Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

tech corporación universitaria UNIMETA

tech corporación universitaria UNIMETA

Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-formacion-profesor-dibujo-artes-plasticas-educacion-secundaria**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Dirección del curso — *pág. 12*

04 Estructura y contenido — *pág. 16*

05 Metodología — *pág. 24*

06 Titulación — *pág. 32*

01

Presentación

El fomento de la creatividad, la mejora de habilidades técnicas en el dibujo o transmitir la pasión por el Arte son solo la punta de iceberg de la misión de los docentes que imparten la materia de Dibujo y Artes Plásticas. Ante un alumnado ávido por el contenido digital es más que necesario que el profesorado cuente con las herramientas y conocimientos metodológicos necesarios para poder diseñar y planificar un aprendizaje atractivo. Por ello, TECH ha creado esta titulación 100% online que aporta un temario avanzado sobre esta asignatura, la programación didáctica y las actividades prácticas más efectivas para la enseñanza de esta materia. Todo además con un material multimedia innovador elaborado por un equipo docente especializado.

Gracias a este Experto Universitario podrás convertirte en un excelente docente con amplias capacidades para la enseñanza del Dibujo y las Artes Plásticas en Educación Secundaria"

Es innegable que el Arte forma parte del propio ser humano como creador del mismo y como observador de la obra que otros han producido. Muestra de ello es el Patrimonio artístico que puede contemplarse en cualquier museo y centro de arte. Unas representaciones artísticas que nacen no solo del talento, sino también del cultivo de la creatividad y de la técnica.

Un proceso de aprendizaje que se debe impulsar indudablemente desde el sistema educativo y que requiere de profesionales de la enseñanza altamente cualificados y con conocimientos actualizados sobre las metodologías, el diseño curricular y la didáctica de las materias de Dibujo y Artes Plásticas. En este sentido, TECH ha diseñado esta titulación universitaria 100% online que aporta al docente las herramientas, técnicas y metodologías para la impartición de estas lecciones en Educación Secundaria.

Un programa que llevará a lo largo de 6 meses al alumnado a recorrer la influencia de los enfoques pedagógicos en la Educación Artística, la gramática del arte, la didáctica del dibujo y las artes plásticas y la programación de una unidad didáctica, atendiendo a los requisitos educativos vigentes. Todo ello, además, con un temario complementado con vídeo resúmenes de cada tema, vídeos en detalle, lecturas esenciales y casos de estudio práctico.

Una excelente oportunidad para el profesional que desee progresar en este sector a través de un Experto Universitario 100% online y compatible con las responsabilidades diarias. Tan solo necesita de un dispositivo electrónico con conexión a internet para poder consultar el temario alojado en la plataforma virtual. Además, podrá distribuir la carga lectiva acorde a sus necesidades y reducir las largas horas de estudio con el sistema *Relearning* empleado por esta institución académica en todos sus programas. Una ocasión inigualable de mejorar como docente a través de una enseñanza que se sitúa a la vanguardia.

Este **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en enseñanza en Educación Secundaria
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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

Trabaja en tu aula con las principales Apps y recursos digitales en Arte y exprime el potencial artístico de tus estudiantes"

Estás ante una titulación que te dará la libertad de poder distribuir la carga lectiva acorde a tus necesidades. Matricúlate ya"

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.

