

# Curso Universitario Educación Artística y Mundo Digital





## Curso Universitario Educación Artística y Mundo Digital

- » 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/educacion-artistica-mundo-digital](http://www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/educacion-artistica-mundo-digital)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología

---

*pág. 16*

05

Titulación

---

*pág. 24*

# 01

# Presentación

Los dispositivos digitales están al alcance de cualquier menor, sin embargo, sólo un adulto será capaz de mostrarle las herramientas y el potencial de la tecnología, especialmente enfocado al mundo artístico. Cada vez es más frecuente la inclusión de este tipo de tecnologías en los centros, por lo que el docente en Educación Primaria debe estar preparado para ser capaz de adaptar el contenido tradicional a los nuevos formatos. Esta titulación permite al profesional de la enseñanza trabajar con contenidos artísticos en el mundo digital. Todo ello, con un material multimedia actualizado y relevante, casos prácticos y una enseñanza online 100%, que se adapta a las personas que deseen un programa que se adapte a su vida laboral y personal.



“

*Lleva el arte a tu aula a través de las nuevas tecnologías. Mejora tus competencias digitales y las de tu alumnado con este Curso Universitario”*

Los menores nacidos a partir de 2010 forman parte de la denominada generación Alfa, es decir, son eminentemente digitales. No es de extrañar que los centros escolares incorporen en las aulas dispositivos con los que trabajar con el alumnado. Ante esta situación se enfrenta el docente que imparte Educación Artística a un alumnado que es capaz de aprender tanto con el método tradicional como con el tecnológico.

En esta enseñanza el alumnado conocerá las principales aplicaciones y programas informáticos para poder trabajar en el aula las competencias digitales. Gimp, Shotcut, Pencil son sólo algunos de los softwares libres en los que se profundizará en este programa. El alumnado también descubrirá las múltiples utilidades en la Educación Primaria de los entornos virtuales de aprendizaje, así como la aplicación de la realidad virtual en proyectos educativos.

Una oportunidad para mejorar y ampliar conocimientos que permitan al docente estar al tanto de las últimas novedades digitales y su aplicación en el aula. Para ello contará con una biblioteca de recursos interactivos, lecturas esenciales a las que poder acceder con un dispositivo con conexión a internet, sin horario fijo, ni presencialidad. Una ventaja para aquel alumnado que busque compaginar su vida laboral con el aprendizaje.

Este **Curso Universitario en Educación Artística y Mundo Digital** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



*Maneja a la perfección programas de edición de imagen y video como Gimp o Shotcut y crea proyectos artísticos completos con tus alumnos”*

“

*Viaja a cualquier museo del mundo con tus alumnos sin salir de tu clase. Conoce las principales visitas virtuales museísticas y pon el arte a su alcance”*

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.

*Que tus alumnos no te adelanten en tecnología. Mejora tus competencias digitales y sé tú el que les muestres el arte a través de la tecnología.*

*Arte y competencias digitales en un aula no son incompatibles. Sácale el máximo potencial con este Curso Universitario.*



# 02

# Objetivos

El plan de estudio de este Curso Universitario ha sido diseñado para que el alumnado, durante las seis semanas de duración, adquiera los conocimientos necesarios para mejorar sus competencias digitales y a su vez se traslade todo ese bagaje al aula. Así, al finalizar este programa el docente en Educación Primaria será capaz de utilizar con su alumnado las herramientas digitales disponibles para pintar, dibujar, componer, crear vídeos y realizar visitas virtuales a museos. El gran abanico de recursos multimedia y el sistema *Releraning*, facilitarán el aprendizaje y la mejora curricular del docente en Educación Primaria.





“

*Domina las principales aplicaciones y herramientas digitales con este Curso Universitario y logra mejorar la enseñanza artística en tu aula”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Diseñar, planificar, impartir y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro
- ♦ Reconocer la importancia de las normas en todo proceso educativo
- ♦ Potenciar la participación y el respeto de las reglas de convivencia
- ♦ Desarrollar en los docentes las habilidades necesarias para impartir lecciones de educación musical y artística en Educación Primaria



*Conoce todo el proceso educativo para la creación de proyectos artísticos y digitales con este Curso Universitario”*





## Objetivos específicos

---

- ♦ Ser capaz de relacionar la competencia artística con la digital
- ♦ Utilizar programas y aplicaciones digitales para realizar actividades de expresión artística
- ♦ Desarrollar proyectos creativos inmersivos con aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada
- ♦ Crear propuestas artísticas y tecnológicas que permitan conocer las expresiones artísticas en cualquiera de sus manifestaciones.



