

Diplomado

Talleres y Proyectos de Creación Artística





Diplomado Talleres y Proyectos de Creación Artística

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/talleres-proyectos-creacion-artistica

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

Las habilidades sociales, la empatía o la solidaridad se logran en edades tempranas gracias al trabajo colaborativo. Las expresiones artísticas aportan las herramientas esenciales para que el docente en Educación Primaria alcance estos objetivos con los menores en el aula. Este programa, en modalidad 100% online, transmite las distintas naturalezas y técnicas que ofrece el mundo artístico para adaptarlo y adecuarlo a la diversidad del alumnado actual. El contenido interactivo multimedia, los casos reales y el sistema *Relearning* facilitarán un aprendizaje de un contenido fácilmente de gran utilidad para el docente en los centros escolares.





“

Crea proyectos colaborativos que incluyan a las familias y a toda la comunidad educativa. Ponlos en práctica gracias al aprendizaje en este Diplomado”

Contar en un futuro con adultos con habilidades sociales y capacidad para trabajar en equipo requiere de un aprendizaje que comienza en edades tempranas. El juego y la diversión forman parte de esa primera etapa de la vida. De forma lúdica el docente puede crear hábitos, potenciar la autoestima del menor o fomentar la curiosidad. Este Diplomado en Talleres y Proyectos de Creación Artística logra que el docente de la Educación Primaria sea capaz de través del arte transmitir e impulsar esas capacidades a través de la participación colectiva y activa del alumnado.

Esta enseñanza acerca al futuro docente a las principales técnicas plásticas y visuales desde un aprendizaje que promueve entre los menores la reflexión, a la observación de su entorno, la comparación, representación y análisis. El trabajo del profesional en el aula permitirá un mayor disfrute del menor con el arte y la expresión plástica.

Asimismo, este programa facilita al alumnado el aprendizaje. La modalidad online da facilidad para conectarse a través de cualquier dispositivo con acceso a internet y permite distribuir la carga lectiva cómo mejor considere. La gran variedad de recursos multimedia descargables complementa este Diplomado que le permitirá avanzar en su carrera profesional.

Este **Diplomado en Talleres y Proyectos de Creación Artística** contiene el programa 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



Transforma la visión que tienen los niños del arte. Haz que disfruten y crezcan juntos a través del juego artístico”

“ *Mejora tus capacidades en el aula. Crea talleres y proyectos de pintura o fotografía que favorezcan la expresión artística en tus alumnos”*

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 el arte en toda su expresión sea tu principal herramienta en el aula. Lógralo con este Diplomado.

Transforma esa idea que tienes en mente en un taller de teatro, de escultura, de pinturas. Sé el docente que tus niños desean.



02

Objetivos

El plan de estudio de este Diplomado permite al docente en Educación Primaria abordar las diferentes técnicas artísticas para favorecer el aprendizaje en esta área en el alumnado desde una edad temprana. A lo largo de las seis semanas de duración de este programa, el participante conocerá el papel del profesorado en la implantación de actividades que fomenten en el aula, el trabajo colaborativo, la observación e investigación de los menores. De esta manera, el docente será capaz de poner en marcha cualquier proyecto artístico participativo y mejorar con ellos su labor como enseñante. La simulación de casos prácticos y reales le permitirá avanzar en sus objetivos.





“

*Mejora tus competencias docentes en el aula con las titulaciones de TECH
Inscríbete en este Diplomado y haz los mejores talleres de tu centro escolar”*



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





Objetivos específicos

- ♦ Saber transmitir y enseñar las distintas naturalezas y técnicas que ofrece el mundo artístico
- ♦ Conocer las tareas básicas de creación e investigación artística
- ♦ Modificar las actitudes del alumnado frente al fenómeno artístico

“

Dota a los niños de las herramientas artísticas necesarias para que crezcan con curiosidad y con compañerismo”

03

Estructura y contenido

Este plan de estudios sumerge al docente en las artes plásticas en edades tempranas con el fin de abordar el fenómeno artístico desde diferentes perspectivas y con distintos objetivos. A partir de un conocimiento general sobre el niño y su necesidad de expresión mediante el arte, esta enseñanza profundiza de un modo teórico-práctico en los proyectos y talleres de creación artísticas que capacitará al alumnado para modificar actitudes frente al arte y mejorar la relación de los menores con las artes plásticas. Todo ello siempre teniendo en cuenta el disfrute directo de los niños con el arte dentro del aula. El material multimedia y las lecturas complementarias serán un apoyo fundamental para alcanzar los objetivos de mejora profesional por parte del docente en Educación Primaria.



“

Este programa te permite acceder a su temario desde cualquier dispositivo con conexión a internet y a cualquier hora. Sin horarios fijos. TECH se adapta a ti”

Módulo 1. La expresión artística en niños

- 1.1. Introducción
 - 1.1.1. La finalidad de que los niños creen
 - 1.1.2. Una necesidad infinita por crear
 - 1.1.3. Dimensiones de la creación infantil: creatividad, imaginación, fantasía, estética
- 1.2. Proyectos de Creación con el objetivo de enseñar
 - 1.2.1. Objetivo
 - 1.2.2. Tipos de proyectos
 - 1.2.3. El paso de la creación individual a la creación colectiva
 - 1.2.4. Proyecto de creación artístico: Características
 - 1.2.5. Papel del docente en su puesta en práctica
- 1.3. Ilustrar
 - 1.3.1. ¿Qué es ilustrar?
 - 1.3.2. Objetivos de ilustrar
 - 1.3.3. Técnicas y temas para ilustrar
 - 1.3.4. El álbum ilustrado
 - 1.3.5. Creación de un proyecto de ilustración
 - 1.3.6. Llevar la idea a la práctica
 - 1.3.7. Sólo palabras e ilustraciones
 - 1.3.8. Las fases y recursos de nuestro proyecto
 - 1.3.9. Evaluaciones de las ilustraciones infantiles
- 1.4. Pintar
 - 1.4.1. Introducción
 - 1.4.2. Técnicas y temas para pintar
 - 1.4.3. ¿Qué es una obra pictórica?
 - 1.4.4. ¿Cómo evaluar la pintura?
- 1.5. Pintar II
 - 1.5.1. Etapas de la pintura
 - 1.5.2. Creación de un proyecto de pintura
 - 1.5.3. Llevar la idea a la practica
 - 1.5.4. Elección entre figurativo o abstracto
 - 1.5.5. Las fases y recursos de nuestro proyecto





- 1.6. Esculpir I
 - 1.6.1. Introducción
 - 1.6.2. ¿Qué es esculpir?
 - 1.6.3. Técnicas y temas para esculpir
- 1.7. Esculpir II
 - 1.7.1. Creación de un proyecto de escultura
 - 1.7.2. Llevar la idea a la practica
 - 1.7.3. Elección de la figura a esculpir
 - 1.7.4. Las fases y recursos de nuestro proyecto
 - 1.7.5. ¿Cómo evaluar la escultura?
- 1.8. Fotografía
 - 1.8.1. Introducción
 - 1.8.2. Pasar a lo transdisciplinar
 - 1.8.3. Proyectos artísticos en la infancia
 - 1.8.4. Talleres de fotografía desde la naturaleza a la culturalidad
- 1.9. Escenografías
 - 1.9.1. Introducción
 - 1.9.2. Artes escénicas tratadas como inspiración
 - 1.9.3. Fases de proyecto escenográfico
 - 1.9.4. Taller de teatro
 - 1.9.5. Más escenarios por descubrir
- 1.10. Exposición fuera del aula
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. Exposiciones que se dan en el ámbito escolar
 - 1.10.3. Incluir a las familias y a la comunidad educativa
 - 1.10.4. Fases para la creación de una exposición
 - 1.10.5. ¿Cómo evaluar el proyecto expositivo?

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 Diplomado en Talleres y Proyectos de Creación Artística 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 Talleres y Proyectos de Creación Artística** 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 Talleres y Proyectos de Creación Artística**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*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 adicional.



Diplomado
Talleres y Proyectos
de Creación Artística

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Talleres y Proyectos
de Creación Artística