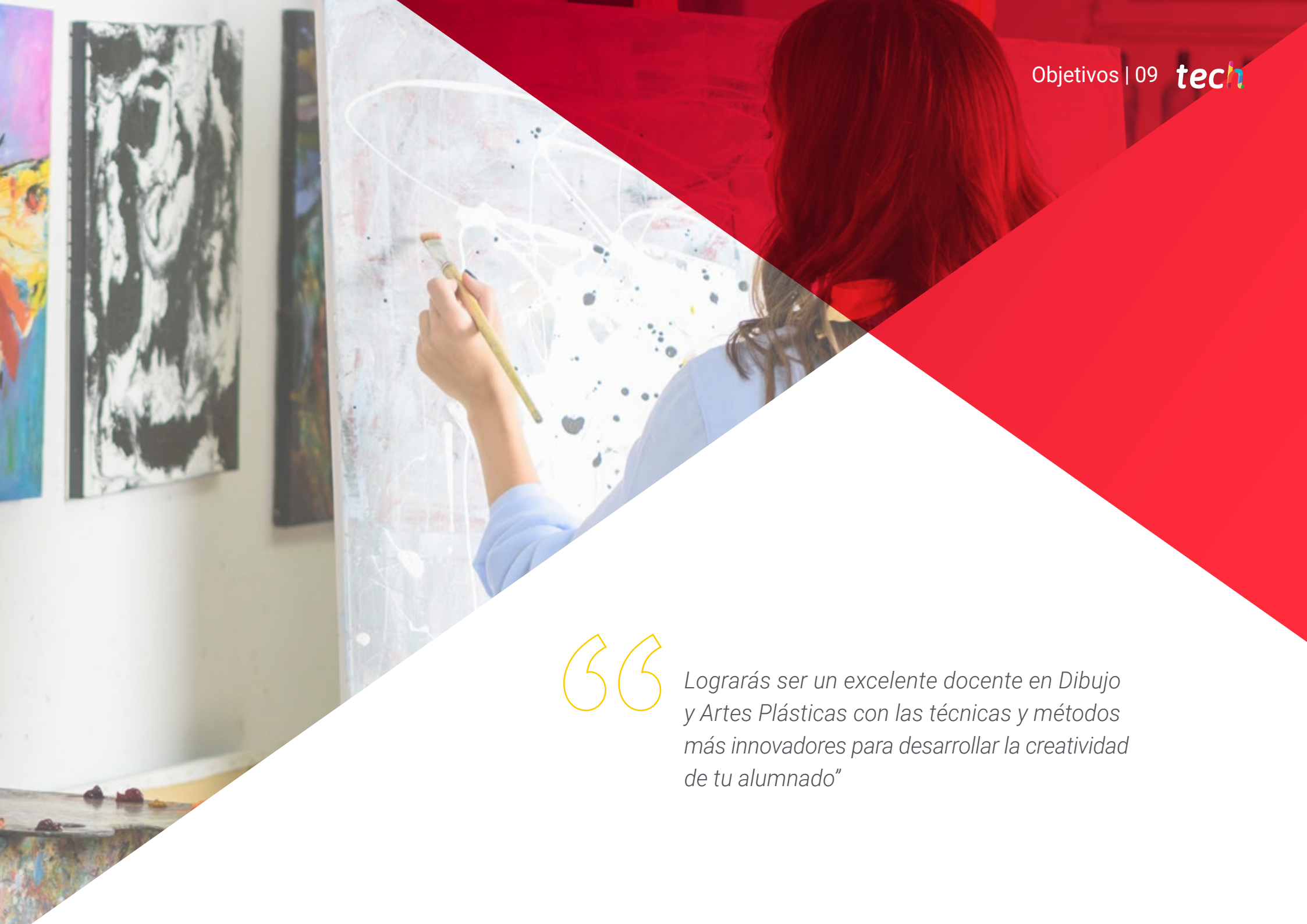
Un programa de 450 horas intensivas que te permitirá solventar las principales dificultades del alumnado en el aprendizaje de conocimientos artísticos.

Este programa te aporta los recursos que necesitas para introducir de forma atractiva a tu alumnado en el dibujo técnico y la geometría descriptiva.

02

Objetivos

Este Experto Universitario tiene como principal objetivo ofrecer al futuro docente un aprendizaje intensivo a la par que productivo sobre la impartición de la materia de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria. Para ello, obtendrá en tan solo 6 meses el conocimiento que se requiere para la realización de una programación y Unidad Didáctica acorde a los criterios educativos vigentes.



Lograrás ser un excelente docente en Dibujo y Artes Plásticas con las técnicas y métodos más innovadores para desarrollar la creatividad de tu alumnado"

Objetivos generales

- Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le proporcione las habilidades necesarias para el desempeño de su labor
- Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia
- Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente en su puesto de trabajo
- Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento
- Incentivar la formación continuada del alumnado

Los casos prácticos te muestran unidades didácticas eficaces y atractivas para impartir la materia de Dibujo y Artes Plásticas. Matricúlate ya"

Objetivos específicos

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de Dibujo y Artes Plásticas

- Conocer la evolución de la historia del Arte en la Ilustración
- Analizar la importancia de las Academias de Bellas Artes
- Analizar las principales Academias de Bellas Artes de España
- Analizar las referencias didácticas de los tratados
- Conocer la influencia de las corrientes pedagógicas en la Educación Artística
- Conocer las principales tendencias de la Educación Artística en la actualidad

Módulo 2. Diseño curricular de Dibujo y Artes Plásticas

- Conocer el concepto y los componentes del currículum
- Analizar las perspectivas y teorías curriculares
- Conocer los diferentes tipos de currículum
- Analizar los diferentes niveles de concreción curricular
- Conocer la importancia de la programación didáctica

