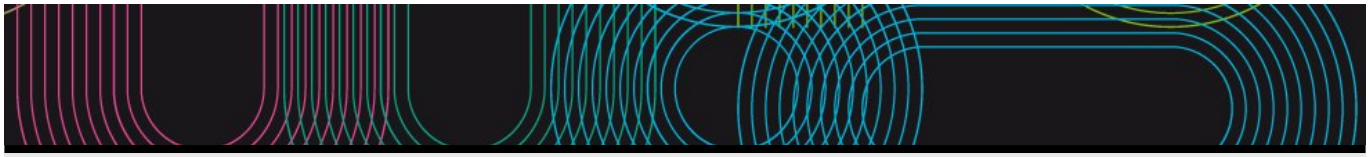

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Métodos de Ensino, Deseño Curricular e Programación Didáctica				
Materia	Métodos de Ensino, Deseño Curricular e Programación Didáctica			
Código	V01M067V02208			
Titulación	Máster Universitario en Artes Escénicas Orientación B: Educación e Animación Teatral			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	3	OP	1	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Didáctica, organicación escolar e métodos de investigación			
Coordinador/a	Pino Juste, Margarita Rosa			
Profesorado	Pino Juste, Margarita Rosa			
Correo-e	mpino@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral				

Competencias de titulación	
Código	
A3	Capacidad para trabajar en grupo con personas procedentes de otras titulaciones.
A17	Conocimiento crítico del desarrollo del pensamiento pedagógico contemporáneo y de sus aportaciones a la educación y la animación teatral.
A19	Conocimiento de los núcleos temáticos fundamentales de la pedagogía teatral.
A20	Conocimiento de los núcleos temáticos fundamentales de la pedagogía social.
A21	Conocimiento de los diferentes métodos de enseñanza y aplicación de los mismos a cada contexto educativo, de formación o de animación.
A22	Conocimiento de los procesos de planificación didáctica en función de las necesidades de aprendizaje de los beneficiarios de programas de formación y/o animación, y capacidad para su diseño a diferentes espacios y tiempos educativos.
A23	Conocimiento de métodos, herramientas y recursos en la elaboración de materiales didácticos y capacidad para su uso efectivo.
A24	Conocimiento de los métodos, herramientas y recursos para la evaluación crítica de programas, proyectos, procesos y actividades de formación y/o animación, y capacidad para su uso sistemático.
A25	Capacidad de autoevaluación en el desempeño de actividades de dirección, investigación, creación o docencia vinculadas con procesos de educación y/o animación teatral.
A26	Conocimiento de recursos, técnicas y procedimientos propios de los procesos de intervención en educación y animación teatral.
A27	Conocimiento y capacidad para diseñar, implementar y evaluar programas de educación y animación teatral.
A28	Conocimiento y capacidad para diseñar, implementar y evaluar procesos de investigación vinculados a programas de educación y animación teatral.
A29	Conocimiento y dominio de recursos, técnicas y procedimientos de expresión, creación, comunicación y recepción teatral y capacidad para su uso efectivo y sistemático en procesos de educación y/o animación teatral.
A30	Comprensión y dominio de los procesos de creación, comunicación, difusión y recepción teatral y su aplicación en los procesos de educación y/o animación.
B1	Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar proyectos
B3	Capacidad para vincular procesos de investigación con la innovación y la creación.
B14	Dominio de los conceptos fundamentales de las disciplinas que conforman el campo de las ciencias de la educación.

B15	Capacidad para detectar problemas, en el ámbito de las artes escénicas y la educación teatral, y proponer proyectos o líneas de investigación que incidan en su resolución.
B16	Comprensión de la dimensión educativa y sociocultural de las artes escénicas.

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Dominar las técnicas de diseño didáctico aplicado a cualquier ámbito educativo (formal, informal y no-formal) en relación con las artes escéncias.	saber facer	A3 A17 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 B1 B3 B15 B16
Habituarse a realizar programaciones didácticas en el marco de diferentes curriculum y niveles de concreción curricular	saber facer	A21 A22 A23 A25 A26 A28 B1 B3
Prepararse en el conocimiento y uso de las diferentes metodologías en todas las situaciones de enseñanza-aprendizaje.	saber	A17 A19 A22 A23 B1 B3 B14 B15 B16
Conocer y utilizar con seguridad diferentes técnicas de aprendizaje activo en la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la enseñanza superior	saber saber facer	A20 A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 B1
Realizar una coordinación eficiente de las enseñanzas y mejorar la eficacia de las metodologías y recursos para la formación de los estudiantes.	saber facer Saber estar / ser	A21 A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 B1 B14

Favorecer el seguimiento de la actividad docente aplicando herramientas y metodologías desde una materia o actividad concreta.	saber facer Saber estar / ser	A22 A23 A24 A25 A26 A27 A28 A29 A30 B1 B14

Contidos	
Tema	
1.- Fases y técnicas del diseño del curriculum	1.1 Competencias y Objetivos 1.2 Selección y secuenciación de contenidos 1.3 Principios y técnicas metodológicas 1.4 Desarrollo de actividades 1.5 Elaboración de recursos 1.6 Tipos, técnicas y criterios de evaluación
2.- Diferentes técnicas metodológicas:	2.1 Técnicas de grupo 2.2 Aprendizaje por proyectos, problemas o estudio de caso 2.3 Autoaprendizaje guiado 2.4 Tutoría de pares 2.5 Clase Magistral

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	39	39
Sesión maxistral	12	24	36

