

Diplomado Educación Artística y Mundo Digital



tech
universidad



Diplomado

Educación Artística y Mundo Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/educacion-artistica-mundo-digital

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

Los dispositivos digitales están al alcance de cualquier menor, sin embargo, sólo un adulto será capaz de mostrarle las herramientas y el potencial de la tecnología, especialmente enfocado al mundo artístico. Cada vez es más frecuente la inclusión de este tipo de tecnologías en los centros, por lo que el docente en Educación Primaria debe estar preparado para ser capaz de adaptar el contenido tradicional a los nuevos formatos. Esta titulación permite al profesional de la enseñanza trabajar con contenidos artísticos en el mundo digital. Todo ello, con un material multimedia actualizado y relevante, casos prácticos y una enseñanza online 100%, que se adapta a las personas que deseen un programa que se adapte a su vida laboral y personal.



“

Lleva el arte a tu aula a través de las nuevas tecnologías. Mejora tus competencias digitales y las de tu alumnado con este Diplomado”

Los menores nacidos a partir de 2010 forman parte de la denominada generación Alfa, es decir, son eminentemente digitales. No es de extrañar que los centros escolares incorporen en las aulas dispositivos con los que trabajar con el alumnado. Ante esta situación se enfrenta el docente que imparte Educación Artística a un alumnado que es capaz de aprender tanto con el método tradicional como con el tecnológico.

En esta enseñanza el alumnado conocerá las principales aplicaciones y programas informáticos para poder trabajar en el aula las competencias digitales. Gimp, Shotcut, Pencil son sólo algunos de los softwares libres en los que se profundizará en este programa. El alumnado también descubrirá las múltiples utilidades en la Educación Primaria de los entornos virtuales de aprendizaje, así como la aplicación de la realidad virtual en proyectos educativos.

Una oportunidad para mejorar y ampliar conocimientos que permitan al docente estar al tanto de las últimas novedades digitales y su aplicación en el aula. Para ello contará con una biblioteca de recursos interactivos, lecturas esenciales a las que poder acceder con un dispositivo con conexión a internet, sin horario fijo, ni presencialidad. Una ventaja para aquel alumnado que busque compaginar su vida laboral con el aprendizaje.

Este **Diplomado en Educación Artística y Mundo Digital** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación Primaria
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Maneja a la perfección programas de edición de imagen y video como Gimp o Shotcut y crea proyectos artísticos completos con tus alumnos"

“

Viaja a cualquier museo del mundo con tus alumnos sin salir de tu clase. Conoce las principales visitas virtuales museísticas y pon el arte a su alcance”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Que tus alumnos no te adelanten en tecnología. Mejora tus competencias digitales y sé tú el que les muestres el arte a través de la tecnología.

Arte y competencias digitales en un aula no son incompatibles. Sácale el máximo potencial con este Diplomado.



02

Objetivos

El plan de estudio de este Diplomado ha sido diseñado para que el alumnado, durante las seis semanas de duración, adquiera los conocimientos necesarios para mejorar sus competencias digitales y a su vez se traslade todo ese bagaje al aula. Así, al finalizar este programa el docente en Educación Primaria será capaz de utilizar con su alumnado las herramientas digitales disponibles para pintar, dibujar, componer, crear vídeos y realizar visitas virtuales a museos. El gran abanico de recursos multimedia y el sistema *Releraning*, facilitarán el aprendizaje y la mejora curricular del docente en Educación Primaria.



“

*Domina las principales aplicaciones
y herramientas digitales con este
Diplomado y logra mejorar la
enseñanza artística en tu aula”*



Objetivos generales

- Diseñar, planificar, impartir y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro
- Reconocer la importancia de las normas en todo proceso educativo
- Potenciar la participación y el respeto de las reglas de convivencia
- Desarrollar en los docentes las habilidades necesarias para impartir lecciones de educación musical y artística en Educación Primaria



Conoce todo el proceso educativo para la creación de proyectos artísticos y digitales con este Diplomado"





Objetivos específicos

- ♦ Ser capaz de relacionar la competencia artística con la digital
- ♦ Utilizar programas y aplicaciones digitales para realizar actividades de expresión artística
- ♦ Desarrollar proyectos creativos inmersivos con aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada
- ♦ Crear propuestas artísticas y tecnológicas que permitan conocer las expresiones artísticas en cualquiera de sus manifestaciones.

03

Estructura y contenido

El plan de estudio de este Diplomado invita al alumnado a hacer un recorrido por la enseñanza *e-learning*, a educar desde la tecnología y a conocer las diferentes herramientas tecnológicas a su alcance. Con ello favorece el aprendizaje y adquisición de competencias artísticas-digitales en los menores. Además, el temario de este programa pone especial énfasis en las expresiones inmersivas, de realidad aumentada y virtual enfocadas al mundo del arte. El docente que imparte esta enseñanza guiará al alumnado para que sea capaz de comprender y aplicar todo el contenido en su labor profesional diaria.



