

Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria





Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/expresion-plastica-educacion-primaria

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La expresión plástica favorece el desarrollo creador de los niños de una manera sencilla y puede utilizarse de forma 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, TECH quiere que los docentes adquieran las habilidades necesarias para impartir esta materia con total soltura, favoreciendo, además, el desarrollo personal de los más pequeños.



“

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, TECH se ha 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 la distribución de las asignaturas y sus temas están especialmente diseñados 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 de los estudiantes, de forma asincrónica y completamente autogestionable. Los alumnos podrán 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 Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** contiene el programa universitario 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 los estudiantes evocarán de forma ordenada el conocimiento aprendido y demostrarán la adquisición de las competencias
- ♦ 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
- ♦ 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”

“

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

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 a los profesionales 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 los docentes deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen. Para ello, los especialistas contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en expresión plástica, y con gran experiencia.

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, y a conocer herramientas y estrategias educativas en relación con las necesidades más habituales en nuestras aulas.



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, TECH ofrece 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

Módulo 1. Desarrollo de la creatividad y expresión plástica en educación primaria

- ♦ 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

Módulo 2. Educación para el arte y la belleza

- ♦ 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

Módulo 3. Dibujo Infantil

- ♦ 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

Módulo 4. Educación artística y el mundo digital

- ♦ 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. Introducción 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 se entiende 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
 - 3.2.1. Elementos morfológicos de la imagen
 - 3.2.2. Elementos de la composición
 - 3.2.3. 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 comienzo 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 Krita, trabaja con Krita
 - 4.3.4. Creación audiovisual: fases y procesos
 - 4.3.5. Edición de un vídeo a través de programas offline
 - 4.3.6. Conocer Shotcut, trabajar 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. Dibujar digitalmente
 - 4.6.3. Pintar digitalmente
 - 4.6.4. Modelar 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 GIF artísticos
 - 4.8.1. ¿Qué es el GIF?
 - 4.8.2. ¿Cuántos tipos de GIF hay?
 - 4.8.3. Procesos de creación de GIF
 - 4.8.4. Apps para la creación de GIF
 - 4.8.5. La creación de GIF a partir de diferentes contenidos
- 4.9. Apps para la creación de realidad mixta y código QR
 - 4.9.1. Adentrarse 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. Poner en práctica las visitas virtuales a museos
 - 4.10.3. Creación de actividades de perspectiva con el arte y este tipo de Apps

“

*Este programa es clave para
avanzar en tu carrera, no
dejes escapar la oportunidad”*

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, 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.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



