

# Máster Título Propio

## Educación Artística y Musical en la Educación Primaria



## Máster Título Propio Educación Artística y Musical en la Educación Primaria

- » 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-educacion-artistica-musical-educacion-primaria](http://www.techtute.com/educacion/master/master-educacion-artistica-musical-educacion-primaria)

# 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. 26*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 30*

06

Titulación

---

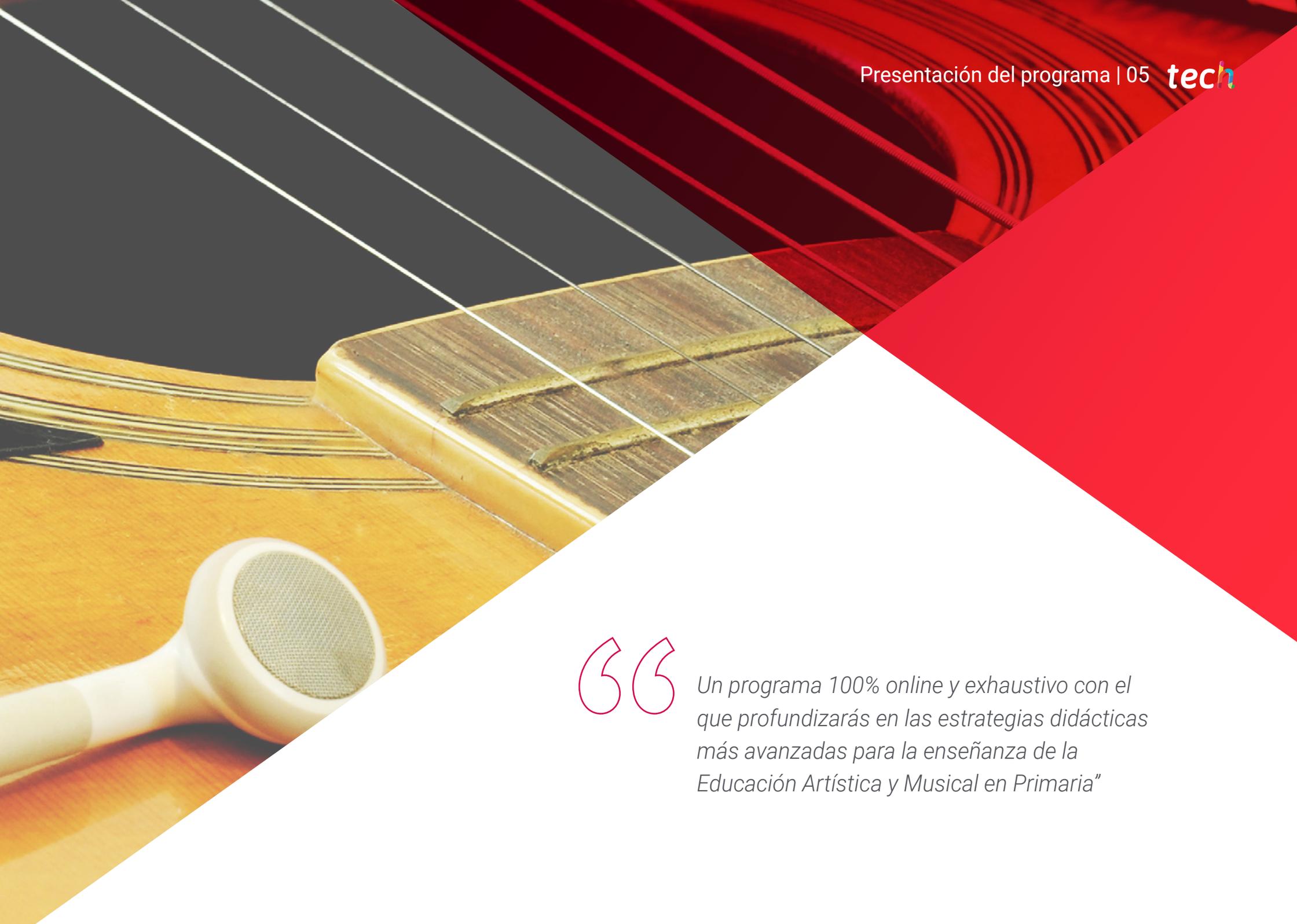
*pág. 40*

# 01

# Presentación del programa

La educación artística y musical en la etapa primaria desempeña un papel esencial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Según la UNESCO, el aprendizaje del arte y la música potencia la creatividad, mejora la memoria y fortalece habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, contribuye a la inclusión social y al bienestar emocional de los alumnos, promoviendo su expresión personal y fortaleciendo su autoestima. Este experto universitario de TECH ofrece un enfoque innovador, basado en metodologías actualizadas, para que los docentes adquieran las herramientas necesarias para aplicar estrategias efectivas en la enseñanza artística y musical en Primaria.





