA, J. (2017). Booktrailer y booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. Investigaciones Sobre Lectura, 7, 55-72.