

Memoria de actividades
Proyectos de Innovación Docente
Código del proyecto: ID12/279

Innovación en la
Docencia de las asignaturas de
Expresión Plástica y Expresión Musical
en los Grados de Maestro

Responsable del Proyecto: **Carmen González Martín**
Dpto. Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal
Facultad de Educación
Junio 2013

Relación de los miembros del equipo

Elsa Fonseca Sánchez Jara
Ana M^o García Herrera
J. Ricardo García Pérez
Carmen González Martín
David Muñoz Méndez
Javier Rosales Pardo

ÍNDICE

1- INTRODUCCIÓN	3
2- OBJETIVOS	3
3. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA	4
3.1 Ámbito de aplicación	4
3.2. Competencias de carácter didáctico y disciplinar	4
3.3 Participantes	5
3.4 Asignaturas	5
4. DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES	5
5. RECURSOS EMPLEADOS	8
6. METODOLOGÍA DE TRABAJO	9
7. CONCLUSIONES	9

1.INTRODUCCIÓN

La innovación docente supone el diseño , puesta en práctica y la continua actualización de mejoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y en la calidad de la docencia universitaria. Estas mejoras se refieren a la implementación de nuevos recursos metodológicos con nuevas actividades y materiales para las asignaturas de Educación Artística : MÚSICA y PLÁSTICA de los Grados de Maestro. Los profesores que forman este equipo docente pertenecen a dos departamentos y tres áreas de conocimiento lo que le confiere al proyecto un carácter multidisciplinar. Esta circunstancia origina intercambios de puntos de vista y aportaciones de distintas áreas que colaboran entre sí para mejorar la calidad docente de las titulaciones .

En concreto, el proyecto centra la atención en el proceso de aprendizaje, el cual pasa a convertirse en eje central del proceso de formación, diseño curricular e interacción didáctica. En este contexto, el EEES lleva consigo el cambio de perspectiva metodológica sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, los nuevos planes de estudio y sus adaptaciones tienen como tarea primordial la mejora de la calidad de la enseñanza que a su vez contempla la universidad como centro de formación a lo largo de la vida de las personas. En este sentido, el docente deja de ser un mero transmisor de contenidos para convertirse en un agente facilitador del aprendizaje que debe favorecer la motivación e implicación de los alumnos en los procesos de enseñanza.

Si nuestro objetivo es lograr una Educación Artística de calidad tenemos que hacer el esfuerzo constante por desarrollar currículums y metodologías adecuadas a las necesidades actuales de los alumnos, para desarrollar: la percepción visual y auditiva, la comprensión de la gramática visual y musical, el aprendizaje de los procedimientos, el desarrollo de la creatividad, la comprensión de sus experiencias y el placer de conocer y producir trabajos artísticos y musicales. En este sentido pretendemos desarrollar el potencial de las TIC como una nueva forma de entender el conocimiento y los modelos didácticos en el proceso educativo. De hecho, en las enseñanzas artísticas los procesos de innovación e investigación están estrechamente vinculados a los avances en creación artística, al desarrollo educativo y a la dinámica social general lo que, a su vez, está indisolublemente ligado a los avances de las TIC.

2. OBJETIVOS

El aprendizaje presencial de los alumnos se complementa con nuevas herramientas tecnológicas como la plataforma Studium ,que permiten ampliar las formas de expresión y producción musical y plástica. Los objetivos se han diseñado para mejorar la docencia de las asignaturas de Expresión Musical y Expresión Plástica de los Grados de Maestro a través de:

- Diseño de metodologías adecuadas a las necesidades actuales de los alumnos, encargadas de desarrollar: la percepción, la comprensión de la gramática visual y musical, el aprendizaje de los procedimientos, el desarrollo de la creatividad, la comprensión de sus experiencias y el placer de conocer y producir trabajos artísticos y musicales.
- Capacitar al alumno para poder organizar, planificar y aplicar los conocimientos adquiridos por medio de intervenciones educativas relativas a la expresión artística, teniendo en cuenta el análisis del contexto educativo de la etapa educativa correspondiente.

- Diseñar las asignaturas en la plataforma Studium para que respondan al desarrollo de las competencias que tendrá que asumir el alumno cuando sea Maestro e implicarle en su propio proceso de aprendizaje, haciéndole participe del desarrollo de capacidades y conocimiento que va adquiriendo.
- Establecer espacios de comunicación entre profesor y alumno para definir los sistemas tutoriales ECTS del alumno.
- Favorecer el intercambio de experiencias y aportaciones entre distintas áreas de conocimiento que colaboran entre sí para mejorar la calidad docente de una misma titulación.

3. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

3.1 Ámbito de aplicación

Los nuevos planes de estudio de Grado de Maestro en Ed. Infantil y Ed. Primaria tienen una carga de 240 créditos ECTS y las asignaturas que se han contemplado en este proyecto de innovación figuran dentro del bloque formativo del Plan de Estudios y pretende formar al futuro maestro para impartir las materias de Educación Artística (Plástica y Musical) . Son materias con un alto grado de experimentalidad que llevan consigo una necesaria presencialidad y se complementan con una enseñanza virtual ofrecida desde la plataforma Studium.

3.2 Competencias de carácter didáctico y disciplinar

Con una duración de 4 años, el plan de estudios contempla una serie de competencias generales, transversales y de carácter didáctico y disciplinar que el alumno debe alcanzar (*recogidas en el ANEXO de la Orden ECI/3854/2007 en la que se establecen los requisitos respecto a los módulos mínimos, créditos y competencias que deben adquirirse para obtener el título.*)

COMPETENCIAS DE CARÁCTER DIDÁCTICO Y DISCIPLINAR PARA EL GRADO DE INFANTIL: MÚSICA, EXPRESIÓN PLÁSTICA Y CORPORAL

- DI 21. Conocer los fundamentos plásticos del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- DI 22 Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.
- DI 23. Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- DI 24. Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión plástica y visual, las habilidades motrices y la creatividad.
- DI 25. Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.
- DI 26. Promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.

COMPETENCIAS DE CARÁCTER DIDÁCTICO Y DISCIPLINAR PARA EL GRADO DE PRIMARIA: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y VISUAL

- DP 30 Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
- DP 31 Conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico, audiovisual y musical.

DP 32 Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades plásticas dentro y fuera de la escuela.

DP 33 Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

3.3 Participantes

Los participantes de este proyecto han sido, por una parte los estudiantes matriculados en las asignaturas de Educación Artística de la Facultad de Educación, pertenecientes a los Grados de Infantil y de Primaria, y por otra parte, los profesores colaboradores en este proyecto que pertenecen a distintas áreas de conocimiento.

3.4 Asignaturas

Las titulaciones de los nuevos Grados en Maestro en Educación Infantil o en Primaria, de la Facultad de Educación de Salamanca en sus planes de estudio respecto a las Enseñanzas artísticas, propone una sola asignatura por grado. Éstas son de carácter obligatorio con una carga de 6 ECTS y pertenecen a los módulos básicos en Educación Infantil o Primaria, tanto la Expresión Plástica como la Musical.

Las asignaturas de Expresión Plástica, se imparten en 2º curso en ambas especialidades, mientras que, las de Expresión Musical, se imparte en 2º curso para el grado de Primaria, y en 3º para el de Infantil, quedando recogida en los planes de estudio, de la siguiente forma:

EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Asignatura obligatoria, Curso 2º, 6 ECTS. Pertenece al módulo básico en Educación Infantil y es del área de Didáctica de la Expresión Plástica. Un total de 4h por semana divididas en dos bloques de 2 horas.

EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Asignatura obligatoria, Curso 2º, 6 ECTS. Pertenece al módulo básico en Educación Primaria y es del área de Didáctica de la Expresión Plástica. Un total de 4h por semana divididas en dos bloques de 2 horas.

EXPRESIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Asignatura obligatoria, Curso 3º, 6 ECTS. Pertenece al módulo básico en Educación Infantil y es del área de Didáctica de la Expresión Musical. Se imparte un total de 4h por semana divididas en dos bloques de 2 horas.

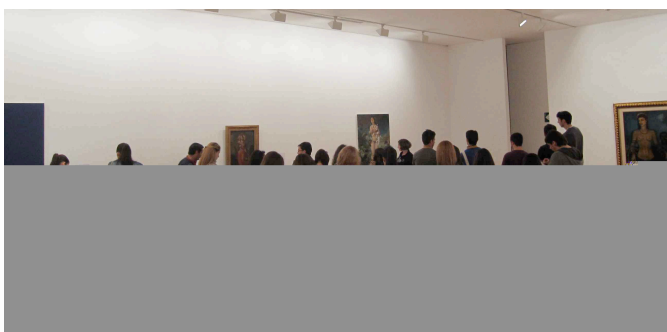
EXPRESIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Asignatura obligatoria, Curso 2º, 6 ECTS. Pertenece al módulo básico en Educación Primaria y es del área de Didáctica de la Expresión Musical, se imparte un total de 4h semana divididas en dos bloques de 2 horas.

4. DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES

Se parte del programa docente y las características particulares de las asignaturas para, a partir de una revisión, establecer las nuevas líneas de actuación que tratarán de mejorarlas. Las características de los nuevos Grados requieren un nuevo diseño de la metodología, las estrategias docentes y la distribución de los contenidos por semanas para cada una de las asignaturas. En este sentido ha habido una serie de actuaciones que afecta a la docencia de estas asignaturas de una forma importante:

- Estableciendo objetivos de aprendizaje reales y evaluables que refuerzan la actividad de los alumnos y su dedicación y participación activa en las asignaturas.
- Promoviendo la sensibilización artística a través de numerosos recursos: visita a exposiciones de Arte contemporáneo y análisis de obras de arte; asistencia a audiciones y conciertos analizando sus contenidos, visitando museos etnomusicológicos donde se recogen las manifestaciones de música de tradición oral, etc.



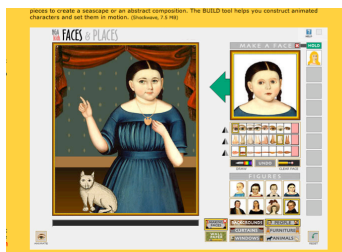
- Investigando sobre los recursos web de los museos de todo el mundo a través de sus propuestas didácticas, juegos de expresión plástica y musical creativos, descripción de procesos y técnicas de trabajo, etc. Las imágenes sirven al alumno para elaborar tareas a partir de las propuestas de los departamentos didácticos de diferentes museos de arte y música.

- Elaborando recursos, materiales y contenidos para la plataforma Studium, adaptados al nivel de conocimiento de los estudiantes, que deben centrarse en la capacidad de aprendizaje.

- Desarrollando proyectos creativos , a partir de las iniciativas del alumno de forma individual y grupal, que tengan repercusión en su formación.



- Organizando y estructurando diferentes propuestas de actividades para su realización por parte del alumnado: descubrimiento de actividades on-line para desarrollar la capacidad creadora, la percepción auditiva, la formación de una sensibilidad artística plástica y musical.



Actividades de expresión que desarrollan la capacidad creativa permitiendo interactuar en todo momento.

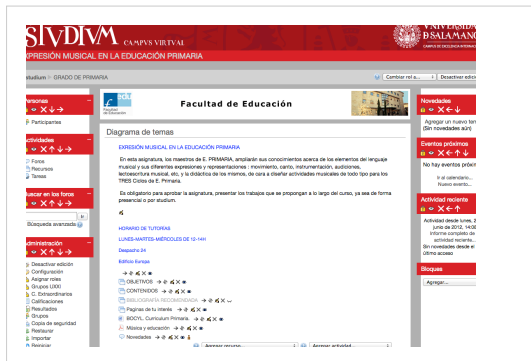


Sugerencias artísticas a través de recursos web para desarrollar la sensibilización estética del alumno

- Evaluando de forma continua estos puntos mencionados para comprobar los aspectos mejorables del proyecto así como el grado de desarrollo de las competencias. Esto permite establecer mejoras sobre la marcha del curso y proponer soluciones inmediatas o a largo plazo.

A través de la plataforma virtual Studium y las posibilidades que ofrece, hemos implementado los recursos puestos a disposición del alumno. Se ha pretendido así optimizar el aprovechamiento de las áreas de especialización de cada profesor, de manera que, a través de la plataforma virtual, los alumnos han podido :

- Acceder a los contenidos teóricos y a los recursos de cada asignatura (así como a las afinidades existentes entre ellas).
- Acceder a Todas las herramientas on-line que permiten diferentes utilidades didácticas: Foros de discusión. Bases de datos.- E-mail.- Weblogs.- Wikis-Chat-Videoconferencia



- Conocer diferentes propuestas de actividades para realizar las prácticas.
- Acceder a programas, aplicaciones, videos, materiales docentes, enlaces web, etc... que le permite seguir aspectos complementarios y necesarios de las diferentes asignaturas.

Tener a su disposición un banco de imágenes relativas a los contenidos de la asignatura de Exp. Plástica y un banco de sonidos referidos a la Exp. Musical.



- Realizar tareas para la evaluación (continua y final) de los alumnos basadas en las prácticas realizadas de cada una de las asignaturas.

