

Máster Título Propio

Didáctica de la Historia del Arte
en Secundaria y Bachillerato





Máster Título Propio

Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/master/master-didactica-historia-arte-secundaria-bachillerato

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Metodología de estudio

pág. 28

06

Cuadro docente

pág. 38

07

Titulación

pág. 42

01

Presentación del programa

En el ámbito educativo actual, la enseñanza de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato requiere una renovación constante de recursos, metodologías y enfoques que respondan a las necesidades del alumnado. Estudios recientes señalan que más del 70% del profesorado considera necesario actualizar sus competencias en el uso de herramientas digitales y metodologías activas para mejorar la motivación y el aprendizaje del alumnado en áreas humanísticas (INTEF, 2022). Por ello, TECH ha diseñado este programa universitario como una oportunidad académica sin precedentes para los docentes de Ciencias Sociales que buscan especializarse en esta disciplina. Un programa universitario que aborda desde los fundamentos del arte hasta el diseño de programaciones didácticas y el uso de TIC, ofreciendo un recorrido pedagógico profundo, actualizado y 100% online.

“

Transforma la memorización en experiencias educativas dinámicas que despierten el pensamiento crítico en tus alumnos”

La Historia del Arte constituye una vía fundamental para desarrollar en el alumnado el pensamiento crítico, la sensibilidad estética y la apreciación del patrimonio cultural. Su enseñanza, sin embargo, va mucho más allá de la mera transmisión de contenidos: requiere la implementación de metodologías activas, el manejo de herramientas digitales y la capacidad de conectar el arte con los intereses y realidades del entorno educativo actual.

En este sentido, TECH ha diseñado un Máster Título Propio que responde a las exigencias del docente contemporáneo, brindándole las herramientas necesarias para construir experiencias educativas motivadoras, transformadoras y alineadas con los retos del siglo XXI. Este máster universitario ofrece una actualización rigurosa y profunda sobre las principales corrientes artísticas, desde el arte antiguo hasta el contemporáneo, enmarcándolas en su contexto histórico y su aplicación didáctica.

Asimismo, se abordan contenidos clave como la legislación educativa vigente, las competencias establecidas por la LOMLOE, el diseño de programaciones, la evaluación, la adaptación a la diversidad y el uso de las TIC en el aula. A través de este enfoque integral, el egresado será capaz de desarrollar propuestas pedagógicas que estimulen el aprendizaje autónomo, la curiosidad intelectual y el pensamiento analítico del alumnado.

Además, esta titulación se imparte bajo una modalidad 100% online, que permite al docente adaptar el estudio a su ritmo y obligaciones laborales o personales. Los contenidos están disponibles en todo momento y desde cualquier dispositivo, garantizando la máxima flexibilidad. El modelo de aprendizaje de TECH se basa en el *Relearning*, una metodología efectiva que facilita la adquisición duradera de conocimientos mediante la reiteración contextualizada y el uso de recursos multimedia interactivos.

Este **Máster Título Propio en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato
- ♦ 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
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato
- ♦ 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



Integra la Historia del Arte con otras asignaturas gracias a un enfoque interdisciplinar y colaborativo”

“

Descubre cómo las ciencias auxiliares potencian la enseñanza del arte como herramienta de análisis histórico y cultural”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato, que vierten en este programa 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 contextualizado, 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 alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Conviértete en un referente educativo llevando el arte del pasado al aula del presente con una visión de futuro.

Un programa 100% online con el que podrás estudiar a cualquier hora y desde cualquier lugar del mundo.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional



n°1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los contenidos de este Máster Título Propio han sido diseñados por expertos en didáctica del arte y educación secundaria, integrando teoría y práctica en un enfoque interdisciplinar. El plan de estudios abarca desde los fundamentos del arte antiguo hasta las corrientes contemporáneas, incorporando metodologías activas, TIC, evaluación, diversidad e inclusión. Asimismo, se exploran los marcos normativos, la motivación del alumnado y el uso del patrimonio artístico como recurso educativo. Este programa prepara al egresado para diseñar propuestas innovadoras, contextualizadas y alineadas con los retos actuales de la enseñanza de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato.



A close-up photograph of several paintbrushes with wooden handles and metal ferrules, resting on a dark surface. The brushes are slightly out of focus, with the foreground brush being sharper. The background is a blurred workshop or studio setting.

