

63279 - Innovación e investigación educativa en dibujo, imagen y artes plásticas

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 63279 - Innovación e investigación educativa en 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: 4.0

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: Segundo semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información básica de la asignatura

El objetivo de la asignatura es que los futuros profesores adquieran la competencia para la mejora continua de su práctica docente, la puesta en marcha de proyectos de innovación, la elaboración de trabajos de investigación educativa y la actualización científica permanente en el marco de la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas. Para ello se les dotará de un armazón teórico y conceptual, así como se llevarán a cabo una serie de ejercicios prácticos y de elaboración de proyectos relacionados la innovación y la investigación educativa.

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

El objetivo es que los futuros profesores adquieran la competencia para la mejora continua de su práctica docente, mediante la evaluación de la misma, la puesta en marcha de proyectos de innovación, la elaboración de trabajos de investigación educativa y la actualización científica permanente en el marco de las materias y asignaturas que corresponden a la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas.

1. Los estudiantes aprenderán a realizar evaluaciones de diversos aspectos de su práctica docente, como fuente de información para la puesta en marcha de proyectos de mejora, para lo cual aprenderán la metodología que deben seguir este tipo de proyectos mediante el análisis de casos relativos a las materias correspondientes.
2. Analizarán los principios y procedimientos para la puesta en marcha de un proyecto de investigación educativa en la didáctica de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas.

El **objetivo central** es la mejora de la programación y la actividad docente a través de: Investigación e innovación.

El **objetivo fundamental** de la asignatura es que los estudiantes adquieran los conceptos, criterios e instrumentos necesarios para analizar y participar en procesos de innovación docente e investigación educativa en su especialidad, con la finalidad de la mejora continua de la actividad docente.

En esta titulación se defiende la concepción del profesor investigador-innovador como un profesional que tiene los siguientes rasgos, que en esta asignatura se fomentarán y potenciarán:

capacidad de reflexión sobre la práctica, que le hace tomar conciencia de cada uno de los pasos en el proceso; actitud autocrítica y evaluación profesional, que es el principal recurso para guiar la innovación;

capacidad de adaptación a los cambios (flexibilidad), que debe ser una constante de su actuación;

tolerancia a la incertidumbre, al riesgo y la inseguridad como actitud diferencial muy significativa entre el innovador y el resistente;

capacidad de iniciativa y toma de decisiones para actuar bajo el paradigma de la autonomía profesional; poder y autonomía para intervenir de acuerdo con las exigencias del propio proceso de innovación; trabajo en equipo porque el profesor no trabaja aislado, sino al lado de otros profesionales con los que interacciona;

voluntad de perfeccionamiento para buscar nuevas formas de actuación para mejorar su práctica;

compromiso ético profesional, porque si el profesor se siente comprometido ética y profesionalmente, será capaz de implicarse en procesos de cambio y afrontarlos con éxito.

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

2. Resultados de aprendizaje

1. Reconocer, describir y valorar propuestas docentes innovadoras en el ámbito del Dibujo, imagen y artes plásticas, identificando los supuestos teóricos a los que responden y los problemas relativos a la enseñanza y el aprendizaje que intentan solucionar.
2. Explicar los planteamientos y metodologías más importantes para evaluar la actividad educativa en todos sus aspectos y aplicar algunos de los instrumentos de evaluación más consolidados a situaciones concretas de enseñanza-aprendizaje.
3. Diferenciar los distintos paradigmas de investigación educativa en la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes plásticas y utilizarlos para valorar artículos de investigación.
4. Conocer y utilizar con eficacia los recursos bibliográficos y documentales relacionados con la innovación e investigación educativa.

Importancia de los resultados de aprendizaje

En una sociedad cambiante es indispensable un profesorado capaz de actualizar sus conocimientos de modo continuo para dar nuevas respuestas a las situaciones que se vayan planteando en su ejercicio profesional. Es por ello que esta asignatura tiene una importancia incuestionable para la consolidación de una de las competencias específicas fundamentales ya que ayudará al futuro docente a planificar, diseñar, organizar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia y a 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. Programa de la asignatura

Innovación e investigación educativa en dibujo, imagen y artes plásticas. El sentido de la innovación y la investigación en la profesión docente.

El papel del docente y del equipo docente en los procesos de innovación. Innovación e investigación como procesos de investigación-acción.

Adquisición de métodos y técnicas básicas de investigación e innovación. La investigación e innovación en la enseñanza del dibujo y de las artes. Propuestas innovadoras.

El diseño de proyectos de investigación e innovación.

La investigación etnográfica en el ámbito del aprendizaje de las artes y la educación artística.

4. Actividades académicas

Las actividades de la asignatura: tanto la asistencia a las clases magistrales, las clases prácticas, y la asistencia a las tutorías de trabajo dirigido son de obligada presencialidad. La duración de la asignatura es de 4 h semanales. Se requiere puntualidad a la entrada y salida de la clase.

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	16	100
Clases prácticas	14	100
Trabajo dirigido	20	10
Estudio individual	50	0

Presentación de referentes teóricos/prácticos (concepto de innovación y de investigación)

Búsqueda de modelos de investigación e innovación llevados a la práctica en diferentes ámbitos y centros.

Puestas en común y valoraciones.

Trabajos en el aula (individuales y en grupo): propuestas de innovación e investigación.

Trabajo personal: Propuesta de innovación docente, en relación con el Prácticum II.

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Calendario académico dispuesto por la Universidad de Zaragoza

5. Sistema de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación. La evaluación de esta asignatura será continua. De acuerdo al calendario de presentación de actividades y a la asistencia y participación activa en el desarrollo de las clases.

Tipos de pruebas

Examen oral o escrito 0 %. La asignatura tiene carácter eminentemente práctico. Las actividades tienen un 100% de presencialidad y además se relaciona con el Prácticum II. Por lo que requiere la resolución de las siguientes actividades de Evaluación Global.

Participación en las clases prácticas y dossier de prácticas 40% (Participación en las clases prácticas, aportación personal,

actitud, colaboración y participación en clase 20%. Dossier de prácticas de la asignatura: análisis de los textos de investigación e innovación y/o elaboración de una memoria de las clases prácticas de la asignatura 20%.

Trabajo dirigido 60 % (Está en relación con La actividad de Innovación docente desarrollada en el Prácticum II y diseñada y desarrollada en esta asignatura. Consiste en el diseño y contextualización de una actividad de Investigación e innovación educativa.)

Evaluación global y segunda convocatoria: El estudiantado que opte a la evaluación global deberá presentar los trabajos que el docente crea oportuno y deberán superar una prueba escrita.

Quinta y sexta convocatoria: El estudiantado deberá hacer entrega de los trabajos que los docentes crean oportunos y superar la prueba teórica.

Criterios de evaluación

La pertinencia y adecuación al contexto

Los objetivos que se pretenden alcanzar

Los presupuestos metodológicos diseñados

La adecuación de los resultados previstos con los objetivos propuestos

La aplicabilidad de las propuestas diseñadas.

Finalmente, hay que tener en cuenta que será de aplicación el Reglamento de las Normas de Convivencia de la Universidad de Zaragoza a las irregularidades cometidas en las pruebas de evaluación mediante fraude académico, así como la aplicación del artículo 30 del Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje en relación a las prácticas irregulares distintas de fraude académico.