Universidad Zaragoza

Curso Académico: 2022/23

63280 - Practicum II (Esp Dibujo, Imagen y Artes Plásticas)

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23
Asignatura: 63280 - Practicum II (Esp Dibujo, Imagen y Artes Plásticas)
Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación: 584 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria
586 - Máster Universitario en Profesorado, especialidad en Dibujo, Imagen y Artes Plásticas
Créditos: 7.0
Curso: 586 - Máster Universitario en Profesorado, especialidad en Dibujo, Imagen y Artes Plásticas: 1
584 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria:

Periodo de impartición: Anual
Clase de asignatura: Prácticas externas
Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

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, no sólo planificar un diseño curricular e instructivo para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, sino también proponer propuestas de mejora desde la investigación y/o la innovación docente en las materias correspondientes a la especialización en Dibujo, Imagen y Artes.

Esta es una asignatura fundamentalmente basada en la observación y en la mejora 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.

Se pretende facilitar la adquisición de experiencia en la planificación, la docencia y, con especial incidencia en la evaluación de las materias correspondientes a la especialización; actuar respecto a la propia acción docente desde diversas perspectivas de innovación e investigación. Estos aspectos deberán quedar reflejados en un Trabajo Fin de Máster compendio de la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas descritas.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro: Objetivo 4: Educación de calidad.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Durante este Prácticum 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, los procesos de mejora de la docencia a través de la evaluación, innovación e investigación educativas. En este Prácticum se aplican las innovaciones e investigaciones educativas diseñadas durante estos módulos. Finalizada la experiencia de aplicación de sus diseños en el Prácticum los estudiantes vuelven a los módulos a analizar el proceso y los resultados obtenidos y a 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 y puesta en práctica de actividades de aprendizaje mediante una programación didáctica o parte de la misma, con especial incidencia en la innovación. Asimismo se planteará la posibilidad de realizar un proyecto de investigación sobre la propia práctica docente o/y mejora a través de una propuesta de innovación docente.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

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.

Relacionadas con la investigación e innovación educativa:

- Impulsar y tutorizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de forma reflexiva, crítica y fundamentada en los principios y teorías más relevantes sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo potenciarlo (específica).
- 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 (específica)

2.2. Resultados de aprendizaje

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

1) Respecto a materias de Dibujo, Imagen y Artes:

- 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.
- 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) Respecto a la Innovación e investigación educativa:

- Selecciona un aspecto que afecte a una unidad didáctica, materia o módulo de uno de los cursos **que imparta el tutor del Centro** y elaborar un proyecto de investigación o innovación docente, en el que se justifique la pertinencia y adecuación del mismo, los objetivos que se pretenden alcanzar, las acciones que se van a llevar a cabo y los resultados que se pretenden obtener.
- Sabe hacer un análisis de la actuación en el aula durante el periodo de prácticas, con indicación de los aspectos que han resultado de mayor facilidad y dificultad de aplicación; relación teoría-práctica, nuevas necesidades de formación, etc.
- Continúa con la familiarización con un contexto educativo formal.
- Orienta dicho materia 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 y bachillerato 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

La memoria se entregará al profesor tutor de la universidad, en Moodle, con fecha tope la de la convocatoria oficial. El documento tendrá una longitud mínima de 15 páginas y máxima de 20 (sin incluir anexos); tamaño de letra Arial 10, con interlineado 1.5, texto justificado y márgenes de 2.5 cm.

La memoria debe incluir los siguientes apartados:

1º Introducción (a la memoria).

2º Contexto de centro y de aula (Tipo de centro, estudios que imparte, características del barrio y del alumnado; Grupos con los que se ha trabajado y aspectos relevantes a destacar, constitución del Departamento).

3º Breve diario reflexivo del estudiante, reseñando las diferentes actividades realizadas durante el Prácticum, tanto en el centro como fuera de él (incluirá lecturas, análisis de documentos, reuniones, etc.).

4º Observación y estudio comparativo (Grupos que se comparan, número de alumnos, de chicos y chicas, necesidades especiales del alumnado; metodologías de enseñanza del profesorado y variedad en función de los diferentes grupos, interacción profesorado-alumnado, rol del profesorado dentro del aula, atención a la diversidad, resolución de conflictos?)

5º Propuesta de intervención didáctica y/o innovación, aplicación, evaluación y propuesta de mejora (Tema elegido; justificación del diseño, de la metodología y de la innovación; relevancia de los contenidos, objetivos y actividades en función de las competencias a desarrollar en los alumnos; organización de las actividades; recursos utilizados; interacción profesor-alumno; evaluación del alumnado; análisis de los resultados de la aplicación; propuesta de mejora; bibliografía didáctica específica)

6º Conclusiones del Prácticum (Reflexiones finales sobre el Prácticum)

7º Anexos (Opcional)

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará del siguiente modo:

40% memoria escrita

10% participación e implicación en las sesiones con el profesor universitario

50% desarrollo de su actuación en el centro de prácticas, teniendo en cuenta las valoraciones cuantitativas y cualitativas de los tutores de los centros.

El estudiante deberá alcanzar en cada uno de los apartados un mínimo de 5 puntos sobre 10 para poder ser calificado.

Sistema de evaluación

El Prácticum II de la Especialidad de Dibujo, Imagen y Artes 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 (según la normativa vigente). 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 e innovación elaborados en la asignatura ? Diseño de actividades de aprendizaje de dibujo, imagen y artes plásticas y de ?Innovación e investigación educativa en Dibujo, Imagen y Artes Plásticas?. Para ello los alumnos deben informarse con sus tutores del centro educativo de los temas que previsiblemente estarán impartiendo durante el periodo de prácticas. El número de clases que debe impartir el alumnado corresponderá a lo indicado en la normativa vigente. 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 de universidad del Practicum II. Deberían realizarse mínimo 3 reuniones, estructuradas antes del inicio del Prácticum, durante y al finalizar las prácticas.

4.2. Actividades de aprendizaje

Asistencia a las clases con su tutor de materia. 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 aprendizaje y de proyecto de innovación 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 ?Diseño 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 Prácticum.

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

Diseño y aplicación de actividades de aprendizaje y evaluación. Pueden formar parte del proyecto de innovación. Elaboración de un diario de trabajo. La planificación y el calendario del Prácticum 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. Para la modalidad de evaluación continua, durante la primera semana de curso, el profesorado de las diferentes asignaturas presentará un calendario donde aparecerán las fechas de entrega por parte del alumnado de las distintas tareas y trabajos de la asignatura, para una mayor organización y previsión del alumnado.

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 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

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

http://psfunizar7.unizar.es/br13/eBuscar.php?tipo=a