“

Incorpora el arte como fuente de conocimiento desde edades tempranas y contribuye a su presencia curricular”

Módulo 1. La Historia del Arte dentro de las Ciencias Sociales

- 1.1. Concepto de Ciencia Social
 - 1.1.1. Las Ciencias Sociales
 - 1.1.2. El concepto de Arte
 - 1.1.3. El arte como materia de estudio, documento social y patrimonio
 - 1.1.4. Tipologías artísticas
- 1.2. El concepto del Arte Antiguo, Medieval, Moderno y Contemporáneo
 - 1.2.1. Referentes históricos
 - 1.2.2. Localización y evolución artística
- 1.3. Arte Antiguo
 - 1.3.1. Prehistórico
 - 1.3.2. Próximo Oriente
 - 1.3.3. Egipto
 - 1.3.4. Clásico: Grecia y Roma
- 1.4. Arte Medieval
 - 1.4.1. Bizantino
 - 1.4.2. Islámico y mudéjar
 - 1.4.3. Prerrománico
 - 1.4.4. Románico
 - 1.4.5. Gótico
- 1.5. Arte Moderno
 - 1.5.1. Renacimiento
 - 1.5.2. Barroco y rococó
- 1.6. Arte Contemporáneo
 - 1.6.1. Neoclasicismo y Romanticismo
 - 1.6.2. Del Realismo al Modernismo
 - 1.6.3. Vanguardias
 - 1.6.4. Arte en el siglo XX



Módulo 2. La importancia de la Didáctica en la Historia del Arte

- 2.1. La Historia del Arte como disciplina académica
 - 2.1.1. La enseñanza del tiempo histórico
 - 2.1.2. Su lugar dentro de las humanidades
 - 2.1.3. Conocimiento del cambio, continuidad y permanencia
- 2.2. El historiador de arte como docente
 - 2.2.1. Perfil académico del historiador del arte
 - 2.2.2. Historiador del arte como investigador y como docente
 - 2.2.3. Salidas profesionales e importancia del conocimiento del arte y del patrimonio
- 2.3. Cambios en la concepción didáctica de las ciencias sociales
 - 2.3.1. De la memorística a una enseñanza más dinámica
 - 2.3.2. Cambios en los manuales y libros de texto
- 2.4. Interdisciplinariedad
 - 2.4.1. Ciencias auxiliares de la historia del arte
 - 2.4.2. Necesidad de una cooperación entre diversas asignaturas
- 2.5. Una disciplina del pasado, para el presente y el futuro
 - 2.5.1. Fuentes históricas y arte como fuente de conocimiento
 - 2.5.2. La importancia del arte desde edades tempranas
 - 2.5.3. Necesidad de ampliar esta disciplina en el currículo educativo
- 2.6. Valor de los conocimientos humanísticos en la actualidad
 - 2.6.1. Crisis de las humanidades
 - 2.6.2. Las humanidades y su labor en nuestra sociedad
 - 2.6.3. Conclusión y reflexión sobre el papel de las humanidades en Occidente

Módulo 3. Corrientes metodológicas

- 3.1. Las dificultades para la enseñanza de la historia del arte
 - 3.1.1. Visión social y política
 - 3.1.2. Naturaleza como ciencia social
 - 3.1.3. Interés del alumnado
- 3.2. Metodología didáctica
 - 3.2.1. Definición de la metodología didáctica
 - 3.2.2. Eficacia de la metodología
 - 3.2.3. Metodologías tradicionales y modernas

- 3.3. Modelos de enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.1. Dimensiones del conocimiento psicoeducativo
 - 3.3.2. Modelos del proceso enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.3. El diseño de la instrucción
- 3.4. Lección magistral y el papel del docente
 - 3.4.1. Aspectos positivos de la lección magistral
 - 3.4.2. Aspectos negativos de la lección magistral
 - 3.4.3. La lección magistral en la actualidad
- 3.5. Teorías conductistas del aprendizaje y aplicaciones educativas
 - 3.5.1. El condicionamiento clásico
 - 3.5.2. El condicionamiento operante
 - 3.5.3. El condicionamiento vicario/aprendizaje observacional
- 3.6. Teorías cognitivas y teorías constructivistas
 - 3.6.1. Teorías clásicas del aprendizaje escolar
 - 3.6.2. Teorías cognitivas de procesamiento de la información
 - 3.6.3. El constructivismo
- 3.7. Metodologías para el desarrollo de competencias
 - 3.7.1. Aprendizaje basado en problemas
 - 3.7.2. Estudio de casos
 - 3.7.3. Aprendizaje por proyectos
 - 3.7.4. Aprendizaje cooperativo
- 3.8. Metodología didáctica aplicada a Ciencias Sociales
 - 3.8.1. Profesor como elemento metodológico clave
 - 3.8.2. Estrategias expositivas
 - 3.8.3. Estrategias de indagación

