Facultad de Educación

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

G514 - Proyecto Dramático y Musical

Grado en Magisterio en Educación Infantil
Optativa. Curso 4

Grado en Magisterio en Educación Primaria
Optativa. Curso 4

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	

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren. Sin embargo, se sugiere que el alumnado que curse esta asignatura, curse también la asignatura 'Ilustración y Lenguaje gráfico'.

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS
Competencias Genéricas
Conocimiento científico y didáctico de las materias escolares, además de conocimiento y análisis de los procesos de diseño, desarrollo y evaluación del curriculum, para idear, llevar a cabo y evaluar propuestas formativas, apoyadas en múltiples recursos, que contribuyan al desarrollo integral del alumnado.
Actitud y capacidad para apoyar, desde su papel de docente, la construcción de un desarrollo integral por parte de cada estudiante, de manera que crezcan como ciudadanos responsables, respetuosos y éticamente comprometidos.
Actitud y capacidad para comprender la naturaleza y usos de la imagen y de las tecnologías de la información y la comunicación, a fin de incluirlas en el curriculum dentro de un marco innovador que asimismo ayude a los alumnos a construir un acercamiento a las mismas.
Actitud y capacidad comunicativa y socio-emocional para la argumentación, el debate y el trabajo cooperativo con compañeros, familias y otros agentes educativos y servicios de la comunidad, para generar un clima escolar positivo, así como para desarrollar dichas capacidades en sus alumnos.
Actitud y capacidad para llevar a cabo propuestas creativas en el marco de su actividad profesional y para ayudar a sus alumnos al desarrollo de su pensamiento divergente.
Acreditar competencia comunicativa en el ámbito de la comprensión y de la expresión oral, escrita, corporal y visual. Poseer las habilidades comunicativas imprescindibles para el ejercicio de la tarea docente.
Competencias Específicas
Valorar la importancia del trabajo en equipo, fomentando el aprendizaje cooperativo como herramienta para el desarrollo de la creatividad a través de la elaboración de proyectos comunes.
Desarrollar el potencial personal creativo del alumno con fines heurísticos, mediante la formación en lenguajes, destrezas y habilidades artísticas.
Destacar la relevancia de los lenguajes artísticos para la lectura e interpretación de los productos mediáticos articulados a través de la imagen y el sonido, alfabetizando al alumno en estos lenguajes.
Valorar la importancia de la formación en educación artística como base para su formación personal.
Promover e implementar las competencias del alumno en los ámbitos de la comprensión y expresión oral, escrita, corporal, visual, plástica y musical, definidos por las distintas disciplinas artísticas que configuran la presente Mención.
Competencias Básicas
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio .
Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos fundamentales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
Competencias Transversales
Se apropien racionalmente, desarrollen un compromiso ético y promuevan los Derechos Humanos, los principios de justicia, igualdad de género, igualdad de oportunidades y no discriminación, así como los valores propios de una cultura cívica preocupada por la profundización en la democracia, la solidaridad, la inclusión social, la interculturalidad, la resolución pacífica de los conflictos, la cooperación y el desarrollo global sostenible, tanto en el espacio público como en su futuro ámbito profesional.

Competencias Transversales
Enriquezcan su capacidad de comunicación oral y escrita en lengua castellana.
Perfeccionen su competencia digital y, en general, sus habilidades para buscar, obtener, seleccionar, tratar, analizar y comunicar informaciones diversas, así como para transformarlas en conocimiento y ofrecerlo a la consideración de los demás.
Cultiven su capacidad de aprendizaje autónomo, además de las competencias interpersonales relacionadas con el trabajo en equipo, la colaboración grupal en contextos social y culturalmente diversos, la capacidad crítica y autocrítica, y la auto-regulación.

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.

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES	
ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	15
- Prácticas en Aula (PA)	7,5
- Prácticas de Laboratorio (PL)	37,5
- Horas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	60
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	6
- Evaluación (EV)	15
Subtotal actividades de seguimiento	21
Total actividades presenciales (A+B)	81
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	30
Trabajo autónomo (TA)	39
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	69
HORAS TOTALES	150

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS		TE	PA	PL	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	Metodologías creativas. Introducción al Aprendizaje Basado en Proyectos, DesignThinking y STEAM.	5,00	0,00	5,00	0,00	2,00	5,00	10,00	19,00	0,00	0,00	3
2	Diseño y desarrollo del proyecto creativo. Primeras ideas, plan de acción herramientas necesarias y desarrollo.	5,00	3,50	15,00	0,00	2,00	5,00	10,00	10,00	0,00	0,00	5
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.	5,00	4,00	17,50	0,00	2,00	5,00	10,00	10,00	0,00	0,00	8
TOTAL DE HORAS		15,00	7,50	37,50	0,00	6,00	15,00	30,00	39,00	0,00	0,00	

Esta organización tiene carácter orientativo.

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PL	Horas de prácticas de laboratorio
CL	Horas Clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

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

Calif. mínima	5,00
Duración	
Fecha realización	Durante el cuatrimestre de clase
Condiciones recuperación	Se dará un plazo para recuperar aquellos trabajos que no hayan superado la calificación mínima.
Observaciones	

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

Criterios de evaluación para estudiantes 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.

Complementaria

Aguirre, I. (2005). Teorías y prácticas en la educación artística. Pamplona: Universidad Pública de Navarra / Octaedro EUB.
Agra, M.J. (2007). La Educación artística en la escuela. Barcelona: GRAÓ.
Díaz, M. y Riaño, M.E. (2006) (eds). Creatividad en Educación Musical. Santander: PUbliCan Ediciones y Fundación Marcelino Botín.
Fontal, O. y Calaf, R. (2010). Cómo enseñar arte en la escuela. Madrid: Síntesis.
Hernández, F. (1998). Repensar la función de la Escuela desde los proyectos de trabajo. Pátio. Revista Pedagógica, 6, 26-31 (1998).
---(2000). Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad. En Educar, 26 (39-51).
Giglio, M. (2013). Cuando la colaboración creativa cambia la forma de enseñar. Santander: PUbliCan Ediciones.
Lopez Alonso, J.M. (2005). Manual para elaborar el Proyecto educativo de la institución escolar. México, 2ª Edición Universidad La Salle/Plaza y Valdés.
Murillo, A. y Díaz, M. (2017) (coords). La mecánica de la creación sonora. Valencia: Institut de Creativitat i Innovacions Educatives de
la Universitat de València.
Pastor Comín, J.J. (2005). Música y Literatura. Hacia un proyecto didáctico interdisciplinar. Música y educación: Revista trimestral de pedagogía musical. Año número 18. N. 63, pp.41-72.
Riaño, M.E. y Díaz, M. (2010) (coords). Voz, Cuerpo y Acción. Un Espacio para la Música. Santander: PUbliCan Ediciones.
Seltzer, K. y Bentley, T. (2000). La era de la Creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad. Madrid: Aula XXI.
Souriau, E. (2004). La correspondencia de las artes. México: FCE

9. SOFTWARE

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
Se utilizará el editor de audio Audacity o similar.				

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- ☐ Comprensión escrita
- ☐ Comprensión oral
- ☐ Expresión escrita
- ☐ Expresión oral
- ☐ Asignatura íntegramente desarrollada en inglés

Observaciones