

Experto Universitario

Formación del Profesor
de Dibujo y Artes Plásticas
en Educación Secundaria





Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 20

05

Salidas profesionales

pág. 24

06

Metodología de estudio

pág. 28

07

Titulación

pág. 38

01

Presentación del programa

El fomento de la creatividad, la mejora de habilidades técnicas en el dibujo o la transmisión de la pasión por el Arte son solo la punta del 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 tal razón, TECH ha creado esta titulación universitaria 100% online que aportará un temario avanzado sobre esta asignatura. Mediante una metodología 100% online, los docentes inscritos dominarán la programación didáctica y las actividades prácticas más efectivas para la enseñanza de dicha materia.



“

Gracias a este Experto Universitario te convertirás en un excelente docente con amplias capacidades para la enseñanza del Dibujo y las Artes Plásticas en Educación Secundaria. ¡Inscríbete ya en el itinerario más completo!”

Es innegable que el Arte forma parte del ser humano, tanto como creador, como espectador. A través de los siglos, las obras han expresado emociones, ideas y contextos sociales que hoy conforman el valioso Patrimonio artístico presente en museos y centros culturales. De hecho, estas manifestaciones no nacen únicamente del talento, sino también del desarrollo consciente de la creatividad, la técnica y la sensibilidad, aspectos que deben ser estimulados desde el ámbito educativo.

Para ello, es imprescindible contar con profesionales que dominen los fundamentos técnicos y teóricos del Dibujo y las Artes Plásticas, así como las herramientas pedagógicas más actuales. En este contexto, TECH ha creado este Experto Universitario orientado a brindar los recursos, estrategias y metodologías necesarias para una enseñanza artística innovadora, inclusiva y adaptada a los nuevos marcos curriculares.

Durante los 6 meses que dura este Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria, se profundizará en los enfoques contemporáneos de la Educación Artística, la evolución del pensamiento visual, la gramática del arte, las técnicas didácticas aplicadas al aula y el diseño de unidades didácticas en clave competencial. Todo ello, será facilitado mediante material multimedia innovador, lecturas especializadas y análisis de casos prácticos. Así, los egresados enriquecerán su experiencia de aprendizaje y facilitarán la asimilación del contenido.

Además, gracias a la modalidad 100% online, los docentes podrán avanzar a su propio ritmo, organizando su tiempo según sus responsabilidades diarias. Solo necesitarán un dispositivo con conexión a internet para acceder a los contenidos alojados en el campus virtual. A su vez, el sistema *Relearning* como base metodológica, garantizará una capacitación dinámica, eficiente y actualizada, pensada para impulsar el desarrollo profesional del docente y situarlo a la vanguardia de la enseñanza artística en la Educación Secundaria.

Este **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** contiene el programa universitario 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



¿Quieres explotar el potencial artístico de tus estudiantes? Con este programa universitario de alto nivel lograrás cumplir tus objetivos y llevar tu carrera profesional a un nuevo nivel”

“

Adquirirás las herramientas necesarias para enseñar Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria con un enfoque actual y creativo”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Educación, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Desde la Bauhaus, hasta el arte digital, analizarás cómo los movimientos artísticos han influido en la actualidad.

Utilizarás tecnologías como realidad aumentada, apps educativas o portafolios digitales para enriquecer el aprendizaje artístico.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los materiales didácticos que conforman este Experto Universitario abarcan desde la evolución histórica del arte, hasta los enfoques contemporáneos de la enseñanza del Dibujo y las Artes Plásticas. Además, se profundizará en el diseño curricular, la neuroeducación, la creatividad, las metodologías activas y la integración de recursos digitales. Así, los egresados adquirirán competencias clave para diseñar unidades didácticas innovadoras, aplicar estrategias inclusivas, evaluar procesos artísticos y fomentar el pensamiento crítico y la expresión visual del alumnado en Educación Secundaria.



