

## 68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas

### Información del Plan Docente

<b>Año académico</b>	2018/19
<b>Asignatura</b>	68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas
<b>Centro académico</b>	301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
<b>Titulación</b>	415 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria
<b>Créditos</b>	4.0
<b>Curso</b>	XX
<b>Periodo de impartición</b>	Indeterminado
<b>Clase de asignatura</b>	Obligatoria
<b>Módulo</b>	---

### 1. Información Básica

#### 1.1. Objetivos de la asignatura

El objetivo fundamental de esta asignatura es que los estudiantes adquieran las competencias de desenvolverse en un centro de Educación Secundaria desde la interacción y la convivencia en el aula y los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como saber planificar un diseño curricular e instructivo para el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Estos aspectos deberán quedar reflejados en un Trabajo Fin de Máster compendio de la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas descritas.

Esta es una asignatura fundamentalmente basada en la observación y en la elaboración de la programación de una materia o módulo de la especialidad del alumno, haciendo referencia al contexto y al perfil académico/profesional de las competencias. Por ello, se establecerán mecanismos de coordinación muy estrechos entre ambas partes: la teórica y la práctica, así como en el Trabajo Fin de Máster.

#### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El Practicum II está concebido como prolongación de las cuestiones y proyectos abordados en los módulos 4 y 5. Es durante este Practicum cuando se completan, se analizan y se ponen a prueba los resultados de aprendizaje fundamentales de estos módulos, es decir, el diseño curricular de una asignatura y el diseño de unidades y actividades de aprendizaje. Tras finalizar la experiencia del Practicum II, los estudiantes vuelven a los módulos 4 y 5 a analizarla y extraer las conclusiones finales.

#### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Obligatoria para todos los estudiantes del Máster con el fin de que realicen un segundo periodo de contacto con la realidad docente tanto en sus aspectos de interacción y convivencia en un centro y aula, para abordar cómo es la dinámica habitual de un centro de Educación Secundaria, como en la planificación de actividades de aprendizaje mediante una programación didáctica o parte de la misma.

### 2. Competencias y resultados de aprendizaje

## 68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas

### 2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Planificar, diseñar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia (competencia específica fundamental).

Relacionadas con el diseño curricular:

- Identificar, reconocer y aplicar las cuestiones básicas en el diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar los principios y procedimientos del diseño curricular a partir de sus diferentes modelos y teorías y, en particular, del diseño por competencias.
- Adecuar el diseño curricular al contexto educativo.
- Evaluar la calidad de diferentes diseños curriculares en las materias propias de la especialidad en función de modelos y teorías diversas y de su adecuación al contexto educativo
- Desarrollar diseños curriculares para las materias y asignaturas de su especialidad desde la perspectiva de la formación en competencias y con adecuación al contexto educativo.
- Analizar y evaluar qué contenidos son más adecuados y relevantes de acuerdo con los objetivos, competencias, actividades y principios metodológicos establecidos en el diseño curricular de la asignatura, y el estado de la cuestión propio de la disciplina científica.

Relacionadas con el diseño instruccional:

- Valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a las metodologías activas y colaborativas y evaluar los criterios de utilización más adecuados en función de las materias, los objetivos de aprendizaje y los diferentes contextos
- Evaluar la calidad de diferentes tipos y casos de actividades de aprendizaje en función de diferentes criterios.
- Diseñar programaciones didácticas y actividades de aprendizaje, con criterios de calidad, variedad metodológica, teniendo en cuenta los niveles previos de aprendizaje y las características de las materias. En el caso de la orientación psicopedagógica y profesional, analizar y evaluar los procesos y recursos para la prevención de problemas de aprendizaje y convivencia, los procesos de evaluación y de orientación académica y profesional

Relacionadas con la organización y diseño de actividades de aprendizaje:

- Analizar las claves de un buen entorno de aprendizaje para la adquisición de competencias.
- Analizar los criterios y procedimientos para organizar y gestionar las actividades atendiendo a la implicación de los estudiantes, tutorización de actividades, potenciación del trabajo colaborativo, calidad expositiva y la evaluación formativa
- Preparar entornos de aprendizaje adecuados en las materias específicas y organizar y gestionar las actividades diseñadas siguiendo los criterios de calidad establecidos

### 2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Es capaz de planificar las materias correspondientes a la especialización.

Es capaz de llevar a cabo la docencia de las materias correspondientes a la especialización.