Módulo 4. LOMLOE

- 4.1. Historia de la legislación educativa española
 - 4.1.1. Explicación cronológica
 - 4.1.2. Diferentes planes de estudios
 - 4.1.3. Previsiones de futuro
- 4.2. Comparativa LOE/LOMLOE
 - 4.2.1. Cuadro comparativo
 - 4.2.2. Análisis de las diferencias y semejanzas
 - 4.2.3. Reflejo de las diferentes leyes en la realidad del aula
- 4.3. Competencias del estado y competencias autonómicas
 - 4.3.1. Competencias del Estado
 - 4.3.2. Competencias autonómicas
 - 4.3.3. Labor de los inspectores de educación
- 4.4. Objetivos de la LOMLOE
 - 4.4.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria
 - 4.4.2. Objetivos del Bachillerato
 - 4.4.3. LOMLOE y proyecto educativo del centro
- 4.5. Competencias clave
 - 4.5.1. Competencia lingüística
 - 4.5.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 - 4.5.3. Competencia digital
 - 4.5.4. Aprender a aprender
 - 4.5.5. Competencias sociales y cívicas
 - 4.5.6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
 - 4.5.7. Conciencia y expresiones culturales
- 4.6. Cómo aplicar las competencias a las Ciencias Sociales
 - 4.6.1. Cada una de las competencias y su implicación en nuestra disciplina
 - 4.6.2. Dificultades a la hora de aplicar ciertas competencias en las humanidades
 - 4.6.3. Diferencia entre competencias básicas y competencias clave

- 4.7. Contenidos de cada curso académico
 - 4.7.1. ESO y sus diferentes cursos
 - 4.7.2. Bachillerato y sus diferentes cursos y modalidades
 - 4.7.3. PAU y las ciencias sociales
- 4.8. Proyectos educativos
 - 4.8.1. Cómo elaborar el proyecto educativo del centro
 - 4.8.2. Cómo afecta el proyecto al alumno
 - 4.8.3. Diferentes proyectos
- 4.9. LOMLOE y proyecto educativo del centro
 - 4.9.1. Diferentes centros y diferentes realidades
 - 4.9.2. Educación concertada, educación privada y educación pública
- 4.10. Desgranando la LOMLOE, breve resumen
 - 4.10.1. LOMLOE resumida
 - 4.10.2. Puntos más importantes
 - 4.10.3. Cuadro y conclusiones

Módulo 5. Motivación alumnado

- 5.1. La motivación y su importancia como alumno
 - 5.1.1. El porqué de la búsqueda de la motivación
 - 5.1.2. El fomento de la curiosidad en las ciencias sociales
 - 5.1.3. Refuerzo positivo y refuerzo de la autonomía
- 5.2. Labor del docente en la tarea motivadora
 - 5.2.1. Qué hacer como docente para ser un instrumento motivacional
 - 5.2.2. Propuesta de actividades o proyectos de interés
 - 5.2.3. Recurrir a la actualidad. Ejemplos
- 5.3. Teorías conductistas
 - 5.3.1. Conocimiento conceptual y procedimental
 - 5.3.2. Habilidades intelectuales y estrategias generales
 - 5.3.3. Hull y Spence
- 5.4. Teorías Humanistas
 - 5.4.1. Maslow



- 5.5. Teorías cognitivas
 - 5.5.1. Diferentes opiniones
 - 5.5.2. Ejemplos de posibles actividades
 - 5.5.3. Aprendizaje situado y la implicación del alumnado
- 5.6. Aprendizaje y autoaprendizaje
 - 5.6.1. Trabajos de investigación para el propio alumnado
 - 5.6.2. El estudiante como su propio docente
 - 5.6.3. Proyectos transversales
- 5.7. Motivación en la adolescencia
 - 5.7.1. Comprender al adolescente
 - 5.7.2. Evaluar su situación en el aula
 - 5.7.3. Mediadores de conflictos
- 5.8. Nuevas tecnologías como elemento clave de la motivación académica
 - 5.8.1. Utilización de redes sociales
 - 5.8.2. Entender la realidad social del alumno y sus motivaciones
 - 5.8.3. Evolución de la juventud
- 5.9. Programas atribucionales
 - 5.9.1. En qué consiste
 - 5.9.2. Aplicación real
 - 5.9.3. Ventajas en la adolescencia
- 5.10. Teoría del aprendizaje autorregulado
 - 5.10.1. En qué consiste
 - 5.10.2. Aplicación real
 - 5.10.3. Enseñanza por proyectos y su motivación

Módulo 6. Adaptación a las diferentes situaciones del aula e inteligencias múltiples

