

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA

G514 - Proyecto Dramático y Musical

Grado en Magisterio en Educación Infantil
Grado en Magisterio en Educación Primaria

Curso Académico 2019-2020

1. DATOS IDENTIFICATIVOS					
Título/s	Grado en Magisterio en Educación Infantil Grado en Magisterio en Educación Primaria			Tipología y Curso	Optativa. Curso 4 Optativa. Curso 4
Centro	Facultad de Educación				
Módulo / materia	MENCIÓN DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA MÓDULO FORMACIÓN COMPLEMENTARIA O ESPECIALIZADA				
Código y denominación	G514 - Proyecto Dramático y Musical				
Créditos ECTS	6	Cuatrimestre	Cuatrimestral (1)		
Web					
Idioma de impartición	Español	English friendly	No	Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. EDUCACION
Profesor responsable	MARIA ELENA RIAÑO GALAN
E-mail	elena.riano@unican.es
Número despacho	Edificio Interfacultativo. Planta: + 3. DESPACHO PROFESORES (342)
Otros profesores	

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Los resultados de aprendizaje generales son:
 - Realizar actividades innovadoras, integradoras y educadoras bajo un enfoque interdisciplinar y lúdico.
 - Conocer los elementos musicales y dramáticos básicos para el análisis de producciones artísticas y para su utilización en la elaboración de producciones artísticas propias.
 - Asimilar ámbitos de comprensión y expresión dramática y musical heterogéneos.
 - Colaborar en acciones de trabajo en equipo, de desarrollo de proyectos educativos y en otras decisiones pedagógicas desde una óptica artística.

Asimismo, de acuerdo con la propuesta de esta asignatura, que trabaja de forma conjunta con otro área de conocimiento en torno a un proyecto artístico interdisciplinar, podemos señalar otros resultados de aprendizaje:

- Desarrollar un proyecto creativo capaz de integrar elementos sonoros y musicales junto con elementos propios de otros lenguajes de forma coherente y creativa.
- Explorar diferentes procedimientos, recursos, técnicas y estrategias aplicadas al lenguaje sonoro-musical que contribuyan al diseño y desarrollo de propuestas originales e innovadoras.
- Fomentar estilos de aprendizaje basados en la práctica artística.
- Profundizar en la capacidad comunicativa e interpretativa para la presentación y puesta en escena de proyectos.
- Promover la educación artística.

4. OBJETIVOS

1. Participar de una experiencia colaborativa que potencie la adquisición de competencias básicas y transversales, el trabajo en equipo y la sensibilidad artística y didáctica.
2. Potenciar la creatividad de los estudiantes mediante una forma de trabajo por proyectos de integración de lenguajes artísticos.
3. Analizar los elementos musicales en juego dentro de un proyecto de estas características.
4. Desarrollar de forma activa y participativa interpretaciones y creaciones sonoras como parte del proyecto a realizar.
5. Promover el conocimiento teórico y práctico de manifestaciones y propuestas artísticas y educativas que trabajan con multiplicidad de lenguajes.
6. Fomentar la construcción de un pensamiento artístico global.
7. Favorecer el desarrollo de la creatividad y la imaginación y contribuir a una pedagogía educativa "en" y "a través" de las artes.

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS

1	Metodologías creativas. Introducción al Aprendizaje Basado en Proyectos, DesignThinking y STEAM.
2	Diseño y desarrollo del proyecto creativo. Primeras ideas, plan de acción herramientas necesarias y desarrollo.
3	Procesos creativos y colaborativos y uso de la tecnología digital. Manejo básico de software específicos requeridos para el proyecto. Producción final y elaboración de informe basado en la práctica artística reflexiva.

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Continua	Trabajo	Sí	Sí	100,00
TOTAL				100,00

Observaciones

Esta asignatura evalúa un único trabajo grupal (un proyecto creativo), el cual se realiza durante todo el cuatrimestre y de forma coordinada con la asignatura 'Ilustración y lenguaje gráfico'. Por tanto, la participación en la elaboración y desarrollo de este proyecto es obligatoria. En el caso de que un alumno o alumna curse únicamente esta asignatura y no la de 'Ilustración y lenguaje gráfico' deberá presentar un trabajo individual con similares características al estipulado como grupal que se determinará a principio de curso.

Para aprobar la asignatura será necesario superar la calificación mínima según las pautas establecidas por la profesora para la realización del proyecto.

Cuando la asignatura no esté aprobada, porque no se ha alcanzado la calificación mínima exigida en una o más partes de la evaluación, la calificación final cuantitativa que obtendrá el alumno y que, por tanto, figurará en el acta reflejará su desempeño en el conjunto de las diferentes pruebas de evaluación.

Hay una serie de observaciones aprobadas por la Junta de Facultad relacionadas con la ortografía, el plagio y las normas de citación:

ORTOGRAFÍA:

Entendemos que el alumnado universitario tiene asumidas las capacidades lingüísticas en relación a la expresión oral y escrita. Por tanto, es primordial y obligatorio la corrección ortográfica (ortografía, acentuación y puntuación), gramatical y léxica en los trabajos y exámenes realizados como condición imprescindible para superar la asignatura.

PLAGIO

En lo relativo a la realización fraudulenta (plagio) de las pruebas de evaluación, la calificación se ajustará a lo establecido en el artículo 54.1 del Reglamento de los procesos de evaluación en la Universidad de Cantabria: "La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación supondrá directamente la calificación de suspenso "0" en la asignatura".

NORMAS DE CITACIÓN

Por último la Junta de Centro aprobó que la Facultad asume como criterio de citación las Normas APA para todos los trabajos académicos. Aunque dichas normas tienen diferentes ediciones, como referencia inicial os adjuntamos el link de la BUC esperando que ello sea de ayuda y referencia para su desarrollo:

<https://web.unican.es/buc/recursos/guias-y-tutoriales/guia?g=28>

Observaciones para alumnos a tiempo parcial

El procedimiento de evaluación para el alumnado a tiempo parcial que no acude a clase con regularidad consistirá en la realización de un examen y/o en la entrega de trabajos que le indicará el profesor, en la fecha establecida por la Facultad para el examen de la asignatura. Aquellos que acuden a clase podrán acogerse a la misma evaluación que todos los estudiantes.

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA

AAVV. Aprendizaje Basado en Proyectos. Catálogo publicado por el Ministerio de Educación. Disponible en <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E>

EducarChile. Design thinking para educadores. Disponible en http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/design_thinking/design_thinking_espanol.pdf

Gazulla, E. D., & Leinonen, T. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (42), 107-116.

Rubio Pulido, M (2018) ¿Cueces o enriqueces? Metodologías activas al servicio del que aprende. Emtic. Disponible en: <https://emtic.educarex.es/250-emtic/innovacion-metodologica/3087-3087-cueces-o-enriqueces-las-metodologias-activas-al-servicio-del-que-aprende?t=1&cn=ZmxleGlibGVfcmVjc18y&refsrc=email&iid=628a154c562d4c418303f95d9d7e224f&uid=2269019804&nid=244+289476616>

Vergara, J. J. (2015). Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso. Madrid: SM.

En la asignatura se utilizarán algunos software de audio:

Audacity. Editor de audio. En <https://audacity.es/>

Soundcool. Sistema de creación sonora colaborativa. En <http://soundcool.org/es/>

Además, serán necesarios otros software de edición de imagen, video, de diseño o cualquier herramienta online que el alumnado requiera, en función del proyecto a realizar.

Esta es la Guía Docente abreviada de la asignatura. Tienes también publicada en la Web la información más detallada de la asignatura en la Guía Docente Completa.