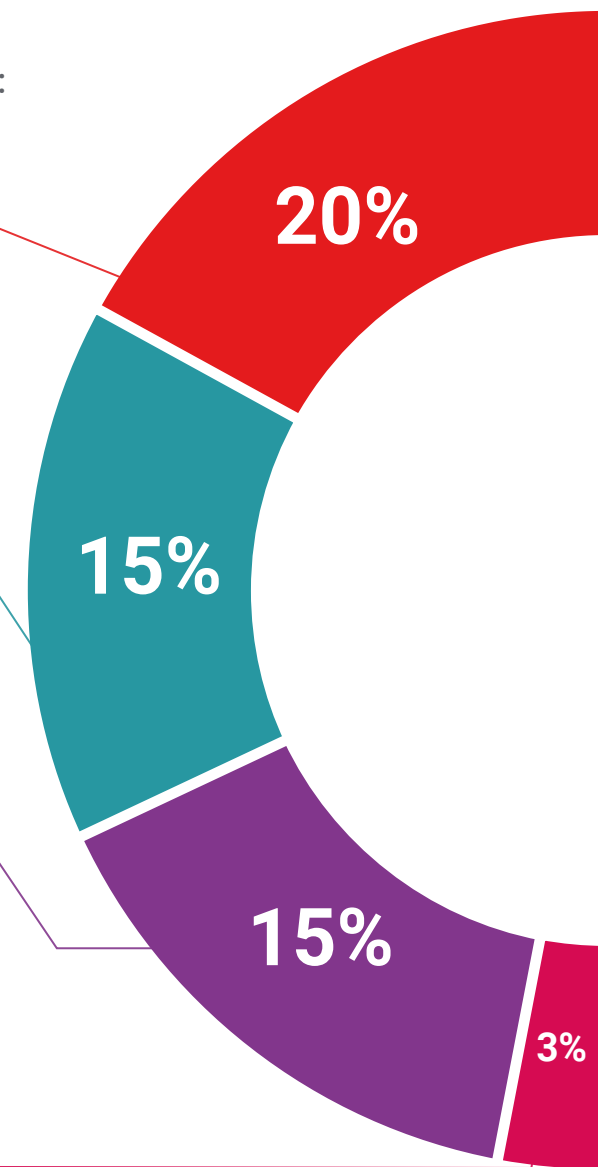
Resúmenes interactivos

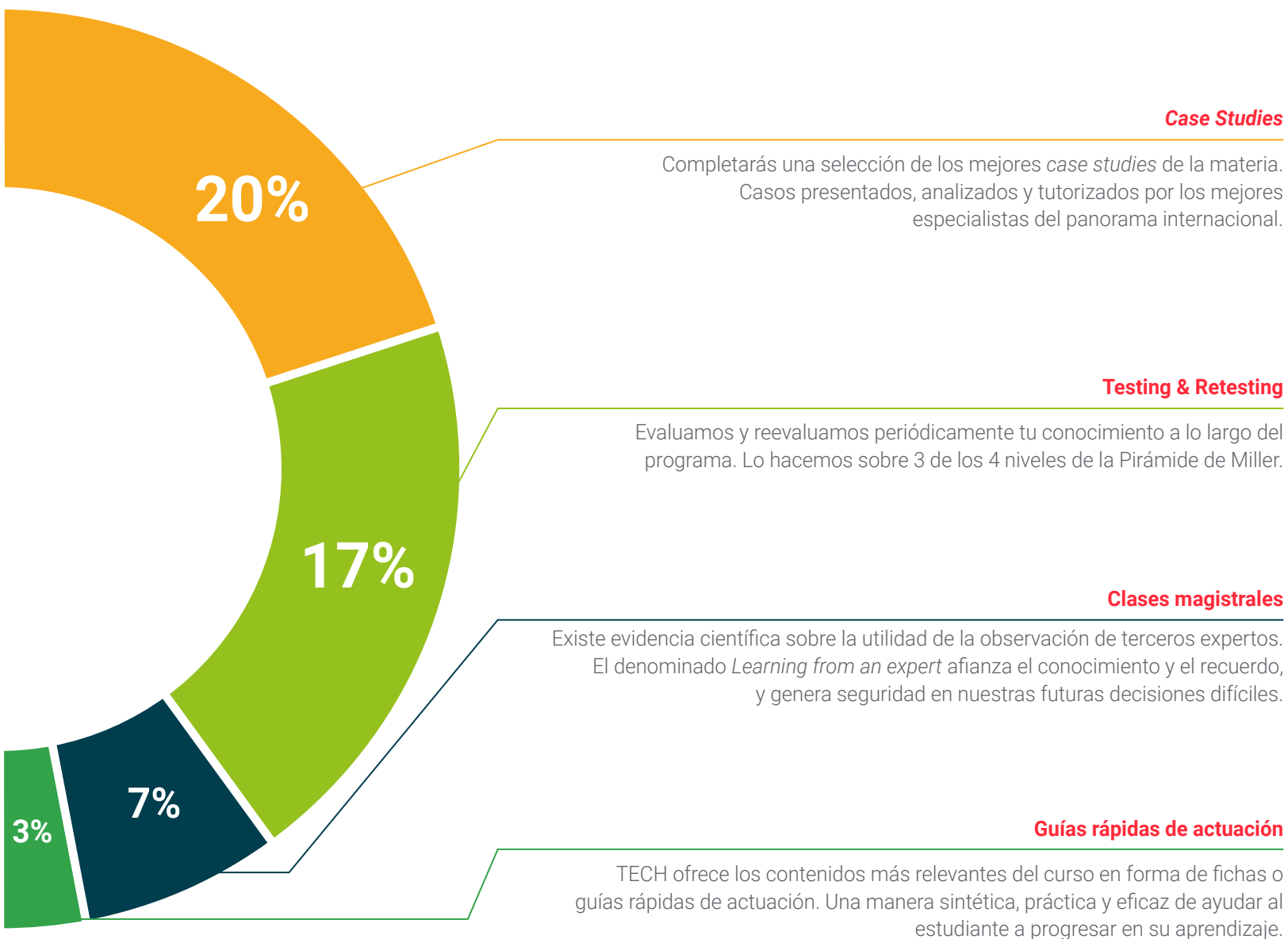
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso 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.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05

Titulación

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



“

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

Este **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** contiene el programa universitario 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

El título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá 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**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**





Experto Universitario

Expresión Plástica en
la Educación Primaria

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Expresión Plástica en la Educación Primaria

