

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	35001
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	20 - Especialista en artes y humanidades	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
ANGULO ALEMAN, TANYA	95 - Didáctica de la Educación Física, Artística y Música
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 aprendizaje en movilidad, 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.
- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales.; multiculturales e interculturales; discriminación. e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.
- 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.
- Reconocer la identidad de cada etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales y afectivas.
- Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.
- 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.
- Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso didáctico para las artes y las humanidades en el aula de primaria.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE



Al finalizar esta materia el alumno ha de ser capaz de:

- Ser capaz de diseñar actividades educativas con diferentes recursos i 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 Artes y Humanidades en entornos de aprendizaje basados en TICs

- 1.1 Los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante las TIC.
- 1.2 Webs participativas: wikis, blogs, documentos compartidos, etc.
- 1.3 Sistemas tutoriales inteligentes y plataformas educativas.
- 1.4 La competencia digital docente en artes y humanidades.

2. Software y hardware para la enseñanza-aprendizaje de las Artes y las Humanidades

- 2.1 Aplicaciones (Apps) para teléfonos móviles.
- 2.2 Software para alumnos/as.
- 2.3 Aplicaciones para PDI.

3. Propuestas didácticas en Artes y Humanidades con recursos digitales

- 3.1 Unidades didácticas y proyectos de trabajo en entornos digitales.
- 3.2 Comunidades de aprendizaje digital y nuevas metodologías.
- 3.3 La evaluación del proceso de aprendizaje: la rúbrica y el portfolio digital.



4. Tecnología, literatura, cine y artes

- 4.1 La narración como forma básica de transmisión de conocimiento.
- 4.2 Uso didáctico del vídeo digital.
- 4.3 Narratología audiovisual y educación.
- 4.4 Los relatos audiovisuales digitales como instrumento educativo.

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 por grupos a partir del trabajo por proyectos en el que confluyan las tres disciplinas: la Expresión Plástica, las Ciencias Sociales y la Lengua y la Literatura. Se fomentará un acercamiento crítico a los diversos postulados teóricos que se aportarán, sin excluir las lecciones magistrales que la materia pueda exigir.

Para asumir los objetivos que plantea la asignatura, se empleará una metodología activa que, según los casos y las posibilidades, estará basada en el aprendizaje electrónico móvil o *mobile learning*. Este nuevo paradigma educativo se basa en tecnologías electrónicas móviles (MP3, PDA, iPad, eBooks, etc). De este modo, se pretende demostrar el uso y las posibilidades educativas de estos aparatos tan cotidianos entre los jóvenes el siglo XXI. Partiendo de la educación, la sensibilidad y el respeto se reconocerán como una herramienta didáctica más.

EVALUACIÓN

Se aplicará la normativa de evaluación y calificación vigente en la Universitat de València. La evaluación está fundamentada en unos aspectos generales, que son los siguientes.

1. Evaluación continua y formativa, aplicable tanto a las actividades individuales como grupales; ya sean prácticas o teóricas. La evaluación continua requiere asistencia regular a clase, al menos es necesario asistir al 80% de las sesiones.
2. Evaluación final para el alumnado que no ha realizado las tareas de evaluación continua y /o no ha asistido al 80% de las clases.



La evaluación se basa en tareas planteadas para recoger evidencias de aprendizaje en base a los contenidos y las competencias de la asignatura. Las tareas varían en función de la metodología docente. Por ejemplo:

- actividades prácticas.
- participación activa en clase y /o en fóruns de tutoría.
- tareas de búsqueda de información e investigación.
- preparación de casos prácticos.
- consulta bibliográfica.
- diseño de propuestas didácticas.
- elaboración de materiales didácticos o recursos educativos.
- preparación de exposiciones.
- informe individual de autoevaluación del aprendizaje.
- examen teórico práctico para evaluar contenidos y competencias de la asignatura. Esta modalidad solo se realizará como evaluación final.

