

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

(curso 2022/23)

Titulación	GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL + GRADO EN PEDAGOGÍA
Plan de Estudios	GRADO MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL: ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil (BOE 29/12/2007). GRADO PEDAGOGÍA: Resolución de 7 de junio de 2010 (BOE núm. 157 de 29 de junio de 2010)

Asignatura	DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	Créditos ECTS	6
Código	901450	Idioma	Español
Carácter	Obligatoria	Curso	3º
Módulo	Específico de Formación Pedagógica		
Materia	Enseñanza y Aprendizaje de las Áreas del Currículum		

EQUIPO DOCENTE		
Profesor	Email	URL
PAULA GIL RUIZ	pgil@cesdonbosco.com	http://cesdonbosco.com/claustro-didactica-expresion-artistica-corporal-musical/339-paula-gil-ruiz.html

1.- PRESENTACION

Vivimos en una sociedad en la que la imagen lidera las comunicaciones y se ha convertido en el alfabeto de nuestro tiempo. Desde que nacemos, estamos rodeados por estímulos visuales, y cuando vamos entrando en la adolescencia, hemos alcanzado una cultura visual considerable sin apenas ser conscientes de nuestra formación innata. Como pedagogos y educadores, debemos entender cómo se generan estas representaciones gráficas y su alcance persuasivo cuando las introducimos en un contexto determinado.

Internet, desde que el consumidor puede generar sus propios contenidos, nos acerca herramientas que nos permite generar contenido educativo que entiende y comparte el ciudadano del S.XXI. Pero puede inquietar y dar inseguridad el no reconocer el alcance, y perderse en la multitud de términos, redes sociales verticales, horizontales, aplicaciones específicas para la educación, Apps de cualquier clase y condición, que aparecen año tras año.

El alcance de la asignatura es por tanto conocer y practicar con herramientas plásticas y digitales, que nos permiten adaptar una intervención didáctica a su correspondiente medio visual y lograr su difusión en diferentes canales online. Además, nos preocuparemos por generar métodos de trabajo que deriven como complemento de ayuda hacia sectores más desfavorecidos y con mayores necesidades.

2.-COMPETENCIAS	
Generales	CG 14. Conocer y aplicar los elementos del currículo específico en las principales áreas.
Transversales	<p>CT1. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual.</p> <p>CT2. Dominar estrategias de comunicación interpersonal en contextos educativos y formativos.</p> <p>CT4. Analizar de forma reflexiva y crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación en general: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales, cambios en las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.</p> <p>CT6. Valorar la importancia del trabajo en equipo y adquirir destrezas para trabajar de manera interdisciplinar dentro y fuera de las organizaciones educativas u otras, desde la planificación, el diseño, la intervención y la evaluación</p> <p>CT7. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC para el desarrollo profesional.</p> <p>CT10. Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo.</p> <p>H5. Pensamiento independiente que desarrolle una crítica positiva.</p> <p>P3. Creatividad e innovación a nivel educativo y pedagógico.</p> <p>P4. Capacidad de trabajo en grupo para la implicación en proyectos.</p>
Módulo	CM 14.2. Conocer los elementos del currículum para la enseñanza-aprendizaje del Arte
Materia	<p>CM 14.2.1. Conocer los elementos de la programación adecuada a cada etapa educativa para la enseñanza-aprendizaje del arte.</p> <p>CM 14.2.2. Conocer y saber diseñar materiales de enseñanza- aprendizaje y técnicas e instrumentos para la evaluación de competencias del estudiante en relación a la expresión plástica y visual.</p>

3.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Al superar la asignatura se espera que el alumnado:</p> <p>Haya profundizado en el conocimiento y manejo de las técnicas de expresión plástica y digital tanto para el propio desarrollo personal, como para sus intervenciones educativas.</p> <p>Sepa expresarse por medio de las artes plásticas y visuales reconociendo diferentes creadores y sus formas de expresión.</p> <p>Diseñe actividades plásticas que permitan reflexionar sobre algún objetivo de los 17 que conforman la agenda 2030</p>

Maneje adecuadamente distintos materiales tradicionales reconociendo el apropiado para lograr un objetivo pedagógico, previamente marcado.