# 03

## Estructura y contenido

El plan de estudio de este Curso Universitario invita al alumnado a hacer un recorrido por la enseñanza *e-learning*, a educar desde la tecnología y a conocer las diferentes herramientas tecnológicas a su alcance. Con ello favorece el aprendizaje y adquisición de competencias artísticas-digitales en los menores. Además, el temario de este programa pone especial énfasis en las expresiones inmersivas, de realidad aumentada y virtual enfocadas al mundo del arte. El docente que imparte esta enseñanza guiará al alumnado para que sea capaz de comprender y aplicar todo el contenido en su labor profesional diaria.



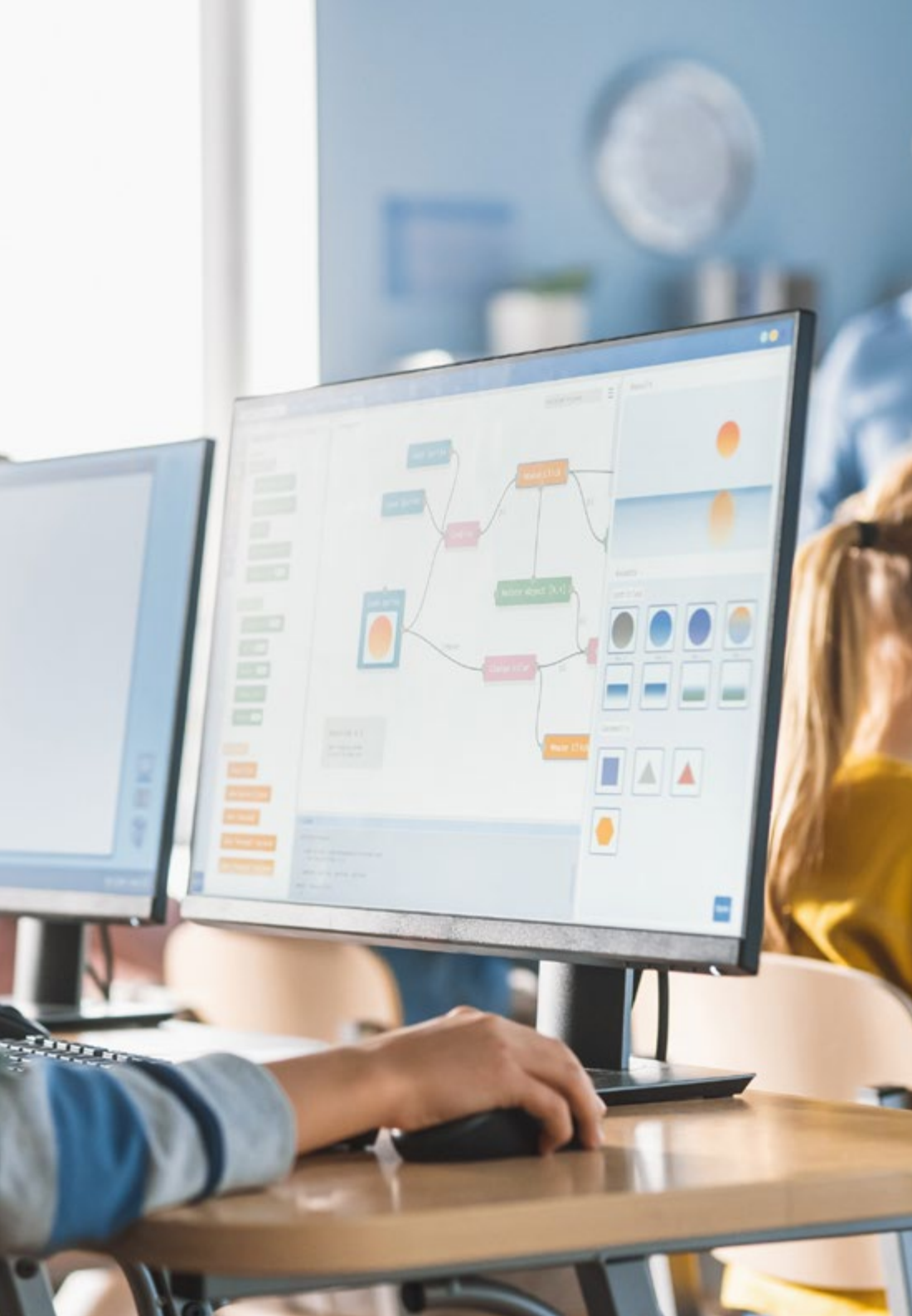
“

*¿Sabes las múltiples pedagogías educativas online existentes? Sumérgete en los conceptos B-learning, M-learning o U-Learning y amplía tus posibilidades profesionales”*

## Módulo 1. Educación artística y el mundo digital

- 1.1. Competencia digital y pedagogías educativas
  - 1.1.1. El arte rompiendo la era digital
  - 1.1.2. *E-learning* y competencia artística
  - 1.1.3. *B-learning* y competencia artística
  - 1.1.4. *M-learning* y competencia artística
  - 1.1.5. *U-Learning* y competencia artística
- 1.2. Educar desde las tecnologías
  - 1.2.1. La nueva y emocionante educación
  - 1.2.2. Educar con y en los medios
  - 1.2.3. Abordar tanto experiencias online como offline
  - 1.2.4. Dispositivos estáticos y dinámicos
  - 1.2.5. La realidad virtual frente a la realidad aumentada
- 1.3. Recursos digitales offline: imágenes y vídeos
  - 1.3.1. Edición de una imagen a través de programas offline
  - 1.3.2. Conoce GIMP, trabaja con GIMP
  - 1.3.3. Conoce KITRA, trabaja con KITRA
  - 1.3.4. Creación audiovisual: fases y procesos
  - 1.3.5. Edición de un vídeo a través de programas offline
  - 1.3.6. Conoce Shotcut, trabaja con Shotcut
  - 1.3.7. Temas de imagen y vídeo para Educación Primaria
- 1.4. Aplicaciones digitales
  - 1.4.1. Apps: Tipos
  - 1.4.2. Didácticas relacionadas con las Apps