“

*Incorporarás la expresión libre,
el aprendizaje por proyectos
y el pensamiento lateral como
ejes de tu práctica docente”*

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 gráfico-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

04

Objetivos docentes

Este Experto Universitario proporcionará a los docentes las herramientas necesarias para enseñar Dibujo y Artes Plásticas con un enfoque actualizado, creativo e inclusivo. Para ello, la titulación universitaria abordará desde los fundamentos técnicos del arte, hasta el diseño curricular y la aplicación de metodologías activas, promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y el bienestar emocional del alumnado. Así, este itinerario garantizará que los egresados integren recursos digitales, neuroeducativos y emocionales en el aula. Además, lograrán diseñar propuestas didácticas adaptadas a la diversidad y a los retos de la Educación artística actual.



“

Te capacitarás a tu propio ritmo con recursos multimedia, casos prácticos y el sistema Relearning que optimizará el aprendizaje autónomo”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar competencias avanzadas en la didáctica del dibujo y las artes plásticas, aplicando estrategias pedagógicas innovadoras
- ♦ Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, adaptando las metodologías de enseñanza a sus necesidades individuales
- ♦ Aplicar los principios de neuroeducación para optimizar el aprendizaje artístico en el aula
- ♦ Diseñar e implementar programas educativos inclusivos, garantizando una enseñanza accesible y adaptada a la diversidad de los estudiantes
- ♦ Integrar tecnologías digitales y recursos multimedia en la enseñanza del dibujo y las artes plásticas
- ♦ Analizar y aplicar estrategias de educación emocional para fortalecer la expresión artística y el bienestar emocional de los estudiantes



Lograrás diseñar unidades didácticas eficientes y atractivas para impartir la materia de Dibujo y Artes Plásticas"





Objetivos específicos

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

- ♦ Dominar los fundamentos técnicos y teóricos del dibujo y las artes plásticas para su aplicación en la enseñanza
- ♦ Explorar la evolución histórica y conceptual del arte para enriquecer la formación artística de los estudiantes

Módulo 2. Diseño curricular de Dibujo y Artes Plásticas

- ♦ Elaborar planos de estudio adaptados a las necesidades educativas actuales en la enseñanza de las artes plásticas
- ♦ Aplicar criterios pedagógicos para la selección de contenidos y estrategias metodológicas en la enseñanza del arte

Módulo 3. Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas

- ♦ Implementar metodologías activas para fomentar la creatividad y el pensamiento artístico en el aula
- ♦ Diseñar secuencias didácticas innovadoras que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el arte

05

Salidas Profesionales

Quienes realicen este Experto Universitario podrán acceder a múltiples salidas profesionales en el ámbito educativo y artístico. Además de optar a plazas en centros públicos y privados, estarán capacitados para desarrollar proyectos pedagógicos vinculados al arte, coordinar actividades culturales escolares, asesorar en programas educativos interdisciplinarios o colaborar con instituciones museísticas y centros de arte en iniciativas formativas. De igual modo, esta especialización también abrirá las puertas en el diseño de materiales didácticos, la educación no formal o el desarrollo de propuestas artísticas con impacto social. Así, se ampliará significativamente el horizonte laboral de los egresados.



“

Aplicarás técnicas didácticas creativas y recursos tecnológicos en el aula para fomentar la expresión artística, el pensamiento crítico y la alfabetización visual del alumnado”

Perfil del egresado

El egresado será un docente capacitado para diseñar y aplicar programas educativos actualizados en Dibujo y Artes Plásticas. A su vez, tendrá habilidades para integrar metodologías activas, herramientas digitales, educación emocional y estrategias inclusivas dentro del aula. Asimismo, contará con la preparación necesaria para desarrollar unidades didácticas competenciales, adaptadas a los distintos niveles educativos y a la diversidad del alumnado. En definitiva, este profesional será capaz de impulsar proyectos creativos e interdisciplinarios, enriqueciendo el entorno educativo a través del arte.

Potenciarás la sensibilidad artística y la creatividad en tus estudiantes gracias a este itinerario académico 100% online de TECH.