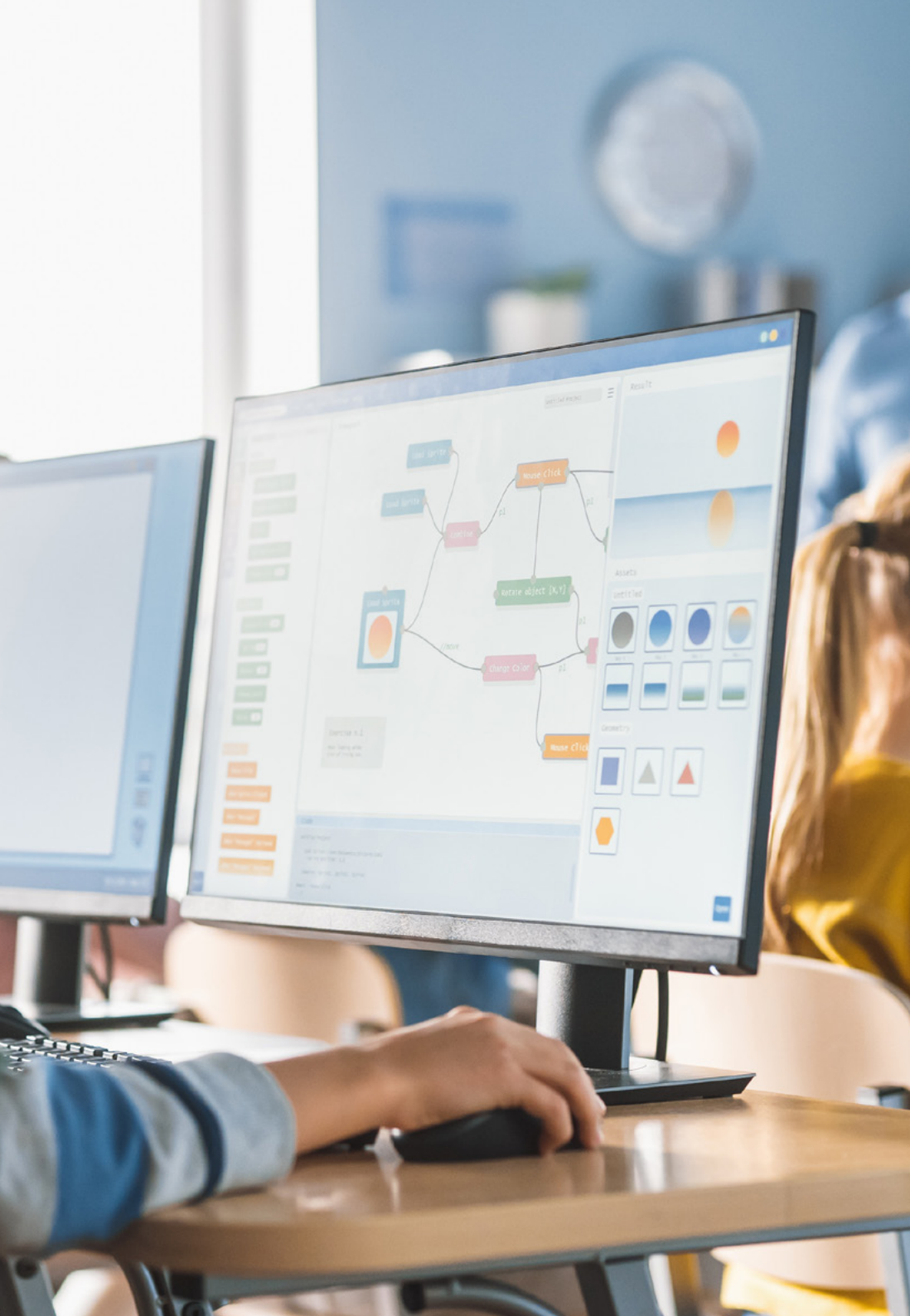
“

¿Sabes las múltiples pedagogías educativas online existentes? Sumérgete en los conceptos B-learning, M-learning o U-Learning y amplía tus posibilidades profesionales”