  - 1.4.3. Las Apps y el Arte
  - 1.4.4. Taxonomía de BLOOM para la era digital





- 1.5. Diseño de Entornos Virtuales
  - 1.5.1. ¿Qué son los EVA?
  - 1.5.2. Hablar de muros colaborativos
  - 1.5.3. Herramientas digitales
  - 1.5.4. Los espacios online personales: Mi Symbaloo
- 1.6. Apps para dibujar, pintar y modelar
  - 1.6.1. Fingers Paintings y Pencil
  - 1.6.2. Dibujamos digitalmente
  - 1.6.3. Pintamos digitalmente
  - 1.6.4. Modelamos digitalmente
- 1.7. Apps de animación digital
  - 1.7.1. ¿Qué es la animación digital?
  - 1.7.2. Algunos programas de animación para Educación Primaria
  - 1.7.3. Creando Taumatropos y Folioscopios digitales
- 1.8. Apps para la creación de GIFS artísticos
  - 1.8.1. ¿Qué es el GIF?
  - 1.8.2. ¿Cuántos tipos de GIF hay?
  - 1.8.3. Procesos de creación de GIFS
  - 1.8.4. Apps para la creación de GIFS
  - 1.8.5. La creación de GIFS a partir de diferentes contenidos
- 1.9. Apps para la creación de Realidad Mixta y código QR
  - 1.9.1. Adentrándonos en la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual
  - 1.9.2. Códigos QR y su utilidad en la actualidad
  - 1.9.3. Aplicaciones de QR en Educación Artística
- 1.10. Apps para visitas virtuales a museos
  - 1.10.1. Apps y museos
  - 1.10.2. Ponemos en práctica las visitas virtuales a museos
  - 1.10.3. Creación de Actividades de perspectiva con el arte y este tipo de apps

04

# 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.



05

# Titulación

El Curso Universitario en Educación Artística y Mundo Digital 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 Educación Artística y Mundo Digital** 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 Educación Artística y Mundo Digital**

ECTS: **6**

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** global  
university

## Curso Universitario Educación Artística y Mundo Digital

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

# Curso Universitario Educación Artística y Mundo Digital

