Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Nº de horas: **450**

Acceso web: 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. 14

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología — pág. 24

06 Titulación — pág. 32

01

Presentación

Especialízate en **Dibujo y Artes Plásticas de Educación Secundaria**, con esta formación de alto nivel diseñada minuciosamente por profesionales en activo, con amplia experiencia en la materia. Una oportunidad única de alcanzar la excelencia académica desde la comodidad de tu casa, gracias a la modalidad 100% online que presenta este programa formativo.

Confía en la solidez de la mayor universidad de habla hispana, 100% online, del mundo.





Aprende de los mejores profesionales de las nuevas tecnologías y complementa tu formación en el ámbito de Lenguas Extranjeras en Educación Secundaria"

La docencia en educación secundaria es capital para preparar a los jóvenes para el futuro y contribuir a la creación una sociedad basada en el conocimiento. Este programa recoge la estructura académica y características para actualizar tus conocimientos en la enseñanza de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria.

A lo largo de 6 meses de formación aprenderás a comunicar conclusiones a públicos especializados y no especializados, alumnos, familias y profesionales relacionados con la educación, de una manera clara y sin ambigüedades, entre muchas otras cuestiones.

Los alumnos de este Experto Universitario accederán al conocimiento sobre la labor docente tanto a nivel teórico como aplicado, de forma que le sirva para su desempeño presente o futuro, ofreciendo de esta forma una ventaja cualitativa sobre otros profesionales del sector. Facilitando, igualmente, la incorporación al mercado de trabajo o la promoción en el mismo, con un extenso conocimiento teórico y práctico que mejorará sus habilidades en el trabajo diario.

Una oportunidad única de especializarse en un sector con alta demanda de profesionales, de la mano de profesionales con amplia experiencia en la materia.

Con el estudio de este programa intensivo aumentarás tu nivel de desempeño y capacidades para la enseñanza"

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

- El desarrollo de decenas de casos prácticos presentados por expertos en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Las novedades sobre Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria
- Sus ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Su especial hincapié en metodologías basadas en la evidencia en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

El contenido multimedia permitirá al profesorado estudiar en un entorno simulado, lo que le proporcionará un aprendizaje inmersivo"

Compagina tu formación con tu vida laboral y privada gracias a la posibilidad de realizar este programa de manera 100% online.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria, que vierten en esta formación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El **Experto Universitario en la Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** está orientado a facilitar la actuación del profesional de más alto nivel dedicado a la enseñanza con los últimos avances y tratamientos más novedosos en el sector.

Un aprendizaje contextual y realista que te sumergirá en la realidad de una profesión llena de desafíos.





Este Experto Universitario te permitirá estar actualizado en Economía y Empresa en Educación Secundaria para hacer tus lecciones más dinámicas"

Objetivos generales

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





Objetivos específicos

Complementos para la formación disciplinar de dibujo y artes plásticas

- Conocer la perspectiva histórica y los enfoques contemporáneos de la educación artística
- Explicar el concepto de Patrimonio Cultural
- Introducir la gramática del arte, el dibujo técnico y la geometría descriptiva
- Presentar la imagen y sus aspectos sociológicos
- Comentar los principios del lenguaje gráfico-plástico
- Aprender procedimientos, técnicas y materiales de dibujo y pintura
- Conocer la importancia del color en la educación artística
- Identificar la creatividad y la innovación como elementos de investigación en el aula
- Representar formas tridimensionales en el espacio

Diseño curricular de dibujo y artes plásticas

- Presentar el currículum y su estructura
- Revisar la legislación educativa nacional y autonómica actual
- Conocer el sistema educativo español y sus niveles de enseñanza
- Analizar el currículum en dibujo y artes plásticas
- Mostrar las fases fundamentales en el proceso de diseño de la unidad didáctica
- Conocer las condiciones generales que deben cumplir las unidades didácticas o de trabajo
- Identificar los apartados que integran la unidad didáctica
- Desarrollar el concepto de competencias clave

Didáctica de dibujo y artes plásticas

- Introducir el concepto de didáctica
- Conocer las diferentes teorías del aprendizaje aplicadas al arte
- Presentar técnicas y estrategias de aprendizaje aplicadas al arte
- Mostrar metodologías artísticas para investigar e innovar en educación
- Identificar las posibles dificultades de aprendizaje relacionadas con la visión
- Enumerar las actividades para el aprendizaje del dibujo y las artes plásticas
- Describir los recursos didácticos de la especialidad
- Saber cuándo, qué y con qué evaluar el arte





El programa invita a aprender y a crecer, a desarrollarnos como docentes, a conocer herramientas y estrategias educativas en relación a las necesidades más habituales en nuestras aulas: motivación, atención individualizada, atención a la diversidad, resolución de conflictos, evaluación, innovación y mejora"