Módulo 1. Educación artística y el mundo digital

- 1.1. Competencia digital y pedagogías educativas
 - 1.1.1. El arte rompiendo la era digital
 - 1.1.2. *E-learning* y competencia artística
 - 1.1.3. *B-learning* y competencia artística
 - 1.1.4. *M-learning* y competencia artística
 - 1.1.5. *U-Learning* y competencia artística
- 1.2. Educar desde las tecnologías
 - 1.2.1. La nueva y emocionante educación
 - 1.2.2. Educar con y en los medios
 - 1.2.3. Abordar tanto experiencias online como offline
 - 1.2.4. Dispositivos estáticos y dinámicos
 - 1.2.5. La realidad virtual frente a la realidad aumentada
- 1.3. Recursos digitales offline: imágenes y vídeos
 - 1.3.1. Edición de una imagen a través de programas offline
 - 1.3.2. Conoce GIMP, trabaja con GIMP
 - 1.3.3. Conoce KITRA, trabaja con KITRA
 - 1.3.4. Creación audiovisual: fases y procesos
 - 1.3.5. Edición de un vídeo a través de programas offline
 - 1.3.6. Conoce Shotcut, trabaja con Shotcut
 - 1.3.7. Temas de imagen y vídeo para Educación Primaria
- 1.4. Aplicaciones digitales
 - 1.4.1. Apps: Tipos
 - 1.4.2. Didácticas relacionadas con las Apps
 - 1.4.3. Las Apps y el Arte
 - 1.4.4. Taxonomía de BLOOM para la era digital





- 1.5. Diseño de Entornos Virtuales
 - 1.5.1. ¿Qué son los EVA?
 - 1.5.2. Hablar de muros colaborativos
 - 1.5.3. Herramientas digitales
 - 1.5.4. Los espacios online personales: Mi Symbaloo
- 1.6. Apps para dibujar, pintar y modelar
 - 1.6.1. Fingers Paintings y Pencil
 - 1.6.2. Dibujamos digitalmente
 - 1.6.3. Pintamos digitalmente
 - 1.6.4. Modelamos digitalmente
- 1.7. Apps de animación digital
 - 1.7.1. ¿Qué es la animación digital?
 - 1.7.2. Algunos programas de animación para Educación Primaria
 - 1.7.3. Creando Taumatropos y Folioscopios digitales
- 1.8. Apps para la creación de GIFS artísticos
 - 1.8.1. ¿Qué es el GIF?
 - 1.8.2. ¿Cuántos tipos de GIF hay?
 - 1.8.3. Procesos de creación de GIFS
 - 1.8.4. Apps para la creación de GIFS
 - 1.8.5. La creación de GIFS a partir de diferentes contenidos
- 1.9. Apps para la creación de Realidad Mixta y código QR
 - 1.9.1. Adentrándonos en la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual
 - 1.9.2. Códigos QR y su utilidad en la actualidad
 - 1.9.3. Aplicaciones de QR en Educación Artística
- 1.10. Apps para visitas virtuales a museos
 - 1.10.1. Apps y museos
 - 1.10.2. Ponemos en práctica las visitas virtuales a museos
 - 1.10.3. Creación de Actividades de perspectiva con el arte y este tipo de apps

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

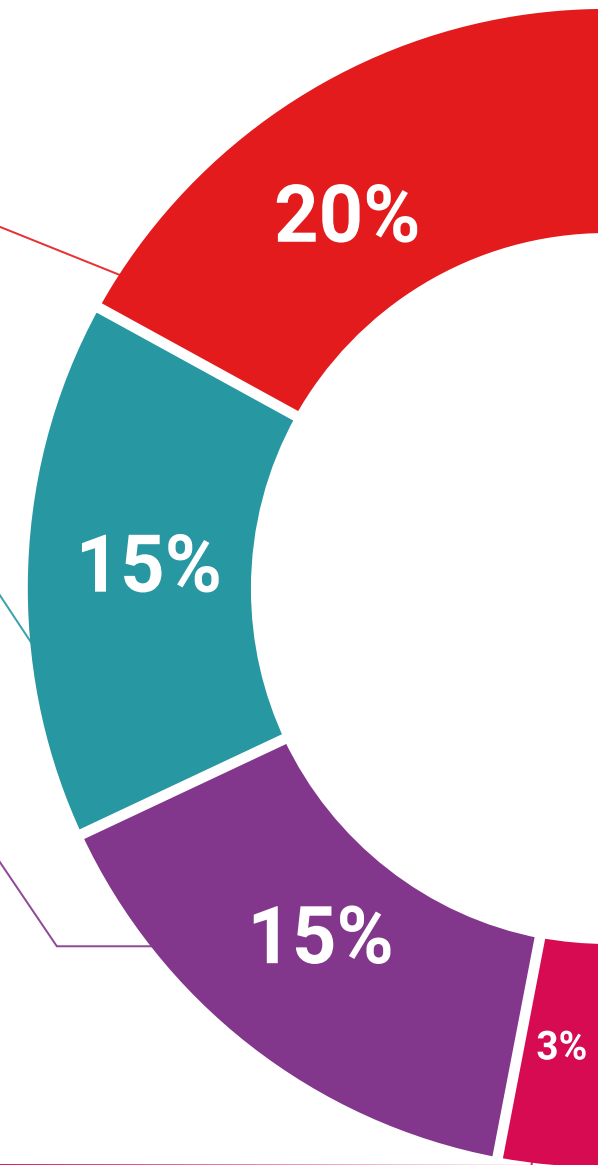
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