- ♦ **Diseño Curricular y Didáctico:** planificar, programar y aplicar unidades didácticas en Dibujo y Artes Plásticas según los marcos normativos y las competencias clave vigentes
- ♦ **Innovación y Creatividad en el Aula:** dominar estrategias metodológicas que promueven el pensamiento artístico, la creatividad y la motivación del alumnado
- ♦ **Uso de Tecnologías en Educación Artística:** integrar recursos digitales, multimedia y apps educativas para optimizar el aprendizaje visual y plástico
- ♦ **Sensibilidad Cultural y Educación en Valores:** implementar el respeto, la diversidad cultural y el pensamiento crítico a través del arte y su enseñanza





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Profesor de Dibujo en Educación Secundaria:** encargado de impartir clases de dibujo técnico y artístico, desarrollando competencias gráficas y creativas en el alumnado.
- 2. Docente de Artes Plásticas en Bachillerato:** responsable de enseñar técnicas plásticas y visuales, fomentando la expresión personal y la apreciación estética entre los estudiantes.
- 3. Diseñador de Unidades Didácticas de Educación Artística:** desarrollador de secuencias de enseñanza estructuradas y adaptadas al currículo oficial para su aplicación en contextos escolares.
- 4. Coordinador de Actividades Artísticas Escolares:** planificador y supervisor de proyectos, talleres o exposiciones dentro del centro educativo para promover la participación estudiantil en el arte.
- 5. Asesor en Programación Curricular de Artes Visuales:** colaborador con equipos docentes en el diseño y actualización de los planes de estudio de materias artísticas según la normativa vigente.
- 6. Formador de Talleres de Arte para Jóvenes y Adolescentes:** director de espacios extracurriculares o comunitarios dedicados al aprendizaje práctico del dibujo, la pintura y otras técnicas visuales.
- 7. Responsable de Educación Artística en Museos o Centros Culturales:** diseñador de actividades pedagógicas y visitas guiadas enfocadas en acercar el arte al público escolar y juvenil.
- 8. Elaborador de Recursos Didácticos para la Enseñanza del Arte:** productor de materiales educativos como guías, fichas, presentaciones o contenidos digitales para facilitar la enseñanza del arte en las aulas.

06

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

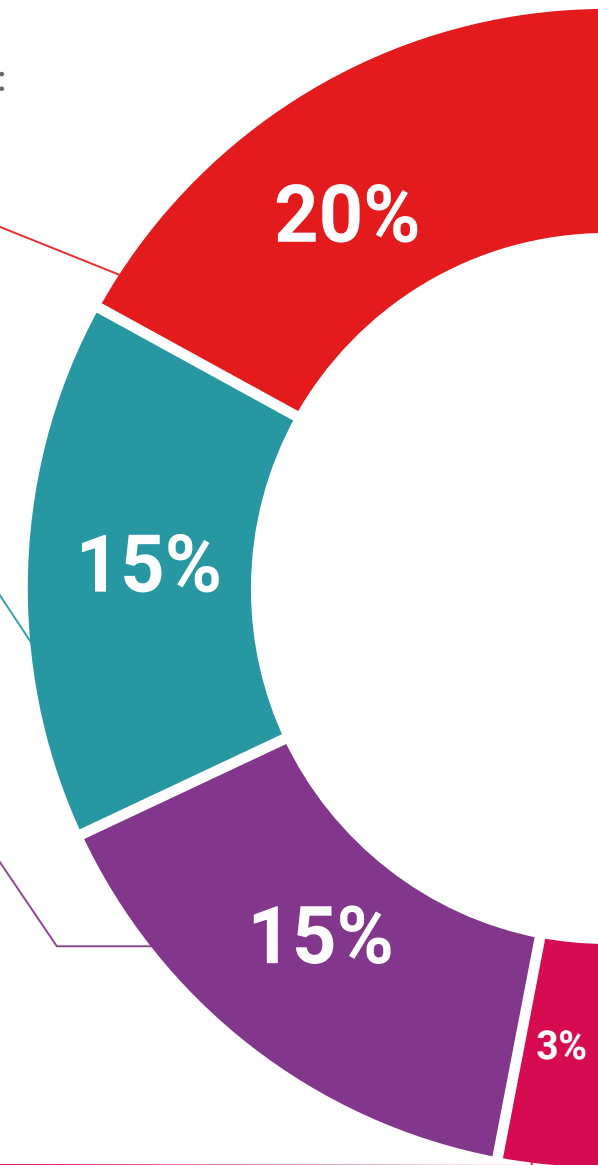
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

