

# Curso Universitario Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas





## Curso Universitario Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas

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

Acceso web: [www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/didactica-dibujo-artes-plasticas](http://www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/didactica-dibujo-artes-plasticas)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

El gran aliado del docente en este siglo XXI es la nueva tecnología. Así, el uso de la pizarra digital, de las herramientas colaborativas en red o la Realidad Aumentada forman parte del día a día de un centro educativo. En este escenario, el profesional debe impartir la materia acorde a los tiempos actuales y aplicando la didáctica más innovadora. Por este motivo, TECH proporciona este programa sobre los nuevos recursos pedagógicos y la metodología de aprendizaje más disruptiva. De esta manera, el profesor progresará en su labor docente mediante un temario avanzado compuesto por contenido multimedia de primer nivel. Todo ello, además, en un formato académico 100% online al que podrá acceder las 24 horas del día, desde un dispositivo electrónico con conexión a internet.



“

*Este Curso Universitario 100% online te permitirá crecer como docente a la par que compaginas tus actividades diarias con una enseñanza de primer nivel”*

Al margen del perfeccionamiento de la técnica para la realización de dibujos y artes plásticas, el alumnado obtiene con el aprendizaje de estas materias mejorar la expresión de sus emociones, la concentración o la perseverancia. Unas destrezas y competencias que son aportadas por el excelente trabajo de los profesionales de la enseñanza que imparten la materia.

Así, para alcanzar estas metas es necesario que el docente cuente con todas las herramientas y metodologías didácticas actuales, orientadas en su gran mayoría a la inclusión de recursos digitales en el aula. En este escenario nace este Curso Universitario de Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas en modalidad 100% online.

Un programa con un temario avanzado, que aporta un conocimiento teórico-práctico sobre las principales teorías del aprendizaje, las dificultades del alumnado con diversidad cognitiva y los nuevos métodos de enseñanza. Todo ello, además, con un contenido multimedia (videorresúmenes, vídeos In Focus), lecturas esenciales y casos de estudios, que conforman la biblioteca de recursos pedagógicos.

Además, gracias al sistema *Relearning*, el alumnado podrá avanzar de manera progresiva por el temario, afianzando los nuevos conceptos. De esta forma, reduce las largas horas de estudio y memorización tan frecuentes en otras metodologías.

TECH aporta, así, un Curso Universitario flexible y cómodo. Y es que el egresado que se adentre en esta titulación podrá consultar, cuando lo desee, el temario alojado en la plataforma virtual. Para ello únicamente necesitará de un dispositivo electrónico (móvil, Tablet u ordenador) con conexión a internet. De esta manera, sin presencialidad ni clases con horarios fijos, adquirirá la información más destacada sobre la Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas.

Este **Curso Universitario en Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas** 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 científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Podrás romper las principales barreras de dificultad de aprendizaje artístico con los casos de estudio que te facilita este programa"*

“

*Introduce en tus lecciones las metodologías artísticas más innovadoras y promueve la investigación entre tus estudiantes”*

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.

*Sin duda estás a punto de matricularte en una titulación universitaria que te hará crecer profesionalmente como docente de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria.*

*Profundiza con este programa en autores como Jean Piaget, Einser, Luquet y Lowenfeld, impulsores de las principales teorías existentes del aprendizaje.*



# 02

# Objetivos

El objetivo de este programa es mejorar la didáctica aplicada por los profesionales de la enseñanza en la materia de Dibujo y Artes Plásticas. Los casos de estudio aportados por el profesorado de este programa facilitarán esta labor, ya que les permitirán comprobar las técnicas, recursos pedagógicos y actividades que impulsan el proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnado de Educación Secundaria.



“

*Lograrás con esta titulación que tu labor docente mejore, aplicando los métodos y procedimientos que encontrarás en los casos de estudio práctico”*



## 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





## Objetivos específicos

---

- ♦ 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 cognitvismo en la educación
- ♦ Analizar la teoría del aprendizaje significativo



*Gracias a esta opción académica diseñarás actividades educativas que potencien la creatividad, la multiculturalidad y la socialización a través del arte”*

# 03

## Dirección del curso

Esta institución no duda en aplicar todos sus esfuerzos en la selección del profesorado más acorde a cada una de las titulaciones. El excelente bagaje profesional y la calidad humana de este equipo docente han sido determinantes para su integración en este programa. De esta manera, el alumnado cuenta con la garantía de poder acceder a un aprendizaje de primer nivel, que le permita aplicar los métodos didácticos más efectivos en las materias artísticas en Educación Secundaria.



“

*TECH ha seleccionado a un brillante equipo docente con elevadas competencias en la didáctica aplicada en los diferentes niveles educativos de la Enseñanza Secundaria”*

## Dirección



### **Dra. Barboyón Combey, Laura**

- ♦ 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

La gran efectividad del método *Relearning* ha hecho que TECH lo incorpore en sus titulaciones, dada la mejora en el aprendizaje y la reducción de tiempo de estudio. De esta manera, el alumnado de este programa adquirirá un conocimiento avanzado sobre Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas en tan solo 6 semanas de duración. Todo ello, además, acompañado por el mejor material pedagógico elaborado por un excelente equipo docente del sector educativo.





