

# Experto Universitario

## Expresión Plástica en la Educación Primaria





**tech** universidad  
FUNDEPOS

## Experto Universitario Expresión Plástica en la Educación Primaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtute.com/educacion/experto-universitario/expresion-plastica-educacion-primaria](http://www.techtute.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

---

*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 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados en escenarios simulados por expertos en el área de conocimiento, donde 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 Universidad FUNDEPOS  
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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS, 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
  - 2.2.2. 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

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Expresión Plástica en la Educación Primaria** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

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

N.º Horas: **600 h.**



\*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

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

**tech** universidad  
FUNDEPOS

## Experto Universitario Expresión Plástica en la Educación Primaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario  
Expresión Plástica en  
la Educación Primaria