Módulo 3. Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas

- Conocer qué se entiende por el concepto de didáctica
- Analizar qué es el aprendizaje
- Comprender cómo se produce el aprendizaje en la mente humana
- Analizar las diferentes teorías del aprendizaje
- Comprender la influencia del cognitivismo en la educación
- Analizar la teoría del aprendizaje significativo

03

Dirección del curso

TECH efectúa un proceso minucioso de selección de los docentes que imparten cada una de sus titulaciones. Por ello, el alumnado que curse este Experto Universitario podrá acceder a un temario avanzado elaborado por un equipo de profesionales con amplia trayectoria en el sector de la Educación tanto en centros públicos como privados. Asimismo, gracias a su calidad humana y cercanía podrá resolver cualquier duda que tenga sobre el contenido de este programa impartido en modalidad 100% online.

Podrás mejorar como docente gracias a esta titulación que ha sido elaborada por auténticos especialistas en el sector educativo"

Dirección

Dra. Laura Barboyón Combey

- Profesora de Educación Primaria y Estudios de Posgrado
- Docente en Estudios de Posgrado Universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria
- Maestra de Educación Primaria en diversos centros escolares
- Doctora en Educación por la Universidad de Valencia
- Máster en Psicopedagogía por la Universidad de Valencia
- Graduada de Maestra de Educación Primaria con mención en Enseñanza del Inglés por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario cuenta con una estructura que ha sido diseñada por auténticos expertos con enseñanza académica en Educación Secundaria. De esta forma, el alumnado que curse en esta titulación accederá a un temario que le llevará a realizar un recorrido histórico de la Educación Artística, las metodologías docentes y las didácticas de Dibujo y Artes Plásticas más disruptivas. Todo ello, con un material didáctico al que podrá acceder las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet.

Un temario avanzado que te aportará las competencias necesarias para realizar una programación eficaz en Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria"

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de Dibujo y Artes Plásticas

1.1. Perspectiva histórica y enfoques contemporáneos de la Educación Artística
- 1.1.1. Arte y educación
- 1.1.2. Las academias. La academia francesa
- 1.1.3. La Ilustración, el Siglo de las Luces o de la educación
- 1.1.4. La Revolución Industrial y las enseñanzas artísticas
- 1.1.5. La influencia de las corrientes pedagógicas en la Educación Artística
- 1.1.6. La Bauhaus
- 1.1.7. La Educación Artística tras la II Guerra Mundial
- 1.1.8. La autoexpresión creativa
- 1.1.9. La Educación Artística como disciplina (DBAE)
- 1.1.10. La Educación Artística posmoderna
- 1.1.11. Los estudios visuales: la educación para la cultura visual

1.2. El Patrimonio histórico artístico en el siglo XXI. El papel de los museos y centros de arte contemporáneo
- 1.2.1. ¿Qué entendemos por Patrimonio Cultural?
- 1.2.2. ¿Quién decide lo que es Patrimonio?
- 1.2.3. La Educación Patrimonial
- 1.2.4. Construcción de aprendizajes en museos y centros de Arte contemporáneo

1.3. Introducción a la gramática del Arte
- 1.3.1. Conceptos
- 1.3.2. Aproximaciones entre el Arte y el lenguaje
- 1.3.3. Una gramática de la percepción: alfabetidad
- 1.3.4. Gramática de la creación
- 1.3.5. El Arte en un modelo comunicativo
- 1.3.6. La escala de iconicidad-abstracción

1.4. La imagen y sus aspectos sociológicos
- 1.4.1. Introducción al estudio de la imagen
- 1.4.2. La importancia de la alfabetización visual: breve historia de la imagen
- 1.4.3. ¿Qué es una imagen?
- 1.4.4. El lenguaje y el mensaje visual
- 1.4.5. La imagen y la construcción de la identidad

1.5. La competencia cultural y artística. Educar en comunicación y cultura audiovisual
- 1.5.1. Conceptos y características
- 1.5.2. Dimensiones y procesos del aprendizaje cultural y artístico
- 1.5.3. Interrelación con otras competencias y áreas
- 1.5.4. La competencia cultural y artística y el diseño de tareas integradas
- 1.5.5. Educar <<en>> los medios
- 1.5.6. La comunicación y los medios masivos
- 1.5.7. La fotografía
- 1.5.8. El cine
- 1.5.9. El cómic o la historieta
- 1.5.10. La radio y la televisión
- 1.5.11. La publicidad
- 1.5.12. Internet