“

*Un plan de estudios que te dará los instrumentos necesarios para que mejores la Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas en Educación Secundaria”*

## Módulo 1. Didáctica de dibujo y artes plásticas

- 1.1. Didáctica general y teorías del aprendizaje
  - 1.1.1. Introducción al concepto de didáctica
  - 1.1.2. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se produce?
  - 1.1.3. Introducción a las teorías del aprendizaje y sus autores
  - 1.1.4. Influencia del cognitivismo en la educación
  - 1.1.5. El alumno como centro: el aprendizaje significativo
- 1.2. Teorías del aprendizaje aplicadas al arte
  - 1.2.1. La psicología del desarrollo: Jean Piaget
  - 1.2.2. Luquet y Lowenfeld: etapas del desarrollo gráfico-plástico
  - 1.2.3. Los modelos cognitivos y el arte: Eisner, Gardner, Read
  - 1.2.4. La teoría de la Gestalt y sus leyes
  - 1.2.5. La percepción y el pensamiento visual: Rudolf Arnheim
- 1.3. Técnicas y estrategias de aprendizaje aplicadas al arte
  - 1.3.1. Introducción. La relación aprendizajes-estrategias
  - 1.3.2. Tipos de estrategias: primarias, secundarias, versátiles
  - 1.3.3. Técnicas para aprender a aprender. Orientación al estudio
  - 1.3.4. Herramientas que mejoran el proceso de aprendizaje
  - 1.3.5. Nuevas aportaciones para mejorar el aprendizaje
  - 1.3.6. Teorías y estrategias para fomentar la creatividad
  - 1.3.7. El pensamiento lateral y sus técnicas. Edward de Bono
  - 1.3.8. Técnicas y métodos para desarrollar la creatividad
  - 1.3.9. Los mapas mentales como organizadores gráficos
- 1.4. Metodologías docentes
  - 1.4.1. La metodología de taller
  - 1.4.2. La autoexpresión creativa y libre expresión
  - 1.4.3. La educación artística como disciplina (DBAE) y otras iniciativas o enfoques
  - 1.4.4. Introducción a la posmodernidad
  - 1.4.5. La educación artística posmoderna
  - 1.4.6. La cultura visual
  - 1.4.7. Metodologías artísticas para investigar e innovar en educación
- 1.5. Dificultades de aprendizaje
  - 1.5.1. Dificultades relacionadas con la percepción visoespacial
  - 1.5.2. Deficiencias visuales
  - 1.5.3. Problemas de visión cromática
- 1.6. Actividades para el aprendizaje del dibujo y las artes plásticas
  - 1.6.1. La motivación: un factor clave
  - 1.6.2. Actividades para la socialización
  - 1.6.3. Actividades para la inter y transdisciplinariedad
  - 1.6.4. Actividades para la multiculturalidad
  - 1.6.5. La web 2.0. Principios educativos y sociales
  - 1.6.6. Actividades para la ESO y Bachillerato. Los repositorios de actividades
  - 1.6.7. Actividades basadas en proyectos. eTwinning
  - 1.6.8. Trabajando con Apps educativas en arte
- 1.7. Recursos didácticos I
  - 1.7.1. Conceptos previos
  - 1.7.2. Clasificaciones
  - 1.7.3. Factores a tener en cuenta en la selección y/o elaboración de recursos para dibujo y artes plásticas
  - 1.7.4. El libro de texto
  - 1.7.5. La imagen fija
  - 1.7.6. La pizarra
  - 1.7.7. Los espacios escolares, las excursiones y salidas
- 1.8. Recursos didácticos II: recursos TIC
  - 1.8.1. Educar en y con las tecnologías
  - 1.8.2. Soportes: pizarra digital interactiva, ordenadores y dispositivos móviles
  - 1.8.3. Aplicaciones y programas útiles para la docencia de dibujo y artes plásticas
  - 1.8.4. Internet
  - 1.8.5. Recursos en la nube
  - 1.8.6. Herramientas sociales y colaborativas: Blog, wiki, Webquest y caza del tesoro
  - 1.8.7. Los recursos y la mejora/innovación docente
  - 1.8.8. El libro de artista
  - 1.8.9. El portafolio y el portafolio electrónico



- 1.8.10. Audiovisual y multimedia
- 1.8.11. Realidad virtual y Realidad Aumentada
- 1.8.12. Videojuegos y ludificación
- 1.9. La evaluación. Principios generales
  - 1.9.1. Concepto de evaluación educativa. Principios y funciones
  - 1.9.2. ¿Cuándo evaluamos? Fases y procesos
  - 1.9.3. ¿Qué evaluamos? Taxonomía de Bloom
  - 1.9.4. ¿Con qué evaluamos? Técnicas e instrumentos de evaluación generales
  - 1.9.5. Criterios
- 1.10. La evaluación en arte
  - 1.10.1. La educación artística y su evaluación. Consideraciones generales
  - 1.10.2. Dominios de conocimiento artístico a evaluar. Eisner
  - 1.10.3. Estrategias e instrumentos de evaluación del aprendizaje artístico
  - 1.10.4. La rúbrica y el ítem como herramientas de control de los aprendizajes
  - 1.10.5. Otros aspectos a tener en cuenta en la evaluación de trabajos y ejercicios

“

*Lleva el aprendizaje artístico a tu aula a través de Realidad Aumentada, la Ludificación o herramientas sociales colaborativas”*

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 tomaran 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 Curso Universitario en Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso 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 **Curso Universitario en Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas** 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: Curso Universitario en Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas**

ECTS: 6

N.º Horas Oficiales: 150 h.





**Curso Universitario**  
Didáctica de Dibujo  
y Artes Plásticas

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

# Curso Universitario Didáctica de Dibujo y Artes Plásticas