Diseña la evaluación de las materias correspondientes a la especialización.

## 68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas

Actúa respecto a la propia acción docente desde diversas perspectivas.

Participa en la evaluación psicopedagógica, el asesoramiento a otros profesionales de la educación, a los estudiantes y a las familias.

Identifica situaciones en un contexto educativo formal.

Orienta dicho material al Trabajo Fin de Máster.

### 2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Capacitan al estudiante, junto con el resto de asignaturas, para ejercer la función docente en el ámbito de secundaria con garantías de poder plantear diferentes propuestas para evaluar, innovar e investigar sobre los propios procesos de enseñanza en el objetivo de la mejora continua de su desempeño docente y de la tarea educativa del centro.

## 3.Evaluación

### 3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1.- **Actividades presenciales** de carácter obligatorio y que son condición sine qua non para poder evaluar la asignatura.

1.1. Estancia en el centro de destino durante el periodo establecido.

1.2. Asistencia a las tutorías programadas por el tutor de la facultad, el tutor del centro y/o ambos.

2.- **Actividades de trabajo autónomo** del estudiante, de carácter individual o en grupo:

2.1. **Elaboración de un diario** en el que irá reseñando las diferentes actividades realizadas durante el practicum II, tanto en el centro como fuera de él (lecturas, análisis de documentos, reuniones,...) Haciendo hincapie en la reflexión sobre la práctica en el aula realizada durante este Practicum.

2.2. **Elaboración de un estudio comparativo.** Mediante observación directa en el aula durante varias clases, hacer un análisis comparativo de dos grupos de alumnos de cursos de distinto nivel formativo, con referencia a los principales rasgos de personalidad y/o características evolutivas o del desarrollo manifestados por los alumnos en sus comportamientos en clase. Teniendo en cuenta los resultados de dicho análisis y las características del contexto que puedan incidir en la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje, diseñar una actividad de enseñanza-aprendizaje en

## 68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas

la que se pretenda mejorar el interés y el esfuerzo de los alumnos por aprender. Dicha actividad contemplará al menos los siguientes aspectos: relevancia de los contenidos, objetivos y actividades; organización de las tareas; metodologías y recursos utilizados; interacción profesor-alumno; resultados de la evaluación, etc.

2.3. **Desarrollo en el aula de actividades de aprendizaje y evaluación**, en el marco de las programaciones de la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, **seleccionar diversas actividades de enseñanza-aprendizaje** que, por sus características, se presten a la **aplicación de distintas metodologías activas y colaborativas**: estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, proyectos..., incluyendo una valoración del impacto del uso de las TICs como apoyo a esas metodologías. Concretar cómo se va a realizar la evaluación de los aprendizajes, incluyendo ejemplos de actividades de evaluación.

- Estas actividades se presentarán en un modelo común para el diseño de actividades entregado por el tutor de la Universidad.

Criterios de evaluación

**Asistencia obligatoria al centro educativo** y a todas las sesiones de trabajo que se programen en el mismo. (mínimo 85%)

**Asistencia obligatoria y participación** a las reuniones convocadas por los tutores del Prácticum II.

**Actitud e interés en las diferentes actividades realizadas** (entrevistas, sesiones de trabajo), demostrada con la realización de preguntas, búsqueda de información, etc.

Calidad y rigor del **diario**, del **estudio comparativo** y del **desarrollo de actividades** solicitado por la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas en cuanto a:

- Aspectos formales (presentación, ortografía, redacción...)
- Adecuación al contenido previsto.
- Fundamentación de las reflexiones.
- Puesta en práctica del trabajo en el contexto educativo.

Los apartados 1 y 2 suponen el 30% de la calificación final, teniendo en cuenta que su incumplimiento anula la evaluación.

Los apartados 3 y 4 suponen el 70% de la calificación final.

Los cuatro apartados serán evaluados tanto por el tutor del centro educativo como por el de la universidad.

Los documentos elaborados por el estudiante en el Prácticum II, se ponen a disposición del profesor tutor que se muestre interesado.

La evaluación del profesor-tutor del centro educativo supondrá el **50%** de la calificación final.

La evaluación del profesor-tutor de la universidad supondrá el **50%** de la calificación final.

La calificación global requerirá que el estudiante haya obtenido como mínimo un 5 en cada una de las calificaciones otorgadas por los dos tutores.

## 68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas

El Practicum II se evaluará exclusivamente por la modalidad de evaluación continua.