1.6. La creación de imágenes y de objetos y su relación con el diseño. Los principios del lenguaje gráfico-plástico
- 1.6.1. Introducción. Concepciones y áreas de diseño
- 1.6.2. El pensamiento proyectual y el proceso de diseño
- 1.6.3. El diseño del espacio y de los objetos
- 1.6.4. Diseño gráfico
- 1.6.5. Elementos básicos. Introducción
- 1.6.6. El punto
- 1.6.7. La línea
- 1.6.8. El plano
- 1.6.9. La textura
- 1.6.10. La forma
- 1.6.11. La composición

1.7. Introducción al dibujo técnico y a la geometría descriptiva
- 1.7.1. Contenidos curriculares para la ESO
- 1.7.2. Contenidos curriculares para Bachillerato
- 1.7.3. Presencia de lo geométrico en los objetos y en la naturaleza
- 1.7.4. Geometría dinámica. Recursos TIC

1.8. El dibujo y el color en la Educación Artística. La educación de la tercera dimensión
- 1.8.1. La luz y la percepción del color
- 1.8.2. Mezcla aditiva y mezcla sustractiva
- 1.8.3. Dimensiones del color: tono, luminosidad y saturación
- 1.8.4. Simbología del color
- 1.8.5. El dibujo y el color: tipología del dibujo
- 1.8.6. El color en el arte
- 1.8.7. Formas tridimensionales en el espacio
- 1.8.8. Factores que ayudan a crear la noción espacial
- 1.8.9. Representación de las formas en el espacio
- 1.8.10. Percepción de las formas en el espacio
- 1.8.11. La luz creadora de espacio y volúmenes
- 1.8.12. La escultura
- 1.8.13. La perspectiva

1.9. De lo analógico a lo digital en el aula de artes. La Educación Artística desde lo contemporáneo
- 1.9.1. Conceptos previos
- 1.9.2. Soportes
- 1.9.3. Procedimientos, técnicas y materiales de dibujo y pintura
- 1.9.4. Grabado y estampación
- 1.9.5. Tecnologías digitales
- 1.9.6. Hacia la confluencia de técnicas y procesos
- 1.9.7. Posibilidades didácticas del Arte y la práctica contemporáneos
- 1.9.8. Educación Artística después de la Posmodernidad. La ArtEducación
- 1.9.9. Otros géneros para practicar Arte en (o sin) las aulas. La Instalación artística
- 1.9.10. La Performance
- 1.9.11. Conceptos de Aula expandida en artes. El Net.Art o Arte Digital

1.10. La práctica transdisciplinar desde el arte: creatividad, innovación e investigación en ESO y bachillerato
- 1.10.1. Introducción: conceptos
- 1.10.2. La cultura transversal: Arte, Ciencia, Tecnología
- 1.10.3. Creatividad e innovación como elementos de investigación en el aula
- 1.10.4. La Investigación Basada en las Artes (IBA)
- 1.10.5. Un ejemplo de investigación para la educación

Módulo 2. Diseño curricular de Dibujo y Artes Plásticas

2.1. El currículum y su estructura
- 2.1.1. Currículum escolar: concepto y componentes
- 2.1.2. Diseño curricular: concepto, estructura y funcionamiento
- 2.1.3. Niveles de concreción del currículum
- 2.1.4. Modelos de currículum
- 2.1.5. La programación didáctica como instrumento de trabajo en el aula

2.2. La legislación como guía del diseño curricular. Y las competencias clave
- 2.2.1. Revisión de la legislación educativa nacional actual
- 2.2.2. ¿Qué son las competencias?
- 2.2.3. Tipos de competencias
- 2.2.4. Las competencias clave
- 2.2.5. Descripción y componentes de las competencias clave

2.3. El sistema educativo español. Niveles y modalidades de enseñanza
- 2.3.1. Sistema educativo: interacción sociedad, educación y sistema escolar
- 2.3.2. El sistema educativo: factores y elementos
- 2.3.3. Características generales del sistema educativo español
- 2.3.4. Configuración del sistema educativo español
- 2.3.5. Educación Secundaria Obligatoria
- 2.3.6. Bachillerato
- 2.3.7. Enseñanzas artísticas
- 2.3.8. Enseñanzas de idiomas
- 2.3.9. Enseñanzas deportivas
- 2.3.10. Enseñanzas de personas adultas

2.4. Análisis del currículum en Dibujo y Artes Plásticas
- 2.4.1. El currículum artístico en la legislación y normativa actuales
- 2.4.2. Estructura de los diseños curriculares de la asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Bloques de contenidos
- 2.4.3. Estructura de los diseños curriculares del Bachillerato de Artes. Bloques de contenidos

2.5. La programación didáctica I
- 2.5.1. Contexto
- 2.5.2. Objetivos y competencias clave
- 2.5.3. Contenidos. Secuenciación
- 2.5.4. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje
- 2.5.5. Estándares de aprendizaje
- 2.5.6. Metodología

2.6. La programación didáctica II
- 2.6.1. Introducción a los recursos y materiales didácticos
- 2.6.2. Materiales y recursos de trabajo en Educación Artística
- 2.6.3. Evaluación: procedimientos y criterios de calificación
- 2.6.4. Otros apartados de la programación que debemos considerar: medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares. Actividades TIC y extraescolares

2.7. La Unidad Didáctica I
- 2.7.1. Introducción. Conceptos
- 2.7.2. Fases fundamentales en el proceso de diseño de la unidad didáctica
- 2.7.3. Apartados que integran la unidad didáctica
- 2.7.4. Profundización en los apartados fundamentales

2.8. La Unidad Didáctica II
- 2.8.1. La programación didáctica en los ciclos formativos
- 2.8.2. La Unidad Didáctica (unidad de trabajo) en los ciclos formativos
- 2.8.3. Condiciones generales que deben cumplir las unidades didácticas o de trabajo
- 2.8.4. Validación de unidades didácticas o de trabajo
- 2.8.5. El diseño y desarrollo de unidades didácticas/de trabajo como eje de la investigación e innovación educativa

2.9. Programación de una Unidad Didáctica
- 2.9.1. La unidad didáctica en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato: diseñar en clave competencial
- 2.9.2. Formulación de objetivos didácticos
- 2.9.3. Los contenidos
- 2.9.4. Los objetivos, los contenidos y las competencias
- 2.9.5. Metodología: principios didácticos
- 2.9.6. Las actividades
- 2.9.7. Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables
- 2.9.8. Programación de una unidad de trabajo

2.10. Ejemplos de unidad didáctica
- 2.10.1. Normativa empleada para ejemplificar las unidades didácticas
- 2.10.2. Ejemplo (Educación Secundaria Obligatoria)
- 2.10.3. Ejemplo (Bachillerato)
- 2.10.4. Identificación del título para el que se ejemplifican las unidades didácticas
- 2.10.5. La Unidad Didáctica en FP
- 2.10.6. Ejemplos

Módulo 3. Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas

3.1. Didáctica general y teorías del aprendizaje
- 3.1.1. Introducción al concepto de didáctica
- 3.1.2. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se produce?
- 3.1.3. Introducción a las teorías del aprendizaje y sus autores
- 3.1.4. Influencia del cognitivismo en la educación
- 3.1.5. El alumno como centro: el aprendizaje significativo

3.2. Teorías del aprendizaje aplicadas al Arte
- 3.2.1. La psicología del desarrollo: Jean Piaget
- 3.2.2. Luquet y Lowenfeld: etapas del desarrollo grafico-plástico
- 3.2.3. Los modelos cognitivos y el arte: Eisner, Gardner, Read
- 3.2.4. La teoría de la Gestalt y sus leyes
- 3.2.5. La percepción y el pensamiento visual: Rudolf Arnheim

3.3. Técnicas y estrategias de aprendizaje aplicadas al Arte
- 3.3.1. Introducción. La relación aprendizajes-estrategias
- 3.3.2. Tipos de estrategias: primarias, secundarias, versátiles
- 3.3.3. Técnicas para aprender a aprender. Orientación al estudio
- 3.3.4. Herramientas que mejoran el proceso de aprendizaje
- 3.3.5. Nuevas aportaciones para mejorar el aprendizaje
- 3.3.6. Teorías y estrategias para fomentar la creatividad
- 3.3.7. El pensamiento lateral y sus técnicas. Edward de Bono
- 3.3.8. Técnicas y métodos para desarrollar la creatividad
- 3.3.9. Los mapas mentales como organizadores gráficos