Conozca el alcance globalizador de la expresión plástica y visual frente al resto de materias curriculares y diseñe actividades en las que dicha función pueda aplicarse.

Reconozca la evolución del lenguaje plástico infantil y las principales teorías educativas que se apoyan en el Arte.

Haya profundizado en las nuevas tecnologías aplicadas a la Educación Artística y Visual que le permita realizar su función docente con seguridad.

4.- CONTENIDOS

BLOQUE 1. La Plástica como medio de Expresión:

- Dibujo a lápiz: perspectiva, figura humana, bocetos de escenarios, referencias fotográficas.
- Elementos básicos de la plástica: composición
- Ejercicios de color: técnicas al agua
- Ejercicios de materias: los collages, texturas, reciclado, murales
- Estilos artísticos

BLOQUE 2. La imagen como medio de Comunicación:

- Lenguajes gráficos: el cómic, álbumes ilustrados, pensamiento visual.
- La imagen fija: fotografía, publicidad.
- La imagen en movimiento: vídeo, animación
- Análisis de imágenes. Ejes transversales y educación en valores.

BLOQUE 3. La Plástica en los entornos educativos

- Programación, desarrollo y evaluación de actividades
- Interpretación del dibujo infantil y adulto.

BLOQUE 4. Etapas del desarrollo gráfico (0-12 años)

- Examen teórico.

BLOQUE 5. Investigación en el aula:

- Principales Apps a tener en cuenta para nuestras intervenciones didácticas
- Software para imagen digital, técnicas de speed painting, vídeo y animación
- Nuevas tendencias: escenarios de realidad virtual y avances en el panorama educativo.
- Redes sociales, museos online, proyectos de cooperación, iniciativas actuales.

5.- METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La asignatura se diseña con una base teórica y su correspondiente parte práctica que consigue asentar dicha teoría. A través de diferentes actividades, el alumnado aprende métodos de trabajo, que le permiten alcanzar seguridad para su aplicación en su futura labor como pedagoga y pedagogo.

Respecto a los contenidos de base teórica, estos se imparten en el aula de clase y se le insta al alumnado a traer su portátil. En el escenario actual no lo permite, este tipo de contenidos se impartirá vía online. En cada sesión, se resuelven las dudas que puedan haber surgido la semana anterior y se refuerzan los contenidos con la exposición de uno de los grupos de trabajo. El profesor avanza en la materia dirigiendo nuevas prácticas con pequeñas actividades. Estos conceptos se refuerzan con material online, utilizándose la metodología Flipped Classroom.

Metodologías activas:

- En línea con el enfoque metodológico definido en el CES Don Bosco, desarrollaremos una metodología que vaya más allá de presentar los contenidos, de transmitir el “qué”. Entendemos que nuestra misión es mediar para construir los contenidos, preparando a los alumnos para que sean capaces de construirlos de manera personal y de transferirlos a su futuro contexto profesional. Esto implica enseñar a pensar de una manera fundamentada, ordenada, eficaz y práctica, que impulse la madurez y la autonomía.
- Para ello emplearemos técnicas de pensamiento variadas que permitirán a los alumnos estructurar, profundizar y agilizar algunos procesos cognitivos; dinamizar el pensamiento; relacionarse con los demás; impulsar el conocer sobre el conocer (los procesos metacognitivos). Esto favorecerá el equilibrio en el desarrollo de capacidades. Nos apoyaremos en técnicas como la Rueda Lógica.
- Para dar solidez a las estructuras que queremos que construyan los alumnos, apoyaremos el desarrollo de las técnicas en organizadores gráficos y visuales. De esta manera, los procesos mentales que queremos estimular y afianzar van “tomando cuerpo” con los contenidos y se “visualizan” mejor.
- A lo largo del curso, plantearemos actividades a realizar de forma individual, en parejas, en pequeños equipos heterogéneos y en gran grupo. Aplicaremos para ello técnicas propias de la estrategia de aprendizaje cooperativo, como el folio giratorio y lápices al centro.
- Del mismo modo, sacaremos partido de las posibilidades que ofrece la integración eficaz de herramientas digitales (flexibilidad, interactividad, simulación de realidades educativas...) para mejorar las experiencias de aprendizaje y alcanzar los objetivos planeados. Para ello utilizaremos herramientas como Genially, Socrative, PlayPosit.