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente	
	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Designa la actividad espontánea del alumnado coordinada por el profesor en la cual se dedica el tiempo a la ejecución de un trabajo globalizador y escogido por ellos mismos. El punto de partida es el interés y el esfuerzo. Secuencia de enseñanza-aprendizaje: 1. Intención: Se precisa lo que se va a hacer y los objetivos a lograr. 2. Preparación: Diseñar el montaje, planificar y programar los medios. 3. Ejecución: Se inicia el trabajo. 4. Evaluación: Se comprueba la eficacia del producto. Justificación: 1. Actividad con un propósito real y desde un ambiente natural. 2. Vincula actividad escolar y vida real. 3. El trabajo escolar lo elabora el alumno. 4. Realidad como hecho problemático que hay que resolver. Actuaciones docentes: 1. Orientar, comprobar el nivel inicial de conocimientos, explicitación de objetivos y contenidos y previsión de las actividades.
Sesión maxistral	Técnica Expositiva: - Se debe utilizar para que los alumnos puedan usar diferentes fuentes de conocimiento. - El profesor transmitirá una serie de contenidos organizados e integrados de la información que recoge el alumno, lo que implica un planteamiento de recursos didácticos apropiados. - Una exposición activa que estimula la participación del alumno. Fases: - Presentación del organizador previo: reunir el objeto de enseñanza, actualizar los conocimientos del alumno y relacionar las ideas previas de los alumnos con las nuevas estructuras que va a interiorizar. - Presentación del material de aprendizaje con una organización explicita que capte el interés de los alumnos. - Potenciación de la estructura conceptual: el profesor debe iniciar una labor de discriminación conceptual, mientras que el alumno deberá tomar un papel activo.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Al finalizar cada sesión se llevará a cabo la retroalimentación del proceso para conocer las dificultades que ha tenido cada participante en el desarrollo de las mismas, así como las posibles dudas surgidas en el desarrollo de cada técnica. La evaluación final se llevará a cabo por cada alumno de forma individual y presentará una programación didáctica personalizada en fecha a determinar en el aula por el grupo de alumnos presentes.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Resolución de problemas e/ou exercicios	□ Demostración de la utilización y dominio de los conocimientos disponibles en los documentos trabajados en el aula para contrastar las propias ideas, apoyarlas y fundamentarlas. □ Comprensión de las ideas básicas contenidas en los materiales utilizados y analizados □ Elaboración de expresión de las ideas propias argumentadas □ Capacidad de escucha y receptividad para la mejora del rendimiento académico □ Crítica razonada de posiciones y de hechos fundamentados con argumentos, utilizando un vocabulario técnico propio de la materia. □ Claridad expositiva, habilidades de comunicación, □ Estructura correcta de la presentación del proyecto siguiendo las pautas trabajadas en el aula. Como mínimo deben figurar todos los elementos prescriptivos del curriculum ordenados y justificados. □ Estructura lógica de las ideas en las prácticas y documentos presentados □ Calidad de las aportaciones y expresión de ideas innovadoras, contribuciones en el trabajo en grupo, compromiso en las tareas.	80
Sesión maxistral	Se valorará la participación activa del alumnado en las actividades desarrolladas durante las sesions presenciales	20

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

Cantón Mayo, I. y Pino Juste, M., **Diseño y desarrollo del curriculum**, Alianza Editorial,

BANDEZ ÁNGEL, J. (2000). *Programación de Unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.

CABRERIZO, J. RUBIO, M. y CASTILLO, S. (2007). Programación por Competencias. Formación y Práctica. Madrid: Pearson Educación.

DÍAZ ALCARAZ, F. (2002). *Didáctica y currículo. Un enfoque constructivista*. Ediciones de la Universidad de Castilla-la Mancha.

FUEGUEL, C. (2000). *Interacción en el aula. Estudio de casos*. Madrid: Escuela Española.

HERRÁN GASCÓN, Agustín de la (dir.) (2008). *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria.* Madrid: McGraw-Hill.

MARHUENDA, F. (2000). *Didáctica general.* Madrid: Ed. de la Torre.

MEDINA, A. y DOMÍNGUEZ, M. (2009). *Didáctica. Formación básica para profesionales de la educación*. Madrid. Universitas.

MORAL SANTAELLA, C. e PÉREZ GARCÍA, M.P. *Didáctica. Teoría y práctica de la enseñanza*. Madrid: Pirámide.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (2004). *La programación de la enseñanza. El diseño y la programación como competencias del profesor*. Málaga: Aljibe.

ZABALZA, M A. (2000). *Diseño y desarrollo Curricular*. Madrid: Narcea.

Recomendacións

Outros comentarios

Recursos y fuentes de documentación:

Concepto de aprendizaje colaborativo:
http://www.itesm.mx/va/dide/red/6/educacion/colab.htm
http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/761/76102314.pdf
http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/834/83490204.pdf
Aplicación de la técnica de puzzle en estadística
http://www.uclm.es/CU/csociales/pdf/documentosTrabajo/03_2007.pdf
Aprendizaje por proyectos
http://www.slideshare.net/camog70/aprendizaje-por-proyectos
http://www.scribd.com/doc/20830177/PROYECTOS-EN-EDUCACION-SECUNDARIA
Aprendizaje colaborativo guiado en matemáticas
http://161.67.140.29/iecom/index.php/IECom/article/viewFile/153/147
A través de una webquest
http://www.portalwebquest.net/pdfs/laswebquestsel.pdf
Elaboración de webquest
http://www.eduteka.org/PlantillasGestor.php
http://webquest.sdsu.edu/LessonTemplate.html
http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/TALLER.htm#plantilla
http://www.aula21.net/tallerwq/index2.htm

Experiencias:
http://pisis.unalmed.edu.co/3CCC/pdf/91.pdf
http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2007/bemeto.pdf