3.4. Metodologías docentes
- 3.4.1. La metodología de taller
- 3.4.2. La autoexpresión creativa y libre expresión
- 3.4.3. La Educación Artística como disciplina (DBAE) y otras iniciativas o enfoques
- 3.4.4. Introducción a la Posmodernidad
- 3.4.5. La Educación Artística posmoderna
- 3.4.6. La cultura visual
- 3.4.7. Metodologías artísticas para investigar e innovar en educación

3.5. Dificultades de aprendizaje
- 3.5.1. Dificultades relacionadas con la percepción visoespacial
- 3.5.2. Deficiencias visuales
- 3.5.3. Problemas de visión cromática

3.6. Actividades para el aprendizaje del dibujo y las artes plásticas
- 3.6.1. La motivación: un factor clave
- 3.6.2. Actividades para la socialización
- 3.6.3. Actividades para la inter y transdisciplinariedad
- 3.6.4. Actividades para la multiculturalidad
- 3.6.5. La web 2.0. Principios educativos y sociales
- 3.6.6. Actividades para la ESO y Bachillerato. Los repositorios de actividades
- 3.6.7. Actividades basadas en proyectos. eTwinning
- 3.6.8. Trabajando con Apps educativas en arte

3.7. Recursos didácticos I
- 3.7.1. Conceptos previos
- 3.7.2. Clasificaciones
- 3.7.3. Factores a tener en cuenta en la selección y/o elaboración de recursos para Dibujo y Artes Plásticas
- 3.7.4. El libro de texto
- 3.7.5. La imagen fija
- 3.7.6. La pizarra
- 3.7.7. Los espacios escolares, las excursiones y salidas

3.8. Recursos didácticos II: recursos TIC
- 3.8.1. Educar en y con las tecnologías
- 3.8.2. Soportes: pizarra digital interactiva, ordenadores y dispositivos móviles
- 3.8.3. Aplicaciones y programas útiles para la docencia de Dibujo y Artes Plásticas
- 3.8.4. Internet
- 3.8.5. Recursos en la nube
- 3.8.6. Herramientas sociales y colaborativas: blog, *Wiki*, Webquest y caza del tesoro

3.8.7. Los recursos y la mejora/innovación docente
3.8.8. El libro de artista
3.8.9. El portafolio y el portafolio electrónico
3.8.10. Audiovisual y multimedia
3.8.11. Realidad virtual y realidad aumentada
3.8.12. Videojuegos y ludificación

3.9. La evaluación. Principios generales
3.9.1. Concepto de evaluación educativa. Principios y funciones
3.9.2. ¿Cuándo evaluamos? Fases y procesos
3.9.3. ¿Qué evaluamos? Taxonomía de Bloom
3.9.4. ¿Con qué evaluamos? Técnicas e instrumentos de evaluación generales
3.9.5. Criterios

3.10. La evaluación en Arte
3.10.1. La Educación Artística y su evaluación. Consideraciones generales
3.10.2. Dominios de conocimiento artístico a evaluar. Eisner
3.10.3. Estrategias e instrumentos de evaluación del aprendizaje artístico
3.10.4. La rúbrica y el ítem como herramientas de control de los aprendizajes
3.10.5. Otros aspectos a tener en cuenta en la evaluación de trabajos y ejercicios

"Este programa 100% online te aporta las metodologías artísticas para investigar e innovar en educación"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.

Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

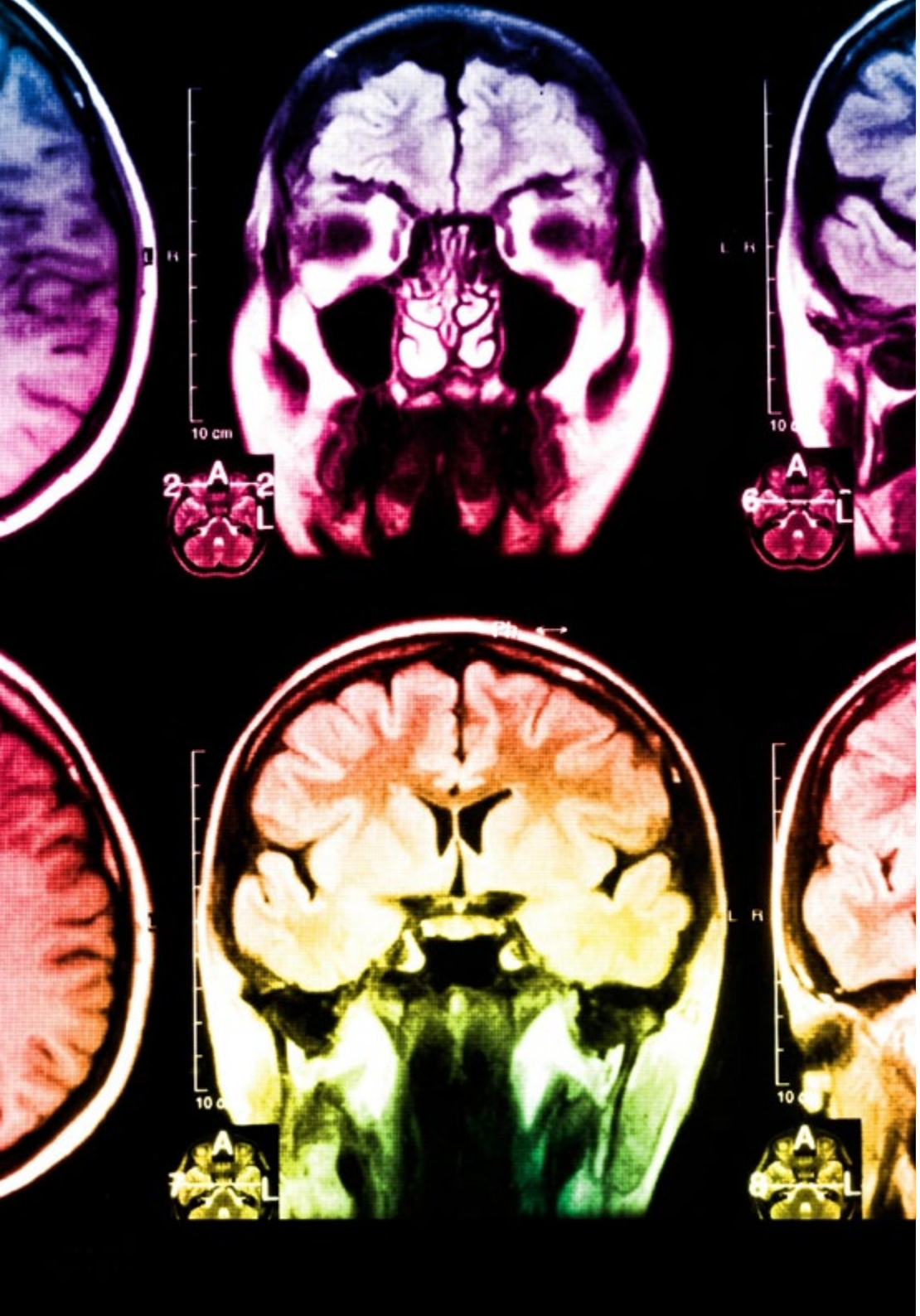
1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
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.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.



Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

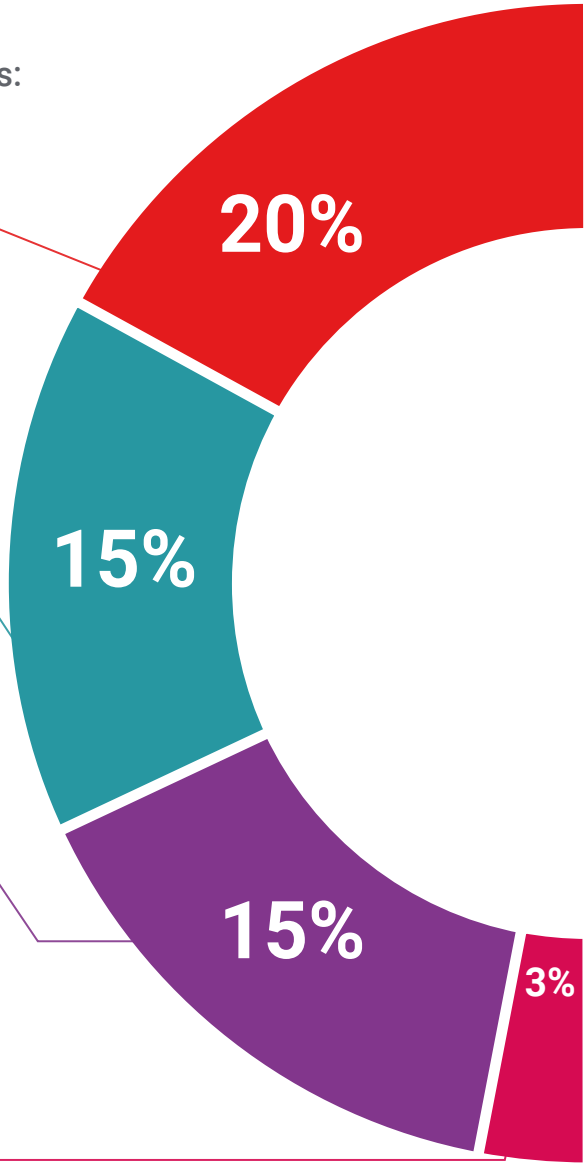
Resúmenes interactivos

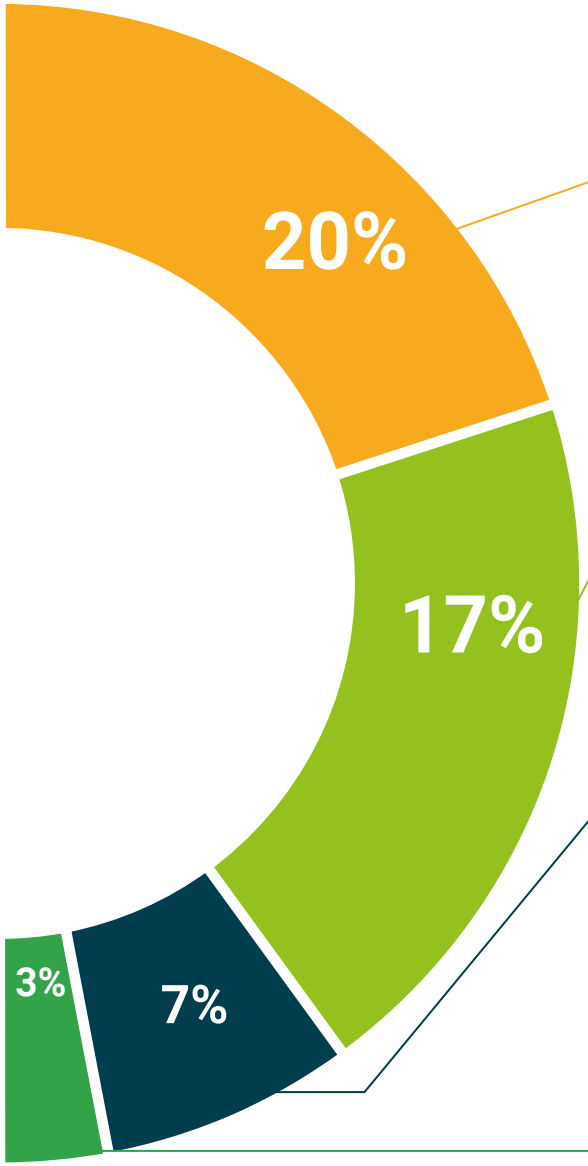
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

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 las 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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Corporación Universitaria del Meta.

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

El programa del **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Corporación Universitaria del Meta.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Corporación Universitaria del Meta garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

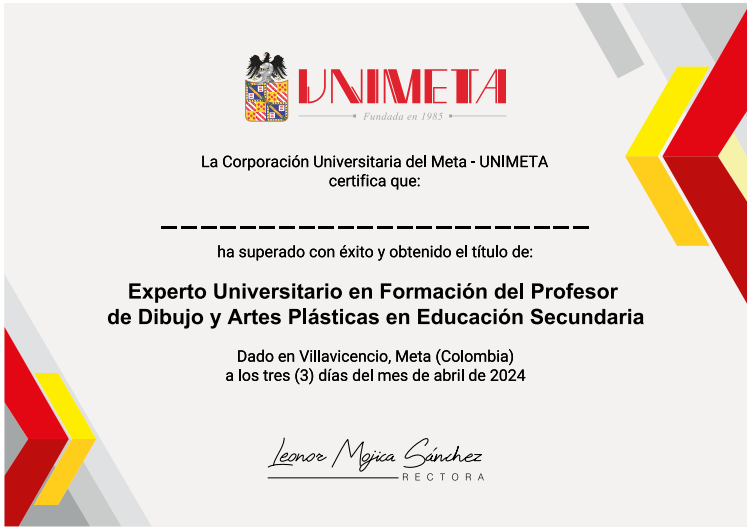
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**


UNIMETA
Fundada en 1985

La Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA
certifica que:

_____

ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

Dado en Villavicencio, Meta (Colombia)
a los tres (3) días del mes de abril de 2024

Leonor Mojica Sánchez
RECTORA

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitula.com/titulos

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

tech corporación universitaria UNIMETA

Experto Universitario
En Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario
Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

tech corporación universitaria UNIMETA