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en **Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria**, que vierten en esta formación la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros especialistas de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Incluye en su cuadro docente a reconocidos especialistas en Formación del Profesorado que han depositado toda su experiencia y conocimientos en la elaboración de este programa"

Dirección



Dra. Barboyon Combeyro, Laura

- Doctora en Educación
- Estudios predoctorales en el departamento de Teoría de la Educación de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universidad de Valencia
- Máster en Psicopedagogía, en Itinerario Social y Comunitario, por la Universidad de Valencia
- Grado de Maestro de Educación Primaria con mención cualificadora en Enseñanza del Inglés (Qualifying Program of Teaching English as a Second Language – TESL) por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir
- Directora del Máster Universitario en Formación para el Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de TECH-Universidad Tecnológica



04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Decídete a estudiar con nosotros y te formarás con el contenido más actualizado del mercado"

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 Arheim

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
- 3.8.5. Herramientas sociales y colaborativas: Blog, wiki, webquest y caza del tesoro
- 3.8.6. Los recursos y la mejora/innovación docente
- 3.8.7. El libro de artista
- 3.8.8. El portafolio y el portafolio electrónico
- 3.8.9. Audiovisual y multimedia
- 3.8.10. Realidad virtual y realidad aumentada
- 3.8.11. 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

Decídete a estudiar con nosotros y te formarás con el contenido más actualizado del mercado”

05

Metodología

Esta formación te ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de una forma de aprendizaje de forma cíclica: el relearning. Este sistema de enseñanza es utilizado 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"

Ante una determinada situación, ¿qué haría usted? A lo largo de estos meses, el docente se enfrentará a múltiples casos simulados basados en situaciones reales en los que deberá establecer la mejor forma de aplicar su competencia docente para finalmente, resolver la situación. Este método hace que los docentes aprendan mejor ya que aceptan más responsabilidad y se acercan a la realidad de su futuro profesional.

¿Sabía que este método fue desarrollado en 1912 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"



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

Según Reynolds existen cuatro razones fundamentales que avalan la eficacia del método:

01 **Los profesores desarrollan mejor sus capacidades mentales evaluando situaciones reales y aplicando conceptos.**

02 **Los profesores estarán mejor preparados para el desarrollo de su actividad profesional.**

03 **Las ideas y conceptos se asimilan mejor cuando se analizan en situaciones que han surgido de la realidad.**

04 **Los profesores dedican voluntariamente más tiempo a trabajar ya que consideran más interesante trabajar con casos.**



El profesional docente 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"

...los potenciamos con el mejor método de enseñanza 100 % online: el Relearning...

Nuestra escuela es la primera en el mundo que combina el estudio de casos prácticos con un sistema de aprendizaje **100% online** basado en la reiteración, que combina 8 elementos diferentes que suponen una evolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.

Relearning Methodology





Esta metodología, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina **Relearning**. Nuestra escuela es la primera en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método, habiendo conseguido en 2015 mejorar los niveles de satisfacción global (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) de los profesionales de la educación que finalizan los cursos con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en habla hispana.

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

En nuestro sistema, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

Con esta metodología hemos formado a más de 40.000 alumnos con un éxito sin precedentes, en áreas como la docencia digital, idiomas, gestión, etc. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 40 años.

… y todo ello con los mejores materiales de aprendizaje a la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Acceso a los mejores materiales educativos:

Material de estudio

Tras un complejo proceso de producción, transformamos los mejores contenidos a formato multimedia de alta calidad pedagógica y audiovisual. Seleccionamos y ponemos a tu disposición el mejor temario. Todo lo que necesitas para conocer en profundidad una disciplina, de la A a la Z. Lecciones redactadas y escogidas por especialistas en cada una de las disciplinas.

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

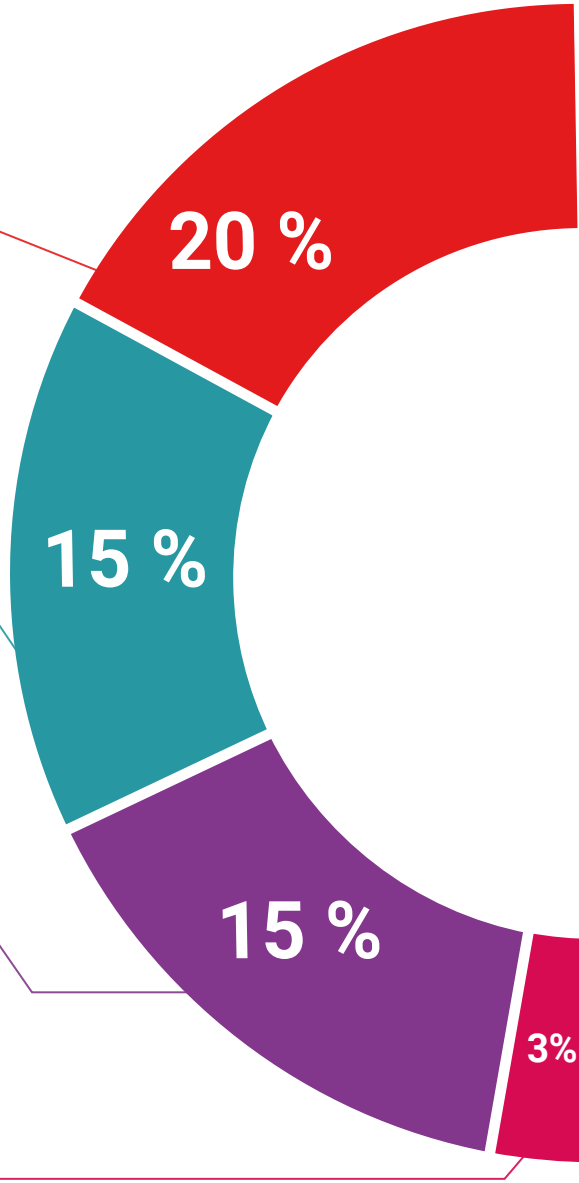
Te acercamos a las técnicas más novedosas, a los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad educativa. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