5. RECURSOS EMPLEADOS

A la hora de plantear las innovaciones en nuestras asignaturas tenemos que tener en cuenta los materiales que necesitaremos y aquellos que ya tenemos. Por una parte tenemos las diferentes aulas de la Facultad de Educación con dotación de ordenadores, cañones, pizarras digitales, así como las aulas específicas donde se lleva a cabo la docencia habitual de las asignaturas de Plástica y Música. Por otra, los materiales apropiados para trabajar diversos aspectos del currículum específico de cada área que tienen tanto las aulas de Plástica como de Música de la Facultad. También se ha contado con recursos tecnológicos que han permitido al estudiante experimentar libremente con materiales digitales o programas para notación musical, edición de sonido y karaoke que permiten experimentar y apoyar las actividades de Expresión Musical.

Para el diseño de las diferentes tareas se dispone de: material multimedia, material fungible, instrumentos musicales, cámaras de fotos, equipos informáticos, grabadoras de video, grabadoras de audio, programas de edición de audio y de captura de pantalla en formato video. Se han empleado también por parte del profesorado y de los alumnos:

- Recursos bibliográficos y discográficos disponibles en el centro así como otros aportados personalmente por los profesores del equipo.
- Recursos documentales y bases de datos sobre Educación Artística (Musical y Plástica).
- Banco de imágenes digitalizadas para utilizarse en la parte teórica y en la práctica de las asignaturas.

- Banco de piezas musicales, partituras, sonidos referidos a la expresión Musical.
- Pizarra pautada, Instrumentos musicales, teclados, programas de reedición musical, etc.
- Foros de discusión.
- E-mail.
- Bases de datos
- Weblogs.
- Wikis

6. METODOLOGÍA DE TRABAJO

En este proyecto de innovación ha participado un equipo de profesores que, a través de reuniones periódicas han realizado una serie de tareas. El seguimiento ha permitido analizar el desarrollo de las asignaturas y la toma de decisiones sobre la marcha de los programas así como hacer modificaciones sobre la planificación inicial. También se establecieron diálogos y actuaciones sobre la tarea de implementar la metodología docente, actualizar recursos y materiales para la docencia de las asignaturas de Música y Plástica, así como el diseño de las mismas en la plataforma Studium. Los contenidos generales de las asignaturas se han completado con material gráfico, sonoro y audiovisual ofrecido a los alumnos a través de la plataforma digital y se ha realizado un seguimiento del trabajo tanto individual como grupal de los alumnos a fin de revisar y aportar sugerencias de mejora.

Una vez finalizado el periodo de docencia de las asignaturas ha tenido lugar una fase de evaluación y análisis de los puntos fuertes y débiles de nuestro proyecto para tener en cuenta las mejoras a llevar a cabo en sucesivos cursos. El punto fuerte en general ha sido que los alumnos, al ser en parte artífices de su formación, han sido capaces de elaborar materiales para trabajar en el aula con sus alumnos, con alto contenido didáctico y creativo, p.e., musicogramas, dossier de imágenes, proyectos artísticos, álbumes sonoros, con soporte audiovisual, etc. que en un futuro les servirán de material para trabajar en las aulas de Infantil y de Primaria.

Si tuviéramos que destacar un punto débil sería la cantidad de horas de trabajo que requiere, tanto a los profesores implicados como a los alumnos, el nuevo planteamiento metodológico de las asignaturas de grado, tanto de forma individual como en pequeños grupos.

7. CONCLUSIONES

Incorporar nuevos recursos docentes a los planes de estudio de los títulos de Maestro ha requerido la incorporación de nuevas estrategias metodológicas más participativas. Esto lleva como consecuencia el conseguir una mayor implicación del alumno, el cual participa de su propio aprendizaje al incrementar su iniciativa y la toma de decisiones a través de las posibilidades que le ofrecen los recursos de estas asignaturas de Educación Artística MUSICAL y PLÁSTICA. Los alumnos tienen diferencias en sus preferencias estéticas y musicales, en sus procesos de trabajo, en sus experiencias... Hay que animarlos a pensar divergentemente, a asumir riesgos estéticos y a salir del pensamiento habitual para fomentar la creatividad.

En el ámbito docente se ha empleado e integrado un software libre a través de propuestas de experiencias musicales y/o plásticas que ha favorecido el aprendizaje activo, duradero y crítico de los alumnos. Los diversos recursos existentes en la red se han ofertado con el propósito de mejorar el aprendizaje de los alumnos, ayudarles en sus tareas investigadoras y en la elaboración de los trabajos académicos para completar de este modo la labor formativa que se ha iniciado en el aula. A través del campus virtual se ha fomentado también el uso de las tutorías, tanto de forma individual como de forma colectiva.

Mediante debates virtuales y presenciales se ha podido hacer realidad la relación de teoría y práctica sobre diversos temas relacionados con los contenidos de las dos materias, Plástica y Música para que los alumnos puedan construir su pensamiento pedagógico-musical y pedagógico-plástico.