REFERENCIAS

Básicas

- AREA, M. (dir.) (2020). Escuel@ Digita@l. Los materiales didácticos en la Red. - Barcelona: Graó.
- BONILLA, M. & 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. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 53, pp. 151-163. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.10>
- BRAZUELO, F. - GALLEGO, D. (2011). Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo, Sevilla: Mad (Eduforma).
- CABERO, J. Y BARROSO, J. (2015). Nuevos retos en la tecnología educativa. Madrid: Síntesis.
- CASANOVAS, J. i, & PADRÓS, N. (2018). La història de l'educació a través dels films: Una mirada des de la contemporaneïtat pedagògica. Educació i història: Revista d'història de l'educació, 31, 9-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6259095>
- CASTAÑO, C.[et al]. (2008) Prácticas educativas en entornos web 2.0. Madrid: Síntesis.



- DE HARO OLLÉ, Juan José (2010) Redes sociales para la educación, Madrid: Anaya Multimedia.
- DURAN, D., & MONEREO, C. (2012). Entramado. Métodos de aprendizaje cooperativo y colaborativo (p. 23). ICE - HORSORI. Universitat de Barcelona. <https://tinyurl.com/y9gp2mou>
- GARCÍA, F. (2005) "El papel de los portafolios electrónicos en la enseñanza aprendizaje de las lenguas", Glosas Didácticas. Revista Electrónica Internacional [Disponible: <http://www.um.es/glosasdidacticas/GD14/10.pdf>]
- MASCARELL, D. (2014). Smartphones, Nuevos recursos audiovisuales en la didáctica de la educación artística a través de la metodología Mobile Learning en la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia. IV Congreso Internacional Virtual Eumednet. Arte y Sociedad: Bellas Artes y Sociedad Digital. <https://tinyurl.com/ybuee999>
- PÉREZ, A. & REDONDO, S. (2006) Projectes telemàtics a l'educació primària: Un recurs per transformar l'escola, Barcelona: Editorial UOC.
- QUINTANA, J. & HIGUERAS, E. (2009) Las Webquests: Una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red. Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació & Ediciones Octaedro. <http://hdl.handle.net/2445/144997>
- RODRÍGUEZ, J. L. - LONDOÑO, G. M. (2009) Los Relatos Digitales y su Interés Educativo. Educação, Formação & Tecnologias, 2(1), 5-18. <https://tinyurl.com/yqsqwcvj>
- SUAREZ, R., GRANÉ, M. y TARRAGÓ, A (Eds.). (2019) APPS4CAV Creación audiovisual con dispositivos móviles. Barcelona: Learning, Media and social Interaction. Universitat de Barcelona. Última consulta 11/07/2020 http://www.lmi.ub.edu/transmedia21/pdf/13_Apps4CAV.pdf

Complementarias

- APARICI, R. - GARCÍA MATILLA (2008) Lectura de imágenes en la era digital, Madrid:
- BARROSO, J Y CABERO, J. (2013). Nuevos escenarios digitales. Madrid: Pirámide. Ediciones de la Torre.
- AMBRÒS, A. & BREU, R. (2007) Cinema i educació: el cinema a l'aula de primària i secundària, Barcelona: Graó.
- AREA, M.; GROS, B. & MARZAL, M. Á. (2008) Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación, Madrid: Síntesis.
- BARBERÀ, Elena (2004) La Educación en la red: Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje, Barcelona: Paidós.
- GISPERT, Esther (2009) Cine, ficción y educación. Barcelona: Laertes.
- GONZÁLEZ, F. J. (2008). Competencias básicas en educación y Webquests de Ciencias Sociales. Ar@cne, 12(0), Article 0. <https://revistes.ub.edu/index.php/aracne/article/view/1171>
- HUERTA, R. (2019). Arte para primaria. Barcelona: UOC.
- MARTÍN, C., & GARCÍA, F. (2009). Algunos recursos en internet para mejorar la enseñanza de la Geografía. Ar@cne, 118. <http://www.ub.edu/geocrit/aracne/aracne-118.htm>



- 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]

ADENDA COVID-19

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

1. CONTENIDOS

Los contenidos programados en la guía se mantendrán. Pero, la secuencia temporal será más flexible y se revisarán las actividades de aprendizaje.