El tutor/mentor del centro docente evaluará las actividades desarrolladas por el estudiante en el aula. El instrumento de evaluación será la ficha de evaluación para tal efecto.

Sistema de evaluación

El Practicum II de la Especialidad de Dibujo y Artes Plásticas se acogería al artículo 9.4 del Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje de la Universidad de Zaragoza (acuerdo de 22 de diciembre de 2010). De acuerdo con dicho punto 4:

"Excepcionalmente, aquellas asignaturas que por su especial dimensión práctica o clínica y en las que necesariamente los estudiantes deban demostrar sus conocimientos o competencias en instalaciones o localizaciones fuera del aula convencional, podrán evaluarse únicamente por la modalidad de evaluación continua. Esta excepcionalidad deberá ser declarada por la Comisión de Garantía de la Calidad de la titulación y contará con la aprobación de la Comisión de Estudios de Grado, aplicándose, en todo caso, únicamente a la dimensión práctica de la asignatura".

### 4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

#### 4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Los estudiantes deben ajustar el horario en el centro docente a la jornada laboral del profesor tutor correspondiente, siendo de 20 horas presenciales por semana.

Los estudiantes deben acompañar al profesor en las sesiones de clase, en los niveles en los que imparta docencia, en las reuniones de departamento, en las reuniones de claustro *\*si les permiten el acceso*, etc.

Puesta en práctica de los diseños de actividades elaborados en la asignatura "Diseño, organización y desarrollo de actividades de aprendizaje de..." Para ello es necesario informarse con los tutores de los temas que previsiblemente estarán impartiendo durante el periodo de prácticas.

Los estudiantes deben impartir un mínimo de 5 horas de clase entre los dos Prácticum.

Observación y análisis de la dinámica del centro educativo. Es aconsejable que los estudiantes conozcan distintos grupos, cursos y etapas.

Contacto con los profesores y otros agentes educativos para informarse sobre el funcionamiento y los recursos, análisis de documentos, etc.

Asistencia a las reuniones con los tutores del Practicum II. Deberían realizarse mínimo 3 reuniones, estructuradas antes del inicio del Practicum, durante y al finalizar las prácticas.

#### 4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Asistencia a las clases con su tutor de materia o, por ejemplo, el orientador en el caso de la especialidad de orientación.

## **68606 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas**

Acudirá a las clases correspondientes de su especialidad, observará la metodología de trabajo. Conocerá así mismo todos los niveles formativos donde se impartan asignaturas de su especialidad en el centro (Secundaria obligatoria y Bachillerato / Ciclos formativos de grado medio y superior) y los programas institucionales existentes en el centro (de aprendizaje Básico, de Diversificación Curricular y Cualificación profesional inicial)

Desarrollo de actividades de una materia o módulo de la especialidad del alumno, haciendo referencia al contexto y al perfil académico/profesional de las competencias. Diseño de actividades y elaboración de materiales. Aplicación en el aula.

Seminarios de debate con los compañeros de la especialidad, en el contexto de las asignaturas de los módulos 4 y 5 "Diseño, organización y desarrollo de actividades...", "Contenidos disciplinares..."; presentación y puestas en común de las actividades puestas en práctica y las experiencias del Prácticum II.

### **4.3. Programa**

No existe programa específico para el practicum.

### **4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave**

La planificación y el calendario del practicum se mantiene actualizado en

<https://educacion.unizar.es/master-profesorado-secundaria/practicas-master-profesorado>

El Calendario será el que establezca la Universidad de Zaragoza y la Coordinación general del Máster.

Las fechas de presentación de trabajos se acordarán con los estudiantes al comienzo del Prácticum II.

Las fechas de presentación de trabajos se acordarán con los estudiantes al comienzo del Prácticum II.

Los hitos clave de la asignatura son el periodo de prácticas que tendrá lugar a mitad del 2º semestre; así como la entrega del trabajo o trabajos del Practicum II, muy ligados al Practicum III, y la vinculación de los mismos al Trabajo Fin de Máster. También serán importantes las reuniones con el profesor del Practicum de la Universidad y el tutor del Centro de ESO o Bachillerato o Escuela de Arte.

Practicum II. Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Dibujo y Artes Plásticas (4.0 ECTS/OB), 4 semanas de estancia en el Centro de prácticas.

### **4.5. Bibliografía y recursos recomendados**

- No hay registros bibliográficos para esta asignatura