

Diplomado

Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas





Diplomado

Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/disenio-curricular-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

Se aprenderán las claves para crear una programación educativa de éxito en el campo del Dibujo y Artes Plásticas con este completo programa. Con este programa, TECH ofrece una oportunidad única de profundizar los conocimientos en este ámbito y mejorar los métodos y técnicas de enseñanza en el aula.



“

Si quieres ampliar tus capacidades como profesor de educación secundaria, este es tu programa. Elígenos y notarás un avance en tu carrera”

El Diplomado de Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas está diseñado para mejorar las competencias del alumno como futuro profesor a través de la tecnología educativa más innovadora y en régimen de semipresencialidad.

Esta capacitación se distingue por poder cursarse su contenido de forma 100% online, adaptándose a las necesidades y obligaciones del estudiante, de forma asincrónica y completamente autogestionable. El alumno podrá elegir qué días, a qué hora y durante cuánto tiempo dedicarle al curso de los contenidos del programa. Siempre en sintonía con las capacidades y aptitudes dedicadas al mismo.

El orden y distribución de las asignaturas y sus temas está especialmente diseñado para permitir de forma modular que cada estudiante decida su dedicación y autogestione su tiempo. Para ello, dispondrá de materiales teóricos presentados mediante textos enriquecidos, presentaciones multimedia, ejercicios y actividades prácticas guiadas, vídeos motivacionales, clases magistrales y casos prácticos, donde podrá evocar de forma ordenada el conocimiento y entrenar la toma de decisiones que demuestre su capacitación dentro del ámbito de la enseñanza.



Nuestra metodología didáctica, la más innovadora del mercado actual, te permitirá un aprendizaje contextual con el empleo de la última tecnología educativa”

Este **Diplomado en Diseño Curricular 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 en escenarios simulados por expertos en el área de conocimiento, donde el estudiante evocará de forma ordenada el conocimiento aprendido y demostrará la adquisición de las competencias
- ♦ Los 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 últimas novedades sobre la tarea educativa del docente de secundaria
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje, así como las actividades en diferentes niveles de competencia, según el modelo de Miller
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras e investigación docente
- ♦ 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

“

Gracias a esta capacitación podrás alcanzar las competencias necesarias para ser un profesional de éxito”

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 formación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

Este programa 100% online te permitirá compaginar tus estudios con tu labor profesional a la vez que aumentas tus conocimientos en este ámbito.

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



02

Objetivos

El Diplomado de Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a la enseñanza con los últimos avances y tratamientos más novedosos en el sector.





“

*Al ser un programa 100% online
podrás capacitarte donde y cuando
quieras, pudiendo compaginar tus
estudios con tu vida profesional”*



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 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



Si tu objetivo es mejorar en tu profesión, adquirir una cualificación que te habilite para competir entre los mejores, no busques más: Bienvenido a TECH”





Objetivos específicos

- ♦ 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



03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente a expertos de referencia en educación del Profesorado, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





“

*El mejor claustro docente, para
el mejor programa educativo”*

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 estructura de los contenidos ha sido diseñada por los mejores profesionales del en la profesión, avalada por el volumen de casos revisados y estudiados, y con amplio dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia.



“

Ponemos a tu disposición el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Buscamos la excelencia y que tú también la logres”