5.1.- Actividades formativas

ACTIVIDAD/ TIPOLOGÍA	DESCRIPCIÓN GENERAL	COMPETENCIAS ASOCIADAS	ECTS ¹ (horas)
Exposición (presencial)			
Actividades prácticas (presencial)			
Tutorías (presencial)			
Trabajos tutelados (no presencial)			
Estudio independiente (no presencial)			
Campus Virtual (no presencial)			

6.- EVALUACIÓN

¹ Conforme el reparto de créditos ECTS que aparece en la memoria verificada en la materia a la que pertenece esta asignatura.

6.1. Sistema de Evaluación

El sistema de calificación se realiza según los criterios descritos en el **RD1125/2003**
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2003/BOE-A-2003-17643-consolidado.pdf>

6.2. Técnicas de Evaluación

TÉCNICA	TIPO DE PRUEBA	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	El alumno realizará un cuestionario online en el que demostrará sus conocimientos teóricos y prácticos realizados en la asignatura. Cada respuesta correcta suma 0,5 puntos. Cada respuesta errónea resta 0,25 puntos.	20%
Proyectos	Trabajo individual realizado por el alumnado y cuyo contenido abarca un proyecto final de intervención pedagógica que contiene varias actividades.	30%
Debates y exposiciones	No procede	0%
Casos prácticos	Dibujos, pinturas con diferentes técnicas, collages, esculturas, diseños por ordenador... diferentes trabajos prácticos desarrollados en clase y fuera de ella. Se realizarán entre 2-6 actividades y todas tendrán la misma ponderación.	40%
Otros	Actividad desarrollada en la red social Pinterest aportando ideas sobre alguno de los artistas tratados en el aula	10%

6.3.- Criterios de Evaluación

GENERALES:

- Para obtener la nota final aprobada, es necesario alcanzar al menos el 50% de la puntuación máxima en cada una de las técnicas de evaluación.
- Para la cita y referencia de fuentes de información de los trabajos académicos, los alumnos deben seguir las recomendaciones de las normas APA 7ª ed.
- El plagio y los intentos de engaño en las técnicas de evaluación supondrá la pérdida de la convocatoria en curso.
- 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. Este criterio será detallado en cada una de las técnicas de evaluación

Sin embargo, quedarán exentos de la aplicación de este criterio de calificación todas aquellas personas que acrediten presentar una Necesidad Específica de Apoyo Educativo acreditados a través del SQUAE.

- Para la realización de los trabajos, los estudiantes pueden seguir las orientaciones publicadas en el nº 33 de la revista Educación y Futuro http://cesdonbosco.com/documentos/revistaeyf/EYF_33.pdf así como la formación complementaria desarrollada cada curso.

A continuación, incluimos el enlace con la síntesis de las normas APA 7ª edición: <https://blog.docentes20.com/2020/01/resumen-normas-apa-7ma-edicion-docentes-2-0/>

- Errores ortográficos en todas las técnicas de evaluación. En esta asignatura se concretan de la siguiente manera:

Los errores de ortografía o de sintaxis se tendrán en cuenta de este modo: hasta cinco errores, se descontará medio punto en la nota de ese trabajo. Más de cinco errores supondrá un punto menos en esa nota.

CRITERIOS PARA 2ª CONVOCATORIA

La nota de todas las técnicas aprobadas se guarda para segunda convocatoria teniendo que recuperar las técnicas suspensas.