2. VOLUMEN DE TRABAJO Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LA DOCENCIA

Dadas las características de esta asignatura, de carácter instrumental y basada en la ocupación de las TIC como herramienta didáctica, se mantendrá la carga de trabajo del alumnado de acuerdo con los contenidos y las competencias de la guía. Pero, se podrá flexibilizar la fecha de entrega de trabajos parciales de evaluación continua.

Las sesiones teóricas – prácticas se mantendrán de acuerdo con el programa previsto y con la misma duración. Pero, si es menester, se podrá flexibilizar la relación entre actividades teóricas y prácticas, y su duración, en función de las circunstancias.

Las sesiones presenciales se ajustarán a las orientaciones de la Facultad de Magisterio. Aun así, la asignatura está totalmente preparada para la modalidad virtual en caso de una nueva suspensión de las clases presenciales. La parte teórica se ofrecerá al alumnado mediante videoconferencias, tutoriales y material para la lectura y el análisis. Las actividades grupales de aula podrán ser sustituidas por actividades grupales mediante herramientas digitales; también las tutorías de apoyo y seguimiento grupal por parte del profesorado.

3. METODOLOGÍA DOCENTE

La docencia presencial con lección magistral podrá sustituirse por sesiones síncronas con videoconferencia mediante la plataforma BBC. Las videoconferencias basadas en presentaciones de diapositivas comentadas y grabadas previamente podrán emplearse también para sesiones asíncronas.

El trabajo presencial y no presencial del alumnado, tal y como está reconocido en el ETCS, podrá sustituirse por actividades de aprendizaje síncronas y asíncronas. Las síncronas podrán ser actividades de participación mediante la plataforma BBC, que serán orientadas durante el horario de clase habitual. Las actividades asíncronas podrán orientarse como tareas. Las actividades asíncronas podrán estar basadas en recursos y materiales disponibles en el aula virtual. También, podrán ser orientadas como tareas de investigación por parte del alumnado y como actividades prácticas en uso de recursos digitales en línea o propios.

El sistema de tutorías contemplará preferentemente el uso de herramientas virtuales. Las tutorías se podrán realizar por videoconferencia en el horarios establecidos por el profesorado, según la normativa de la UV. El foro del aula virtual se utilizará para hacer consultas y preguntas sobre las tareas. El correo electrónico de la UV se utilizará para tutorías individuales.

4. EVALUACIÓN



La evaluación continua se mantendrá tal y como está prevista en la guía docente. En caso necesario, las tareas se adaptarán para ser presentadas en formato digital y por el aula virtual. Si es menester, algunas actividades de evaluación grupal podrían adaptarse a la modalidad individual.

El alumnado podrá presentar oralmente los trabajos, grupales o individuales, mediante la plataforma de videoconferencia habilitada en el aula virtual. La exposición oral podrá ser *vive* o previamente grabada en video, una parte o todo. La exposición de los trabajos será una actividad síncrona y se hará por videoconferencia mediante la plataforma habilitada en el aula virtual.

La evaluación de la participación activa y/o de la asistencia se adaptará a los recursos disponibles del aula virtual. También la ponderación de la participación y de la asistencia se adaptará al entorno digital. Especialmente para el alumnado que tenga que presentarse en segunda convocatoria, el examen de conocimientos puede ser prueba escrita u oral, prueba objetiva o prueba práctica. Si es menester, el examen se adaptará a los recursos disponibles en el aula virtual y a las necesidades de accesibilidad. En tal caso, el examen se hará por videoconferencia mediante la plataforma BBC habilitada en el aula virtual y se grabará como apoyo y garantía de los resultados de acuerdo con la normativa vigente.

5. BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía será la misma a la reflejada a la guía docente.