Módulo 1. Diseño curricular de dibujo y artes plásticas

- 1.1. El currículum y su estructura
 - 1.1.1. Currículum escolar: concepto y componentes
 - 1.1.2. Diseño curricular: concepto, estructura y funcionamiento
 - 1.1.3. Niveles de concreción del currículum
 - 1.1.4. Modelos de currículum
 - 1.1.5. La programación didáctica como instrumento de trabajo en el aula
- 1.2. La legislación como guía del diseño curricular y las competencias clave
 - 1.2.1. Revisión de la legislación educativa nacional actual
 - 1.2.2. ¿Qué son las competencias?
 - 1.2.3. Tipos de competencias
 - 1.2.4. Las competencias clave
 - 1.2.5. Descripción y componentes de las competencias clave
- 1.3. El sistema educativo español. Niveles y modalidades de enseñanza
 - 1.3.1. Sistema educativo: interacción sociedad, educación y sistema escolar
 - 1.3.2. El sistema educativo: factores y elementos
 - 1.3.3. Características generales del sistema educativo español
 - 1.3.4. Configuración del sistema educativo español
 - 1.3.5. Educación Secundaria Obligatoria
 - 1.3.6. Bachillerato
 - 1.3.7. Enseñanzas artísticas
 - 1.3.8. Enseñanzas de idiomas
 - 1.3.9. Enseñanzas deportivas
 - 1.3.10. Enseñanzas de personas adultas
- 1.4. Análisis del currículum en dibujo y artes plásticas
 - 1.4.1. El currículum artístico en la legislación y normativa actuales
 - 1.4.2. Estructura de los diseños curriculares de la asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Bloques de contenidos
 - 1.4.3. Estructura de los diseños curriculares del Bachillerato de Artes. Bloques de contenidos
- 1.5. La programación didáctica I
 - 1.5.1. Contexto
 - 1.5.2. Objetivos y competencias clave
 - 1.5.3. Contenidos. Secuenciación
 - 1.5.4. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje
 - 1.5.5. Estándares de aprendizaje
 - 1.5.6. Metodología
- 1.6. La programación didáctica II
 - 1.6.1. Introducción a los recursos y materiales didácticos
 - 1.6.2. Materiales y recursos de trabajo en educación artística
 - 1.6.3. Evaluación: procedimientos y criterios de calificación
 - 1.6.4. Otros apartados de la programación que debemos considerar: medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares. Actividades TIC y extraescolares
- 1.7. La unidad didáctica I
 - 1.7.1. Introducción. Conceptos
 - 1.7.2. Fases fundamentales en el proceso de diseño de la unidad didáctica
 - 1.7.3. Apartados que integran la unidad didáctica
 - 1.7.4. Profundización en los apartados fundamentales
- 1.8. La unidad didáctica II
 - 1.8.1. La programación didáctica en los ciclos formativos
 - 1.8.2. La unidad didáctica (unidad de trabajo) en los ciclos formativos
 - 1.8.3. Condiciones generales que deben cumplir las unidades didácticas o de trabajo
 - 1.8.4. Validación de unidades didácticas o de trabajo
 - 1.8.5. El diseño y desarrollo de unidades didácticas/de trabajo como eje de la investigación e innovación educativa
- 1.9. Programación de una unidad didáctica



- 1.9.1. La unidad didáctica en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato: diseñar en clave competencial
- 1.9.2. Formulación de objetivos didácticos
- 1.9.3. Los contenidos
- 1.9.4. Los objetivos, los contenidos y las competencias
- 1.9.5. Metodología: principios didácticos
- 1.9.6. Las actividades
- 1.9.7. Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables
- 1.9.8. Programación de una unidad de trabajo
- 1.10. Ejemplos de unidad didáctica
 - 1.10.1. Normativa empleada para ejemplificar las unidades didácticas
 - 1.10.2. Ejemplo (Educación Secundaria Obligatoria)
 - 1.10.3. Ejemplo (Bachillerato)
 - 1.10.4. Identificación del título para el que se ejemplifican las unidades didácticas
 - 1.10.5. La Unidad Didáctica en FP
 - 1.10.6. Ejemplos



Esta será una capacitación clave para avanzar en tu carrera”

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 Diplomado en Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Diplomado en Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Diplomado en Diseño Curricular de Dibujo y Artes Plásticas**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
tecnológica

Diplomado

Diseño Curricular de
Dibujo y Artes Plásticas

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Diseño Curricular de Dibujo
y Artes Plásticas