- Se mantienen las técnicas de 1º convocatoria, con la posibilidad de realización individual de actividades y proyectos.
- Los debates y exposiciones orales pendientes pasarán a calificarse dentro del trabajo o proyecto de investigación

ALUMNOS DE SEGUNDAS Y SUCESIVAS MATRÍCULAS

A los alumnos de segunda y posteriores matrículas no se les exigirá la presencia en el aula y se les atenderá mediante tutorías presenciales y/o virtuales. Además del examen, dichos alumnos realizarán de forma individual todas las actividades prácticas y el proyecto.

Tratamiento de los errores ortográficos.

Los errores de ortografía o de sintaxis se tendrán en cuenta de este modo: hasta cinco errores, se descontará medio punto en la nota de ese trabajo. Más de cinco errores supondrá un punto menos en esa nota.

No se recogen trabajos entregados fuera de plazo.

* Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación.

7.- DOCUMENTACIÓN Y RECURSOS

7.1.- Bibliografía Básica

Álvarez Domínguez, P., & Rebollo Espinosa, M. J. (2021). Las audiencias infantiles, público para los museos pedagógicos universitarios. *Revista Humanidades & Inovação*, 8 (32), 20-35.

Andueza, M., Barbero, A., Da Silva, A., & Garcia, J. (2019). *Didáctica de las artes plásticas y visuales*.

Marina, J. A. (2013). *El Aprendizaje de la Creatividad*. Barcelona: Ariel. Piaget, J. Montiel-Gaitán, B. (2021). *Educación Artística en Infantil y con Museos de Arte: recursos y didáctica dentro del aula*.

Miguel Carpio, M. R. (2018). *El juego como recurso didáctico en la expresión plástica. El arte de jugar*.

Rey, Y. M. (2021). *La expresión plástica en la educación infantil (Vol. 68)*. Universidad Almería.

Ruiz, P. G. (2020). *Creatividad en el Grado de Pedagogía: nuevas narrativas en la creación de una obra artística, en relación con el contexto social del alumnado*. En D. d. IUS. IUS Education Group.

Soto Solier, P. M. (2017). *Proyectos artísticos-didácticos multisensoriales para fomentar la creatividad en la formación del profesorado*. Grado en Educación Infantil.

7.2.- Otros recursos

Cantillo, C. (30 de Julio de 2014). *Teoría y práctica de la información Audiovisual*. Obtenido de <http://informacionaudiovisual.wordpress.com/2009/05/>

Carmenmdezg. (30 de Julio de 2014). *PUBLICIDAD: Recursos de retórica visual*. Obtenido de <http://carmenmdezg.wordpress.com/2012/02/29/publicidad-recursos-de-retorica-visual/>

Cooperación, M. d. (09 de septiembre de 2017). Programa ACERCA de Capacitación para el Desarrollo en el Sector Cultural. Obtenido de <http://www.aecid.es/ES/cultura/cultura-y-desarrollo/programa-acerca>

Forman, Z. (10 de junio de 2016). Antártida. Obtenido de <http://www.zariaforman.com/>

Echave, D. d. (29 de agosto de 2017). Daud: Ilustracion Social. Obtenido de <https://daud-illustration.com/es/>

Hosmer, K. (8 de septiembre de 2014). My Modern Met. Obtenido de <http://mymodernmet.com/ruth-oosterman-daughter-collaborations/>

Ideas, T. B. (14 de enero de 2017). My Modern Met. Obtenido de <http://mymodernmet.com/>

Lamadieu, T. (14 de abril de 2014). gráfica. Obtenido de <http://graffica.info/thomas-lamadieu/>

Pais, E. (07 de agosto de 2017). LUSMORE DAUDA. Obtenido de https://elpais.com/autor/lusmore_dauda/a

Prado, M. L. (10 de enero de 2017). Área de Gobierno de Cultura y Deportes. Obtenido de <http://medialab-prado.es/>

Verrier, L. (20 de abril de 2016). Dripped. Obtenido de <https://vimeo.com/104507683>

REVISADO Y CONFORME:

AMAIA GARCÍA APARICIO
Coordinador de grado.

FECHA: 04/08/2022