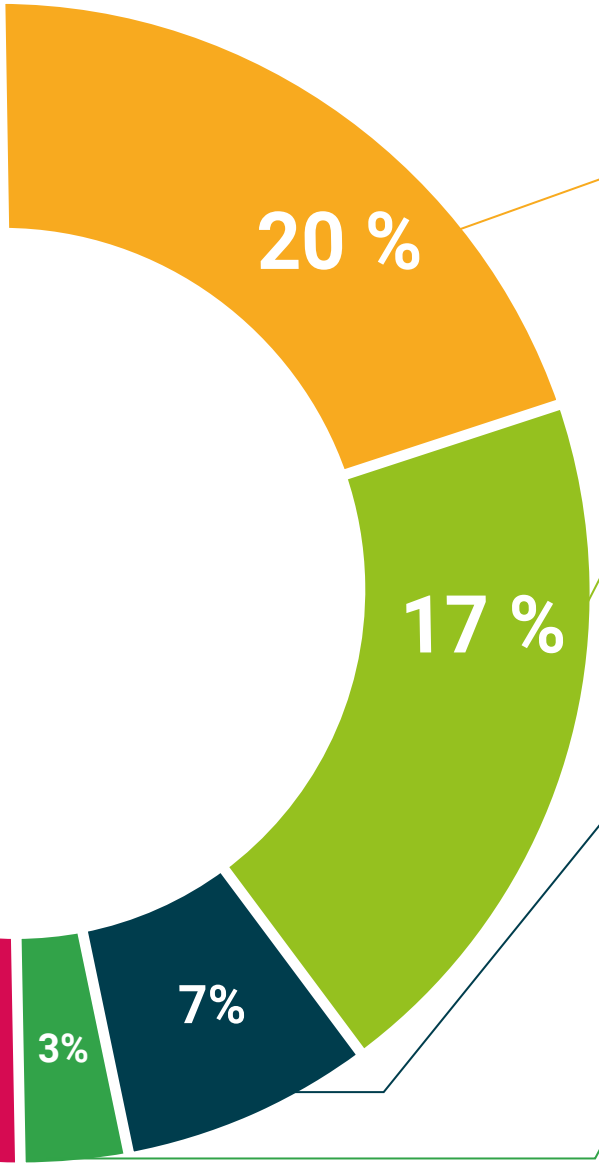
Resúmenes interactivos

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 de formación 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 formación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

A través de las narrativas de profesionales expertos se puede adquirir un elevado grado de comprensión de las situaciones problemáticas más frecuentes. La práctica asistencial del profesional no es ajena al contexto en el que se produce. Si queremos capacitarnos para la mejora de nuestra práctica profesional, esta formación deberá situarse dentro del contexto en el que se produce.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo de este programa mediante actividades y ejercicios evaluativos.

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

Una de las funciones más importantes de nuestro equipo es seleccionar aquellos contenidos considerados como imprescindibles y presentarlos en forma de fichas o guías rápidas de actuación para facilitar su comprensión.

06

Titulación

El **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** te garantiza, además de la formación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto expedido por TECH-Universidad Tecnológica.





Supera con éxito esta formación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del alumno, recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente título de Experto emitido por TECH-Universidad Tecnológica.

Este programa está diseñado para que puedas actualizarte en tus competencias educativas y elevar tu nivel de desempeño en el aula. Ponte al día y conviértete en un docente innovador que domine las últimas tendencias en educación.

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

Nº Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

Mtra.Tere Guevara Navarro
Secretaria General

código único TECH: AFWOR23S techtitute.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 EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste añadido de 140€ más gastos de envío del título apostillado.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Nº de horas: **450**

Experto Universitario

Formación del Profesor de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica