Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-expresion-plastica-educacion-primaria

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

04
Metodología
pág. 20

05
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La expresión plástica favorece el desarrollo creador de los niños de una manera sencilla y puede utilizarse de manera complementaria con otras asignaturas. Por ello, es una materia que se aplica en todos los colegios y que es imprescindible en el desarrollo curricular de Educación Primaria. Con esta capacitación queremos que los docentes adquieran las habilidades necesarias para impartir esta materia con total soltura, favoreciendo, además, el desarrollo personal de los más pequeños.

En este Experto encontrarás la información más completa sobre la expresión plástica para que seas capaz de transmitir a tus alumnos la pasión por el arte.





La expresión artística permite a los estudiantes más pequeños desarrollar su creatividad a través del dibujo y la pintura, una actividad fundamental para su desarrollo futuro”

El dibujo y las artes plásticas son fundamental para el desarrollo de los alumnos de Educación Primaria, ya que es una asignatura desarrollada en el programa curricular de los colegios que fomenta la innovación y la creatividad de los estudiantes. De esta manera, permite desarrollar las capacidades expresivas y creativas de los niños, para que sean competentes y generen nuevas ideas mediante el conocimiento y la práctica de los fundamentos del lenguaje plástico.

Para impartir estas lecciones, es preciso contar con docentes que conozcan el lenguaje y la expresión plástica en profundidad, y que sean capaces de aplicar las herramientas y aplicaciones más novedosas para transmitir sus conocimientos a sus alumnos. Por eso, en TECH nos hemos propuesto capacitar a los docentes para que se manejen con soltura y exactitud en la enseñanza de esta etapa educativa.

Para ello, el orden y distribución de las asignaturas y sus temas está especialmente diseñado para permitir que cada estudiante decida su dedicación y autogestione su tiempo. Además, 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.

Esta capacitación se distingue por poder cursarse en un formato 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 cuánto tiempo dedicarle al estudio de los contenidos del programa. Siempre en sintonía con las capacidades y aptitudes dedicadas al mismo.

Este **Experto en Expresión Plástica en la Educación Primaria** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del curso 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 demuestre 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 educación primaria.
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje, así como las actividades en diferentes niveles de competencia.
- 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 acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet.

TECH pone a tu disposición las principales herramientas educativas para que te capacites para desarrollar tu labor en el ámbito de la docencia”

Este Experto Universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Expresión Plástica en la Educación Primaria, obtendrás un título de experto por TECH - Universidad Tecnológica"

Solo necesitas un ordenador o un dispositivo fijo o móvil con conexión a internet para acceder a los contenidos de este programa.

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.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Educación Primaria, 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 un estudio inmersivo programado 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. Para ello, el especialista contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en expresión plástica, y con gran experiencia.



02

Objetivos

El **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** está orientado a desarrollar en los estudiantes las capacidades requeridas para el ejercicio de su profesión. Para ello, te ofrecemos la capacitación más completa de la mano de los principales expertos en la materia.





Aumenta tu capacitación como docente de Primaria gracias a la oportunidad que te ofrece TECH, la principal universidad online en español”

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 artística

Nuestro objetivo es lograr la excelencia académica y ayudarte a ti también a alcanzarla"





Objetivos específicos

- Desarrollar la percepción y las diferentes modalidades de expresión musical, plástica y corporal
- Adquirir unos conocimientos expresivos teórico-prácticos básicos
- Aprender a utilizar las actividades y experiencias expresivas como recursos globalizadores
- Ser conocedores de distintos juegos expresivos, así como diseñar actividades lúdicas de aprendizaje
- Ser conocedores de los instrumentos y recursos expresivos más utilizados en el ámbito escolar
- Ser capaces de utilizar los medios y soportes tecnológicos actuales tomando como referencia las actividades expresivas
- Acercar a los alumnos a la educación artística y sus posibilidades en la Educación Primaria
- Descubrir el valor de la educación estética en el ser humano
- Conocer la evolución desde que el niño empieza a dibujar hasta que llega a la edad adulta
- Ver cómo se va transformando la representación gráfica en las personas
- Ser capaz de relacionar la competencia artística con la digital
- Utilizar programas y aplicaciones digitales para realizar actividades de expresión artística

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los profesionales de primer nivel dentro del panorama educativo, con una amplia trayectoria y reconocido prestigio en la profesión, avalada por su experiencia, y con amplio dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia.





Los mejores contenidos para capacitar a los mejores profesores”

Módulo 1. Desarrollo de la Creatividad y Expresión Plástica en Educación Primaria

1.1. Educación artística en Primaria
- 1.1.1. Despertando las sensaciones
- 1.1.2. Las artes visuales y su cambio de límites
- 1.1.3. Lenguajes artísticos
- 1.1.4. Educación a través del arte
- 1.1.5. Referencias bibliográficas

1.2. Educación multidimensional
- 1.2.1. ¿Qué es la educación multidimensional?
- 1.2.2. Conceptos y características
- 1.2.3. El aprendizaje basado en proyectos
- 1.2.4. Diferentes competencias y áreas interrelacionadas
- 1.2.5. Referencias bibliográficas

1.3. La expresión formal y sus elementos básicos
- 1.3.1. ¿Cuáles son los elementos básicos de la expresión formal?
- 1.3.2. El punto, la línea y el plano
- 1.3.3. La forma
- 1.3.4. El color
- 1.3.5. La textura, la luz y el volumen

1.4. Las imágenes. El alfabeto visual y su lenguaje
- 1.4.1. Introducción
- 1.4.2. Composición visual y esquemas de composición
- 1.4.3. Alfabetización visual
- 1.4.4. La gramática y la retórica de la imagen

1.5. Lenguajes visuales y lenguajes audiovisuales
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. Lenguajes visuales y su aprendizaje
- 1.5.3. Lenguaje pictórico
- 1.5.4. Lenguaje fotográfico
- 1.5.5. El lenguaje de la ilustración
- 1.5.6. Lenguajes audiovisuales y su aprendizaje
- 1.5.7. Cine, cómic, fotonovela





1.6. Publicidad
- 1.6.1. La cultura de masas en la sociedad de hoy
- 1.6.2. Educar con y en los medios
- 1.6.3. La publicidad, aquello que vemos
- 1.6.4. Estrategias publicitarias
- 1.6.5. El cartelismo

1.7. Géneros del arte en la actualidad
- 1.7.1. Nos introducimos en los géneros del arte
- 1.7.2. Las artes plásticas y visuales en los géneros
- 1.7.3. Los géneros escultóricos
- 1.7.4. La disolución de los géneros
- 1.7.5. Relación entre el cine y la fotografía

1.8. El dibujo. Técnicas secas y húmedas
- 1.8.1. Tipos de dibujo
- 1.8.2. Técnicas y materiales aplicados al dibujo
- 1.8.3. Técnicas secas
- 1.8.4. Aplicación al aula
- 1.8.5. Técnicas húmedas
- 1.8.6. Témpera
- 1.8.7. Acuarela
- 1.8.8. Tintas
- 1.8.9. Rotuladores
- 1.8.10. Acrílico
- 1.8.11. Óleo

1.9. Técnicas y recursos tridimensionales
- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. El espacio y su representación
- 1.9.3. Formas tridimensionales en el espacio
- 1.9.4. Escultura y materiales

1.10. Técnicas y recursos digitales
- 1.10.1. Definición y concepto de imagen estática
- 1.10.2. Imágenes digitales y diferentes archivos
- 1.10.3. Recursos digitales
- 1.10.4. Creación de imágenes digitales
- 1.10.5. Origen del movimiento en la imagen
- 1.10.6. Producciones videográficas
- 1.10.7. Creación de contenido audiovisual. Pasos
- 1.10.8. Edición de vídeos

Módulo 2. Educación para el arte y la belleza

2.1. Conceptos clave relacionados con la estética
- 2.1.1. ¿Qué entendemos por estética?
- 2.1.2. La estética como disciplina
- 2.1.3. La percepción y la estética, dos mundos que se unen
- 2.1.4. ¿Qué articula la experiencia estética?
- 2.1.5. Emociónate
- 2.1.6. Educar en la fina línea entre creación y percepción
- 2.1.7. ¿Por qué estudiar lo estético?
- 2.1.8. Principales diferencias entre educación artística y educación estética
- 2.1.9. Elementos y contextos a tener en cuenta sobre la estética

2.2. La experiencia estética y su valor pedagógico
- 2.2.1. El resultado de la actitud estética
- 2.2.3. El objeto estético y sus cualidades
- 2.2.3. Educar en la experiencia estética
- 2.2.4. Estrategias docentes

2.3. El Patrimonio relacionado con la educación estética
- 2.3.1. El Patrimonio Cultural y Artístico y la educación estética
- 2.3.2. El Patrimonio Natural y la educación estética
- 2.3.3. Influencia de la familia y del docente

2.4. Cánones de belleza y relación con el Arte
- 2.4.1. ¿Sabemos lo que es bello?
- 2.4.2. Los cánones de belleza y la evolución de estos
- 2.4.3. Más allá de lo bello: Belleza mediática y belleza de pasarela
- 2.4.4. La centralidad del individuo en la creación y percepción artística
- 2.4.5. La educación artística como base para una educación humanística

2.5. Aprender a percibir lo cambiante. Todo pasa
- 2.5.1. La Herencia infundada de lo Sublime
- 2.5.2. Categorías alternativas estéticas
- 2.5.3. Lo anestético
- 2.5.4. Categorías estéticas musicales

2.6. La estética desde el Arte, la Ciencia y la Tecnología
- 2.6.1. El paso de la mirada biológica a la tecnológica
- 2.6.2. Ampliar la mirada humana en la tecnología
- 2.6.3. Vidas cibernéticas

2.7. Disfrutar de una obra de arte
- 2.7.1. La experiencia como modelo
- 2.7.2. Entender que lo primordial es la educación cultural y artística
- 2.7.3. El arte como cambio pleno al humanismo
- 2.7.4. El arte como obra abierta y ventana para ver el mundo
- 2.7.5. Autores y obras representativas

2.8. Obras de Arte Contemporáneo para vivir una plena experiencia estética
- 2.8.1. De la visión antropocéntrica a la estética relacional
- 2.8.2. Primeras Vanguardias
- 2.8.3. Segundas Vanguardias
- 2.8.4. Instalaciones

2.9. Los niños como espectadores y creadores de estética
- 2.9.1. La estética infantil en una sociedad del espectáculo
- 2.9.2. Programas infantiles como generadores de ideas estéticas
- 2.9.3. Los videojuegos, la hiperrealidad y el sentido de la estética
- 2.9.4. El ser o parecer famoso
- 2.9.5. La pose o el "postureo"
- 2.9.6. Pasar de espectador a creador de estéticas a través de la tecnología

2.10. ¿Ética y Estética?
- 2.10.1. Formas éticas
- 2.10.2. No todo lo bello en bueno. Sensibilidad y creación ética
- 2.10.3. Aprender a mirar más allá de la estética para ver la ética
- 2.10.4. Límites legales y libertad de expresión

Módulo 3. Dibujo infantil

3.1. Arte infantil
- 3.1.1. Conocimientos de tipo científico y artístico
- 3.1.2. La importancia del lenguaje verbal y lenguaje visual
- 3.1.3. Los estudios sobre artes y educación artística
- 3.1.4. El arte infantil

3.2. Gramática del arte y la imagen
- 3.2.2. Elementos morfológicos de la imagen
- 3.2.3. Elementos de la composición
- 3.2.4. Imagen: Conceptos y teorías

3.3. El dibujo como lenguaje y como proceso
- 3.3.1. ¿Qué es el dibujo?
- 3.3.2. El proceso de dibujar
- 3.3.3. Origen e historia del dibujo
- 3.3.4. Instrumentos, materiales y soportes
- 3.3.5. Lo importante del dibujo
- 3.3.6. Líneas
- 3.3.7. Estructura
- 3.3.8. El Encaje
- 3.3.9. La línea sensible que causa un dibujo
- 3.3.10. La valoración básica
- 3.3.11. La valoración definitiva

3.4. La obra de Luquet
- 3.4.1. Introducción
- 3.4.2. Conceptos básicos y fundamentales
- 3.4.3. El realismo de Luquet
- 3.4.4. Las etapas evolutivas de Luquet

3.5. La obra de Lowenfeld
- 3.5.1. Introducción
- 3.5.2. Concepto y enfoque de la obra
- 3.5.3. Las etapas evolutivas de Lowenfeld

3.6. Etapa del garabateo y Etapa del comienza de la figuración
- 3.6.1. Introducción
- 3.6.2. Etapa del garabateo (1-2-3)
- 3.6.3. Fases del garabato
- 3.6.4. Garabatos no controlados y controlados
- 3.6.5. Etapa del comienzo de la figuración (4-5-6)
- 3.6.6. Figura humana
- 3.6.7. Variación de temas
- 3.6.8. Conciencia del espacio y el color

3.7. Etapa esquemática y Etapa del comienzo del realismo
- 3.7.1. Introducción
- 3.7.2. Etapa esquemática (7-8-9)
- 3.7.3. Figura humana
- 3.7.4. Utilización del color y el espacio
- 3.7.5. Etapa del comienzo del realismo (10-11-12)
- 3.7.6. Figura humana
- 3.7.7. Color y espacio

3.8. Etapa del realismo visual
- 3.8.1. Introducción
- 3.8.2. Etapa del realismo visual (12-13-14)
- 3.8.3. Figura humana
- 3.8.4. Color y Espacio

3.9. Diferentes materiales y técnicas pictóricas
- 3.9.1. El pastel
- 3.9.2. La acuarela
- 3.9.3. La témpera
- 3.9.4. El acrílico
- 3.9.5. El óleo
- 3.9.6. El collage

3.10. Ilustraciones y dibujos para niños
- 3.10.1. La ilustración de un libro
- 3.10.2. Los géneros de la ilustración
- 3.10.3. Ilustración de cuentos infantiles
- 3.10.4. Técnicas utilizadas en la ilustración

Módulo 4. Educación artística y el mundo digital

4.1. Competencia digital y pedagogías educativas
- 4.1.1. El arte rompiendo la era digital
- 4.1.2. E-learning y competencia artística
- 4.1.3. B-learning y competencia artística
- 4.1.4. M-learning y competencia artística
- 4.1.5. U-Learning y competencia artística

4.2. Educar desde las tecnologías
- 4.2.1. La nueva y emocionante educación
- 4.2.2. Educar con y en los medios
- 4.2.3. Abordar tanto experiencias online como offline
- 4.2.4. Dispositivos estáticos y dinámicos
- 4.2.5. La realidad virtual frente a la realidad aumentada

4.3. Recursos digitales offline: imágenes y vídeos
- 4.3.1. Edición de una imagen a través de programas offline
- 4.3.2. Conoce GIMP, trabaja con GIMP
- 4.3.3. Conoce KITRA, trabaja con KITRA
- 4.3.4. Creación audiovisual: fases y procesos
- 4.3.5. Edición de un vídeo a través de programas offline
- 4.3.6. Conoce Shotcut, trabaja con Shotcut
- 4.3.7. Temas de imagen y vídeo para Educación Primaria

4.4. Aplicaciones digitales
- 4.4.1. Apps: Tipos
- 4.4.2. Didácticas relacionadas con las Apps
- 4.4.3. Las Apps y el Arte
- 4.4.4. Taxonomía de BLOOM para la era digital





4.5. Diseño de Entornos Virtuales
- 4.5.1. ¿Qué son los EVA?
- 4.5.2. Hablar de muros colaborativos
- 4.5.3. Herramientas digitales
- 4.5.4. Los espacios online personales: Mi Symbaloo

4.6. Apps para dibujar, pintar y modelar
- 4.6.1. Fingers Paintings y Pencil
- 4.6.2. Dibujamos digitalmente
- 4.6.3. Pintamos digitalmente
- 4.6.4. Modelamos digitalmente

4.7. Apps de animación digital
- 4.7.1. ¿Qué es la animación digital?
- 4.7.2. Algunos programas de animación para Educación Primaria
- 4.7.3. Creando Taumatropos y Folioscopios digitales

4.8. Apps para la creación de GIFS artísticos
- 4.8.1. ¿Qué es el GIF?
- 4.8.2. ¿Cuántos tipos de GIF hay?
- 4.8.3. Procesos de creación de GIFS
- 4.8.4. Apps para la creación de GIFS
- 4.8.5. La creación de GIFS a partir de diferentes contenidos

4.9. Apps para la creación de Realidad Mixta y código QR
- 4.9.1. Adentrándonos en la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual
- 4.9.2. Códigos QR y su utilidad en la actualidad
- 4.9.3. Aplicaciones de QR en Educación Artística

4.10. Apps para visitas virtuales a museos
- 4.10.1. Apps y museos
- 4.10.2. Ponemos en práctica las visitas virtuales a museos
- 4.10.3. Creación de Actividades de perspectiva con el arte y este tipo de apps

04

Metodología

Esta capacitación te 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 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 haría usted? A lo largo del programa, usted se enfrentará 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 qué 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 tomasen 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.



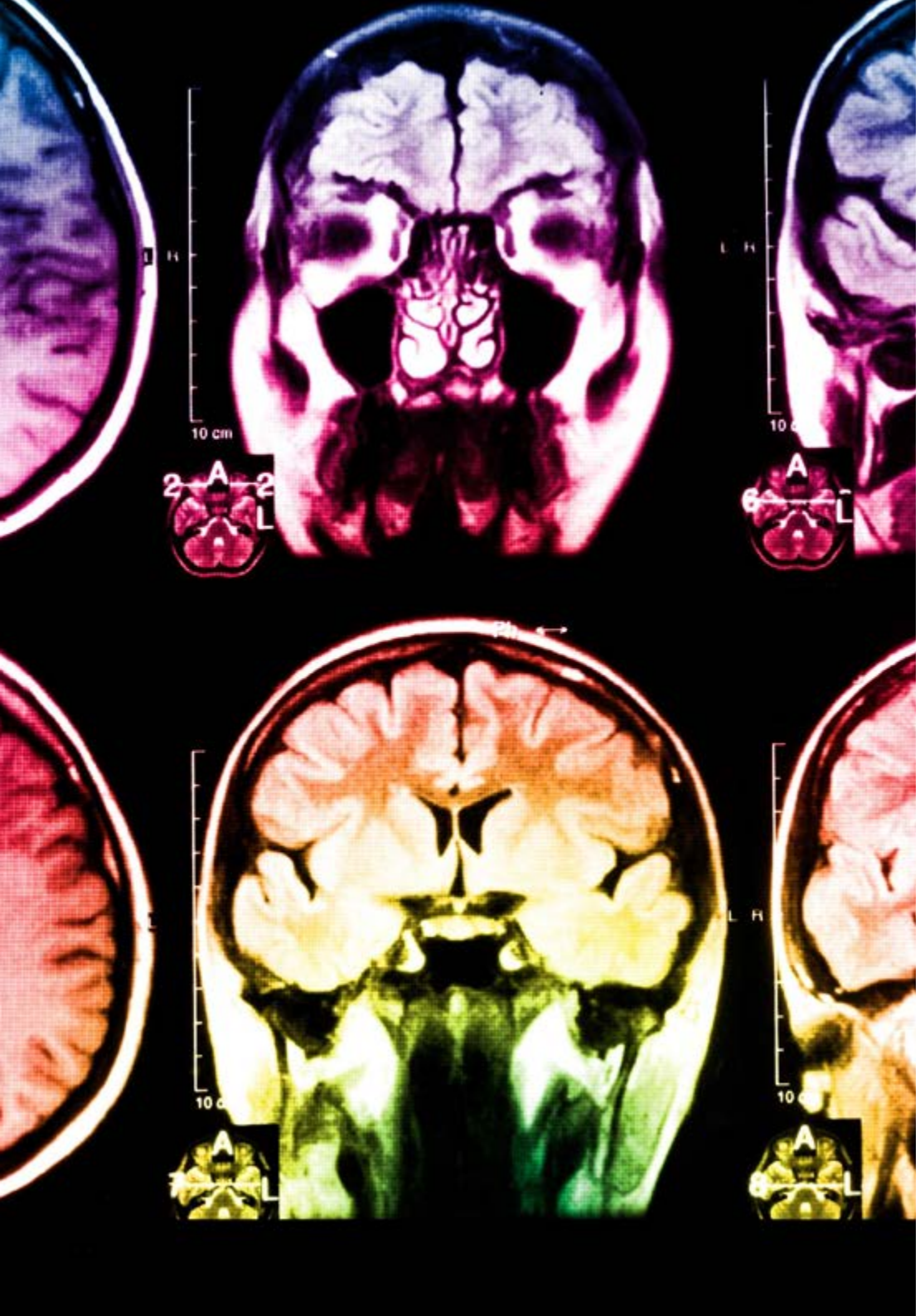
Relearning Methodology

En TECH potenciamos el método del caso de Harvard con la mejor metodología de enseñanza 100 % online del momento: el Relearning.

Nuestra Universidad es la primera en el mundo que combina el estudio de casos con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina un mínimo de 8 elementos diferentes en cada lección, y que suponen una auténtica revolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.

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 hemos capacitado a más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes, en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en 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 (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos 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.

En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a 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 tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

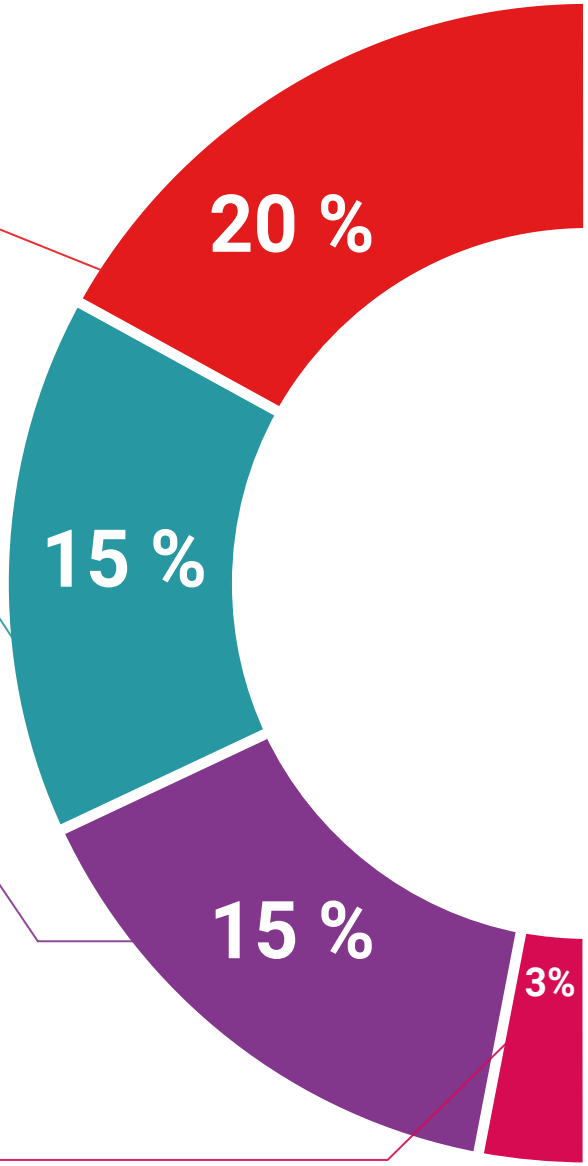
Resúmenes interactivos

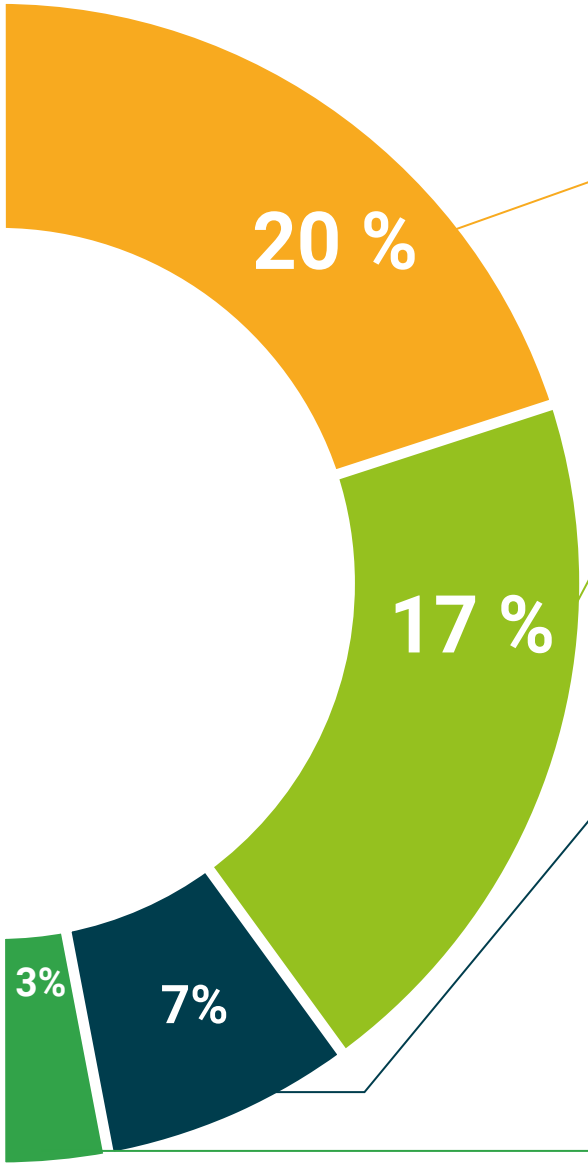
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo 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 capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará 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

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos: para que compruebes cómo vas consiguiendo tus 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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.

05

Titulación

El **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** le garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Experto expedido por **TECH - Universidad Tecnológica.**





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

Este **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria**

Nº Horas Oficiales: **600**


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

Expresión Plástica en la Educación Primaria

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 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

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su titulo 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

Expresión Plástica en la Educación Primaria

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria



tech universidad tecnológica