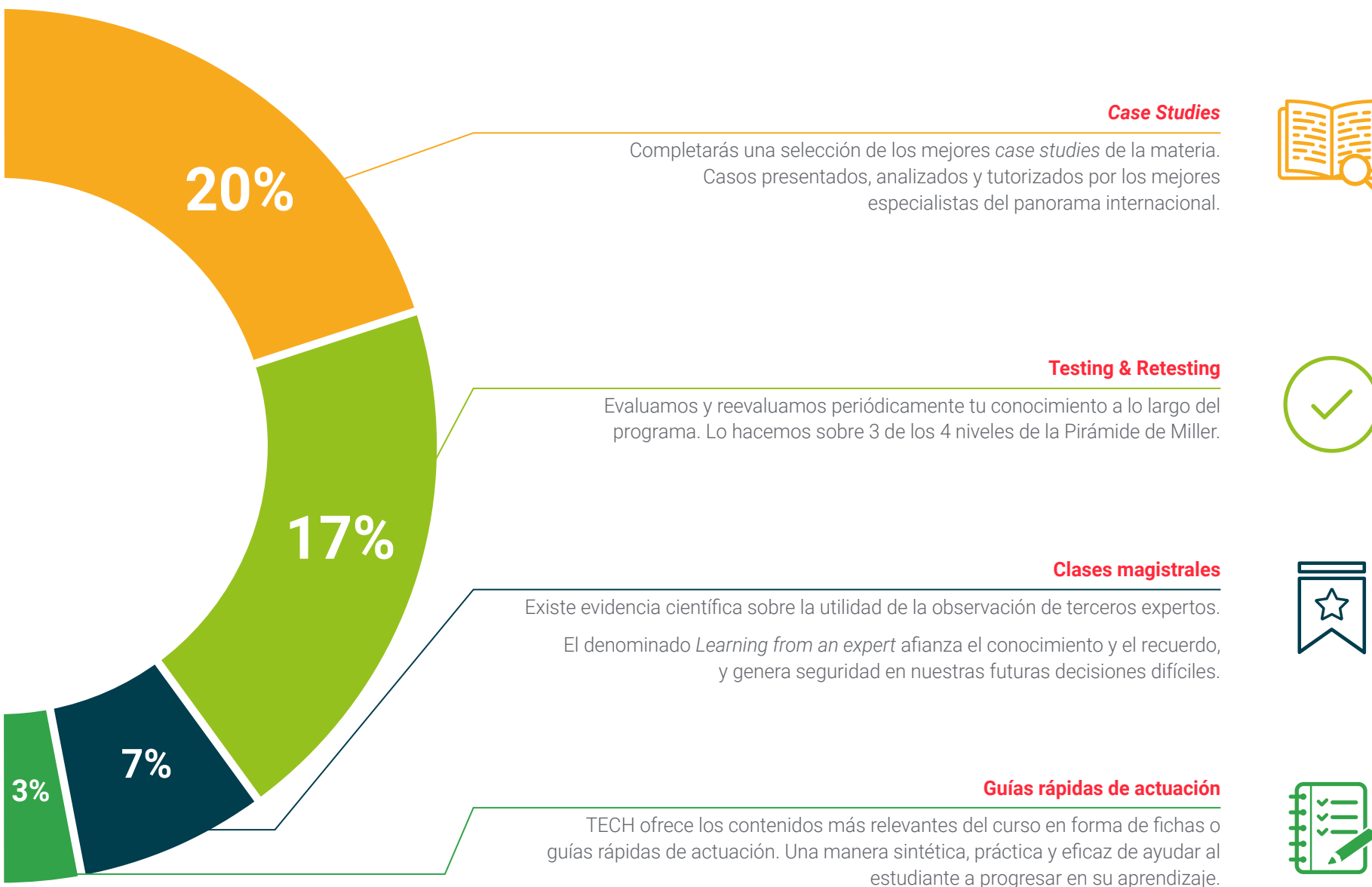
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

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 un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

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

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Formación del Profesor
de Dibujo y Artes Plásticas
en Educación Secundaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