- 6.1. Adolescencia y Educación Secundaria
 - 6.1.1. Cursos más problemáticos
 - 6.1.2. Adolescentes en riesgo de exclusión social
 - 6.1.3. Docentes, pero también educadores
- 6.2. Disfunciones en la adolescencia
 - 6.2.1. Diferentes problemas
 - 6.2.2. Posibles soluciones como docentes y educadores
 - 6.2.3. Ejemplos reales y soluciones
- 6.3. Inadaptación escolar
 - 6.3.1. Absentismo escolar y sus causas
 - 6.3.2. Fracaso escolar
 - 6.3.3. Situación de España
- 6.4. Alumnado de altas capacidades
 - 6.4.1. Material de ampliación
 - 6.4.2. Motivación y nuevos retos
 - 6.4.3. Sobre cómo evitar su exclusión
- 6.5. Inteligencias múltiples y la educación
 - 6.5.1. Teoría de Gardner
 - 6.5.2. Tipos de inteligencias
 - 6.5.3. Proyecto Zero
- 6.6. Educación basada en las enseñanzas múltiples
 - 6.6.1. Galton
 - 6.6.2. Cattell
 - 6.6.3. Wechsler
- 6.7. Estrategias, pautas y actividades para su desarrollo
 - 6.7.1. Según Piaget
 - 6.7.2. Establecer las diferentes capacidades y habilidades de nuestro alumnado
 - 6.7.3. Refuerzo de sus habilidades

- 6.8. Ciencias sociales y las inteligencias múltiples
 - 6.8.1. Inteligencia lingüística y razonamiento en el aprendizaje de la Historia
 - 6.8.2. Inteligencia espacial y lógica en el aprendizaje de la Geografía
 - 6.8.3. Inteligencia plástica y artística
- 6.9. Problemas a la hora de enfocar la educación más personalizada
 - 6.9.1. Falta de recursos
 - 6.9.2. Necesidad de una mayor inversión
 - 6.9.3. Recursos que serían necesarios

Módulo 7. TICs

- 7.1. ¿Qué son las TICs? Su uso en educación
 - 7.1.1. Definición de TICs
 - 7.1.2. Ventajas de su uso
 - 7.1.3. Las competencias digitales en el entorno docente
- 7.2. Utilización de TICs en un centro de Enseñanza Secundaria
 - 7.2.1. Herramientas digitales
 - 7.2.2. Herramientas web
 - 7.2.3. Dispositivos Móviles
- 7.3. Redes Sociales
 - 7.3.1. Definición de Redes Sociales
 - 7.3.2. Principales Redes Sociales
 - 7.3.3. Uso de redes sociales en la docencia
- 7.4. SIG y su importancia en la geografía
 - 7.4.1. Sistemas de Información Geográfica: ¿qué son?
 - 7.4.2. Organización y estructura de los SIG
 - 7.4.3. Usos del SIG en docencia
- 7.5. TICs en la enseñanza-aprendizaje de la Historia del Arte
 - 7.5.1. Recursos web de interés histórico, artístico y museístico
 - 7.5.2. Webs interactivas
 - 7.5.3. Gamificación

- 7.6. Introducción a la elaboración de material docente digital
 - 7.6.1. Creación y edición de videos
 - 7.6.2. Creación de presentaciones
 - 7.6.3. Elaboración de juegos educativos (Gamificación)
 - 7.6.4. Creación de modelos 3D
 - 7.6.5. Herramientas de Google
- 7.7. Uso y publicación de materiales docentes digitales
 - 7.7.1. Medios de publicación de recursos audiovisuales
 - 7.7.2. Medios de publicación de recursos interactivos
 - 7.7.3. Realidad aumentada en el aula
- 7.8. Espíritu crítico en el uso de los recursos web
 - 7.8.1. Educación del alumnado en el uso de las nuevas tecnologías
 - 7.8.2. La problemática de la privacidad en la red
 - 7.8.3. El tratamiento crítico de la información en Internet
- 7.9. Materiales docentes con TICs en la docencia de historia y geografía
 - 7.9.1. Primer ciclo de secundaria
 - 7.9.2. Segundo ciclo de secundaria
 - 7.9.3. Bachillerato

Módulo 8. Programaciones Didácticas

- 8.1. ¿Qué supone programar?
 - 8.1.1. Diferentes acepciones
 - 8.1.2. La programación como guía para el docente
 - 8.1.3. Diferentes tipos de programaciones según el curso académico
- 8.2. Programación didáctica y sus diferentes apartados
 - 8.2.1. Objetivos
 - 8.2.2. Contenidos
 - 8.2.3. Estándares de aprendizaje
- 8.3. Unidades didácticas y sus apartados
 - 8.3.1. Contenidos
 - 8.3.2. Objetivos
 - 8.3.3. Actividades tipo y tareas propuestas
 - 8.3.4. Atención a la Diversidad. Espacios y Recursos. Procedimientos de Evaluación. Instrumentos de evaluación