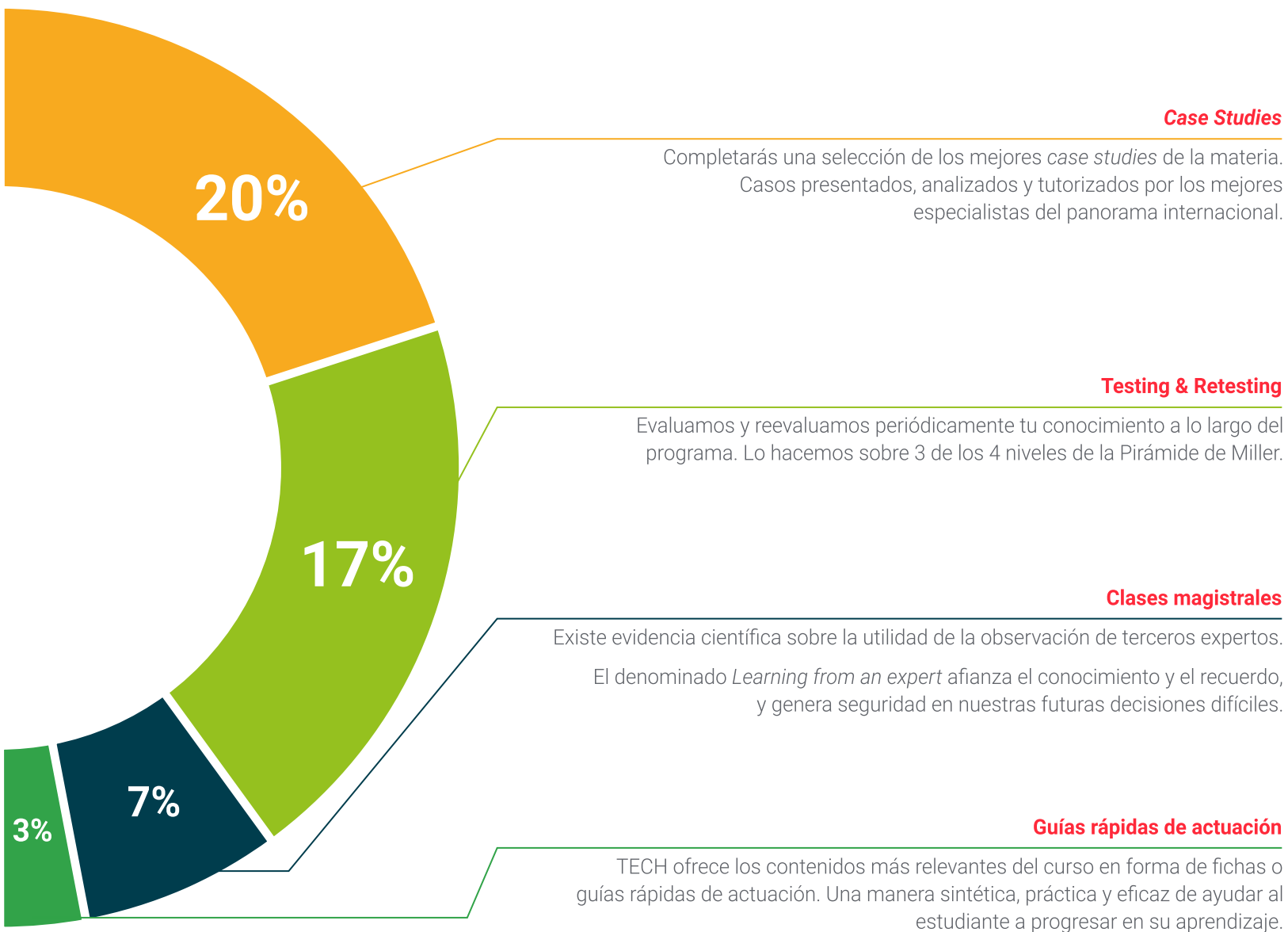
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

Titulación

El Diplomado en Educación Artística y Mundo Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Educación Artística y Mundo Digital** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Educación Artística y Mundo Digital**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado
Educación Artística
y Mundo Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado Educación Artística y Mundo Digital



tech
universidad