- 8.4. Distintos currículos educativos según las comunidades autónomas
 - 8.4.1. Comparativa entre comunidades
 - 8.4.2. Elementos comunes de los currículos
 - 8.4.3. Diferencias ESO y Bachillerato
- 8.5. Bibliografía útil a la hora de realizar nuestra programación
 - 8.5.1. Ausubel
 - 8.5.2. Piaget
 - 8.5.3. Proyecto Combas
- 8.6. Posibles estrategias a la hora de defender nuestra programación didáctica o unidad
 - 8.6.1. Sobre cómo enfrentarnos a la exposición
 - 8.6.2. Modelos de defensa
 - 8.6.3. Anexos y materiales que se pueden adjuntar
- 8.7. Exámenes, posibles planteamientos
 - 8.7.1. Exámenes tipo test
 - 8.7.2. Exámenes de desarrollo medio o largo
 - 8.7.3. Ventajas y desventajas de cada uno ellos y elaboración de exámenes mixtos
- 8.8. Rúbricas
 - 8.8.1. Ejemplos y plantillas
 - 8.8.2. Su utilidad
 - 8.8.3. Las plantillas o rúbricas como instrumento de mejora
- 8.9. Actividades, ejercicios, tareas y sus diferentes niveles de complejidad
 - 8.9.1. Diferencias y ejemplos
 - 8.9.2. Autoaprendizaje
 - 8.9.3. Planteamientos de ejercicios autoevaluables
- 8.10. Importancia de 2º de Bachillerato
 - 8.10.1. Un año decisivo y lo que supone en el alumnado
 - 8.10.2. Sobre cómo orientar a nuestros alumnos
 - 8.10.3. Características

Módulo 9. Evaluación

- 9.1. Objetivos de la evaluación
 - 9.1.1. Buscar problemas o deficiencias
 - 9.1.2. Establecer soluciones
 - 9.1.3. Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 9.2. Criterios a seguir
 - 9.2.1. Evaluación previa
 - 9.2.2. Establecer el sistema más adecuado
 - 9.2.3. Pruebas extraordinarias
- 9.3. Diferentes modelos de evaluación
 - 9.3.1. Final
 - 9.3.2. Continua
 - 9.3.3. Controles y exámenes
- 9.4. Casos y ejemplos prácticos
 - 9.4.1. Diferentes modelos de examen
 - 9.4.2. Diferentes rúbricas
 - 9.4.3. Calificación sumativa o por porcentajes
- 9.5. La importancia del sistema de evaluación
 - 9.5.1. Diferentes sistemas según las características del alumnado
 - 9.5.2. Funciones de los criterios de evaluación
 - 9.5.3. Listado y características de las técnicas e instrumentos de evaluación
- 9.6. LOMLOE y evaluación
 - 9.6.1. Criterios de evaluación
 - 9.6.2. Estándares
 - 9.6.3. Diferencias entre la evaluación en la ESO y el bachillerato
- 9.7. Diferentes autores, diferentes visiones
 - 9.7.1. Zabalza
 - 9.7.2. Weiss
 - 9.7.3. Nuestro propio proyecto evaluador

- 9.8. Diferentes realidades, diferentes sistemas de evaluación
 - 9.8.1. Elaboración de una evaluación inicial. Ejemplos y plantillas
 - 9.8.2. Establecer un plan docente
 - 9.8.3. Comprobación del aprendizaje mediante controles
- 9.9. Autoevaluación como docentes
 - 9.9.1. Cuestiones a realizarnos
 - 9.9.2. Analizando nuestros propios resultados
 - 9.9.3. Mejorar para el siguiente curso académico

Módulo 10. Didáctica fuera del aula

- 10.1. Museos históricos y arqueológicos
 - 10.1.1. La historia en los museos
 - 10.1.2. Los museos arqueológicos
 - 10.1.3. Los museos históricos
- 10.2. Museos y galerías de arte
 - 10.2.1. El arte en los museos
 - 10.2.2. Museos de arte
 - 10.2.3. Galerías de arte
 - 10.2.4. Edificios instituciones y emblemáticos como enclave cultural
- 10.3. Accesibilidad en los museos
 - 10.3.1. El concepto de accesibilidad
 - 10.3.2. Eliminando barreras físicas
 - 10.3.3. Integración visual y cognitiva del arte y el patrimonio
- 10.4. El patrimonio artístico
 - 10.4.1. El concepto de obra de arte
 - 10.4.2. La obra de arte mueble
 - 10.4.3. Los monumentos histórico-artísticos



- 10.5. Museología, museografía y didáctica
 - 10.5.1. Concepto de museología
 - 10.5.2. Concepto de museografía
 - 10.5.3. Los museos y la didáctica
- 10.6. El colegio en el museo
 - 10.6.1. Visitas escolares en los museos
 - 10.6.2. El museo en el colegio
 - 10.6.3. Coordinación y comunicación colegio-museo
- 10.7. El patrimonio y el colegio
 - 10.7.1. El patrimonio fuera del museo
 - 10.7.2. Adecuación de las visitas
 - 10.7.3. Combinación de actividades
- 10.8. La didáctica en el museo y galerías de arte a través de las nuevas tecnologías
 - 10.8.1. Las nuevas tecnologías en el museo
 - 10.8.2. Realidad Aumentada
 - 10.8.3. Realidad Virtual

“

Defiende el valor de las humanidades en una sociedad que necesita más pensamiento crítico, sensibilidad y cultura”

04

Objetivos docentes

Potenciar las capacidades del docente en la enseñanza de la Historia del Arte es el propósito central de este itinerario académico. A través de un enfoque didáctico y actualizado, se abordan desde el análisis curricular hasta la aplicación de metodologías activas, el uso de TIC y la planificación de actividades dentro y fuera del aula. El egresado será capaz de diseñar propuestas educativas motivadoras, adaptadas a la diversidad del alumnado, fomentando la sensibilidad artística y el pensamiento crítico. Un programa orientado a transformar la experiencia de aprendizaje en Secundaria y Bachillerato desde la innovación pedagógica y la excelencia educativa.



A close-up photograph of a hand holding a paintbrush, applying blue and white paint to a canvas. The brush is in the foreground, and the hand is visible. The background is blurred, showing more of the painting process. The image is partially obscured by a red diagonal overlay on the right side.

“

Profundiza en el papel social del arte y su relación con los grandes procesos históricos y políticos”



Objetivos generales

- ♦ Ampliar y consolidar los recursos pedagógicos que debe poseer todo docente de Ciencias Sociales en Secundaria y Bachillerato
- ♦ Garantizar una capacitación sólida y actualizada, que permita desarrollar una enseñanza eficaz y alineada con las demandas del sistema educativo actual
- ♦ Manejar enfoques pedagógicos innovadores para la enseñanza de la Historia del Arte



Desarrolla estrategias para motivar a un alumnado que ha perdido el interés por las asignaturas humanísticas"





Objetivos específicos

Módulo 1. La Historia del Arte dentro de las Ciencias Sociales

- ♦ Analizar y valorar críticamente el currículum de las Ciencias Sociales y de la Historia del Arte en la normativa de la ESO y el Bachillerato
- ♦ Identificar el papel del arte y su aporte histórico a las ciencias sociales

Módulo 2. La importancia de la Didáctica en la Historia del Arte

- ♦ Analizar las diferentes metodologías de enseñanza de las corrientes artísticas
- ♦ Profundizar sobre nuevas técnicas que permitan enseñar el arte y su impacto en la cultura moderna
- ♦ Preparar al futuro profesorado de Historia del Arte para que tome decisiones, sepa organizarlas y llevarlas a la práctica, sobre los conocimientos históricos que debe enseñar en un aula, en un centro determinado
- ♦ Conocer recursos didácticos (líneas del tiempo, documentos históricos, mapas históricos, páginas Web con recursos didácticos, Webquest, galerías de arte, etc.) y analizar su aprovechamiento didáctico

Módulo 3. Corrientes metodológicas

- ♦ Identificar la importancia del arte y sus corrientes en la historia y repercusión en la misma
- ♦ Profundizar en las diferentes corrientes metodológicas que han surgido a lo largo de la historia

Módulo 4. LOMLOE

- ♦ Analizar la importancia del arte y su manifestación desde los artistas españoles instruidos en el modelo de educación actual
- ♦ Profundizar en el modelo actual de la LOMLOE y su aporte al arte nacional

Módulo 5. Motivación alumnado

- ♦ Establecer un canal de comunicación para apoyar al alumno en procesos de arte y proyectos de índole nacional e internacional
- ♦ Mostrar a alumno las salidas y oficios que se desglosan del arte y de sus diferentes ramas como la pintura, la música, etc.

Módulo 6. Adaptación a las diferentes situaciones del aula e inteligencias múltiples

- ♦ Identificar las diferentes situaciones del aula en las clases de arte
- ♦ Identificar los estudiantes que más sacan provecho de la asignatura artística

Módulo 7. TICs

- ♦ Elaborar estrategias de aprendizaje concretas basadas en teorías educativas que permitan una enseñanza estructurada, eficaz y adaptada a las necesidades del aula
- ♦ Integrar tecnologías de la información, la comunicación y recursos multimedia en el diseño de dichas estrategias, considerando especialmente las dificultades de aprendizaje y sus posibles soluciones





Módulo 8. Programaciones Didácticas

- ♦ Aprender herramientas que faciliten el diseño y planificación de actividades didácticas, vinculadas con las diferentes áreas de estudio, contenidos curriculares y entrenamiento de las competencias básicas
- ♦ Analizar situaciones didácticas en el aprendizaje de la Historia del Arte en el marco de la Educación Secundaria y Bachillerato, así como las diversas formas de atender a la diversidad de capacidades, intereses y cultura en la etapa de la ESO

Módulo 9. Evaluación

- ♦ Analizar los diferentes puntos de vista de los grandes promotores del arte
- ♦ Elaborar formas de evaluación inicial, formativa y sumativa que además de medir el aprendizaje constituyan estímulos y reflexión sobre el proceso de enseñanza y sobre la programación

Módulo 10. Didáctica fuera del aula

- ♦ Realizar salidas de campo a museos, conservatorios y galerías que sirvan para nutrir los conceptos artísticos
- ♦ Incentivar al estudiante a ir a lugares que le permitan expresar al máximo sus habilidades

05

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

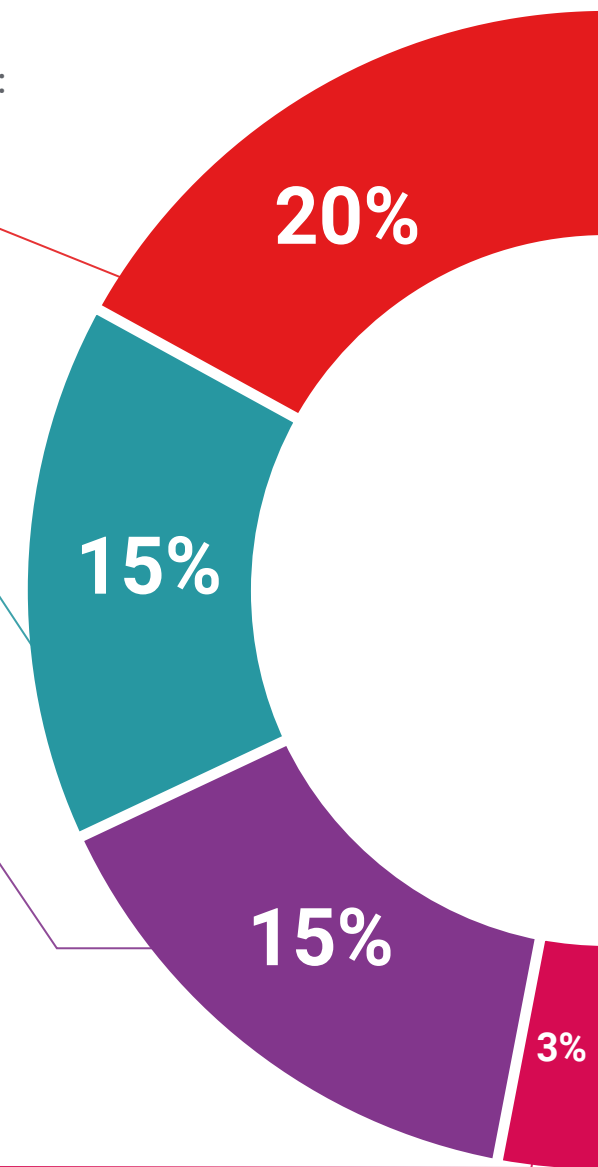
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

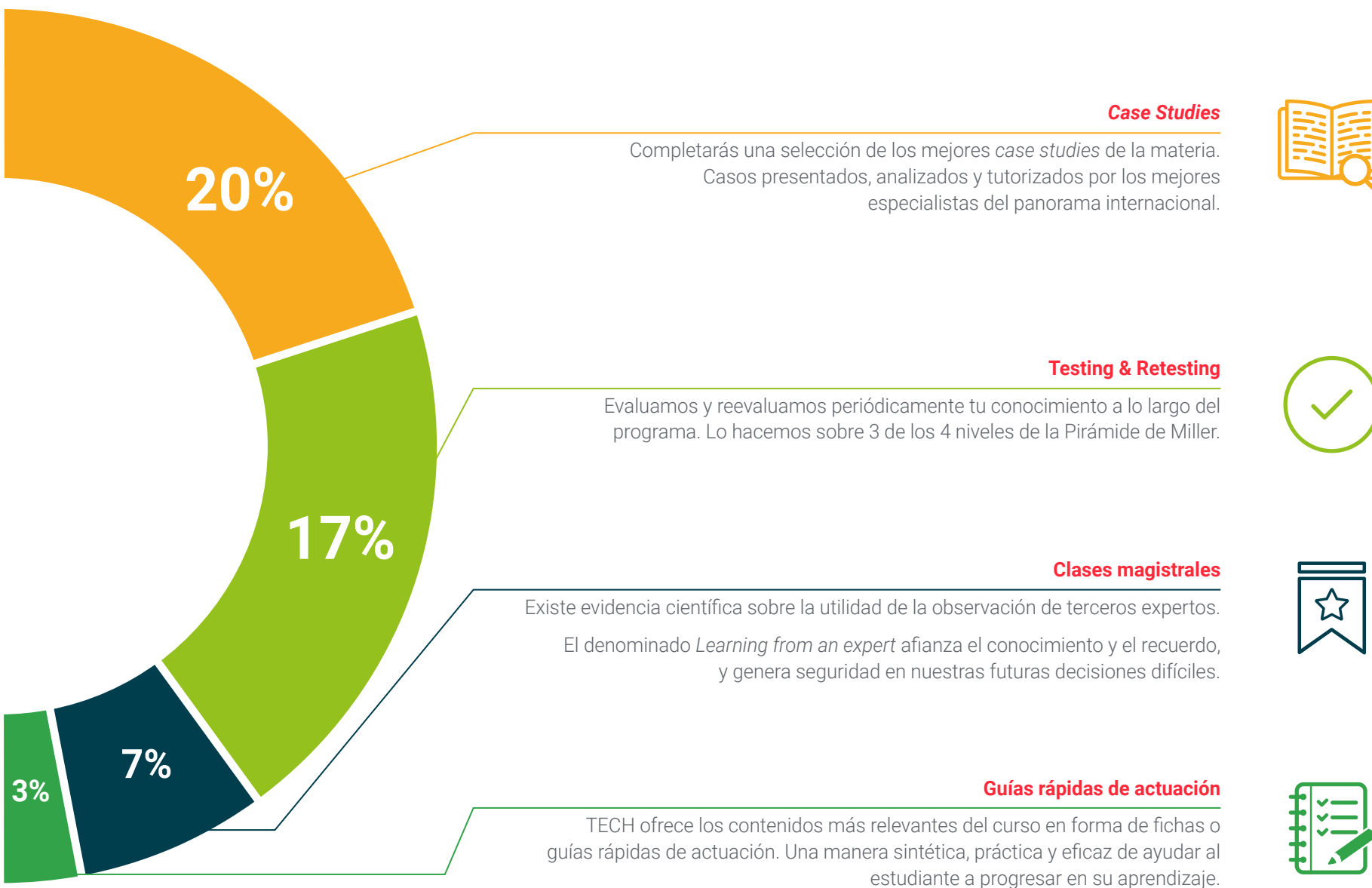
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06

Cuadro docente

Los docentes seleccionados por TECH para este curso universitario poseen una combinación única de experiencia académica e implicación educativa en el ámbito de la Historia del Arte. Estos profesionales han desarrollado su carrera dentro de instituciones educativas de prestigio, investigando y enseñando contenidos relacionados con el arte, el patrimonio y su valor didáctico en la educación secundaria y el bachillerato. Adicionalmente, muchos de ellos han participado en proyectos editoriales y publicaciones científicas que enriquecen el conocimiento pedagógico de esta materia. Gracias a su experiencia, el egresado accederá a un enfoque actualizado, práctico y profundamente contextualizado sobre cómo enseñar Historia del Arte a las nuevas generaciones.



“

Contarás con un cuadro docente con una trayectoria profesional, que domina todas las herramientas didácticas aplicables a la enseñanza del arte en el entorno escolar y facilita el desarrollo de las competencias del alumnado”

Dirección



Dr. Cañestro Donoso, Alejandro

- ♦ Investigador y docente de Historia del Arte
- ♦ Investigador experto en Artes Suntuarias
- ♦ Autor de varios libros sobre Historia del Arte
- ♦ Docente universitario en estudios de Historia del Arte
- ♦ Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Murcia

Profesores

Dña. Domínguez Alonso, Lourdes

- ♦ Profesora de Historia y Geografía para Secundaria y Bachillerato
- ♦ Profesora de Historia y Geografía en un instituto público
- ♦ Profesora de clases de apoyo de inglés y de español para extranjeros
- ♦ Profesora de clases particulares en *GoStudent*
- ♦ Graduada en Historia por la Universidad de Alicante
- ♦ Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato



07

Titulación

El Máster Título Propio en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato

Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH-AFW0R235 techinstitute.com/titulos

Máster Título Propio en Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	La Historia del Arte dentro de las Ciencias Sociales	6	OB
1º	La importancia de la Didáctica en la Historia del Arte	6	OB
1º	Corrientes metodológicas	6	OB
1º	LOMLOE	6	OB
1º	Motivación alumnado	6	OB
1º	Adaptación a las diferentes situaciones del aula e inteligencias múltiples	6	OB
1º	TICs	6	OB
1º	Programaciones Didácticas	6	OB
1º	Evaluación	6	OB
1º	Didáctica fuera del aula	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university



Máster Título Propio

Didáctica de la Historia del Arte
en Secundaria y Bachillerato

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Máster Título Propio

Didáctica de la Historia del Arte en Secundaria y Bachillerato