“

*Un programa 100% online y exhaustivo con el que profundizarás en las estrategias didácticas más avanzadas para la enseñanza de la Educación Artística y Musical en Primaria”*

El panorama educativo actual requiere profesionales capaces de integrar enfoques transversales en la enseñanza de la música y el arte. Este curso universitario ha sido diseñado para dotar a los docentes de herramientas metodológicas innovadoras, alineadas con los objetivos curriculares, permitiéndoles mejorar la experiencia de aprendizaje del alumnado y fomentar su sensibilidad artística.

TECH presenta el Máster Título Propio en Educación Artística y Musical en la Educación Primaria, una titulación integral que permite a los docentes desarrollar estrategias de enseñanza efectivas, explorar nuevas tendencias pedagógicas y fortalecer su capacidad de innovación en el aula.

El programa abarca desde los fundamentos teóricos de la educación artística y musical hasta la aplicación práctica de metodologías innovadoras. Se incluyen módulos sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza musical, la integración del arte en el currículo escolar y el diseño de estrategias pedagógicas orientadas al aprendizaje significativo.

Además, esta titulación cuenta con una metodología 100% online, flexible y adaptada a las necesidades de los profesionales en activo. El acceso a los contenidos está disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Asimismo, el programa implementa el método *Relearning*, una innovadora estrategia basada en la reiteración progresiva de conceptos clave, facilitando una asimilación efectiva del conocimiento.

Este **Máster Título Propio en Educación Artística y Musical 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 por expertos en periodismo
- ♦ 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
- ♦ 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



*Descubre el impacto de la educación musical en el desarrollo integral de los estudiantes con este programa universitario diseñado para transformar la enseñanza artística en Primaria”*

“

*Domina las metodologías más innovadoras en pedagogía musical y artística, aplicando estrategias que potencien la creatividad y el aprendizaje significativo”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Educación Artística y Musical en la Educación Primaria, 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 contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el 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.

*Incorpora las TIC en el aula de música y convierte la tecnología en una herramienta clave para mejorar la enseñanza y la práctica musical en Primaria.*

*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».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### 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.

### 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 Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

La metodología  
más eficaz

### 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 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.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

### 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 materiales didácticos que conforman este Máster Título Propio han sido diseñados por expertos en pedagogía musical y educación artística, proporcionando un enfoque innovador para la enseñanza en Primaria. El plan de estudios abarca desde los fundamentos históricos y metodológicos hasta la aplicación de herramientas digitales en la enseñanza musical. Además, profundiza en la relación entre la educación musical y el desarrollo integral, abordando su impacto en la creatividad, la inclusión y la interculturalidad.





“

*Dominarás metodologías avanzadas, desde los métodos instrumentales y creativos hasta el uso de tecnologías aplicadas a la educación artística y musical en Primaria”*

## Módulo 1. La Educación Musical a lo largo de la historia

- 1.1. El origen de la educación musical en la antigua Grecia
  - 1.1.1. Introducción
  - 1.1.2. El concepto de la música en la antigua Grecia
  - 1.1.3. El sentido religioso y ético de la música griega arcaica
  - 1.1.4. La música en tiempos de Homero
- 1.2. La educación musical en la Grecia clásica (I)
  - 1.2.1. Introducción: del mito al logos
  - 1.2.2. El pitagorismo y la educación musical
  - 1.2.3. Modelo educativo en la Grecia clásica
- 1.3. La educación musical en la Grecia clásica (II)
  - 1.3.1. Damón y la ética musical
  - 1.3.2. Las reflexiones pedagógicas de Platón
  - 1.3.3. Aristóteles y la educación musical
  - 1.3.4. Conclusiones
- 1.4. La educación musical en la Edad Antigua y la Edad Media: Roma y los primeros tiempos del Cristianismo
  - 1.4.1. La educación musical en Roma
  - 1.4.2. Los primeros tiempos del Cristianismo
- 1.5. La enseñanza musical en la Edad Media
  - 1.5.1. La concepción musical a partir del renacimiento carolingio
  - 1.5.2. *Musica Enchiriadis*
  - 1.5.3. Guido d'Arezzo
  - 1.5.4. El final de la Edad Media
- 1.6. Las transformaciones de la educación musical en el final de la Edad Media, el Renacimiento y el Barroco
  - 1.6.1. El cambio de la concepción de la música en el origen del Renacimiento
  - 1.6.2. El proceso de la educación musical
- 1.7. Origen y evolución de los conservatorios
  - 1.7.1. Origen de los conservatorios
  - 1.7.2. Los conservatorios en Italia
  - 1.7.3. Los conservatorios en Francia
  - 1.7.4. Extensión de los modelos de los conservatorios

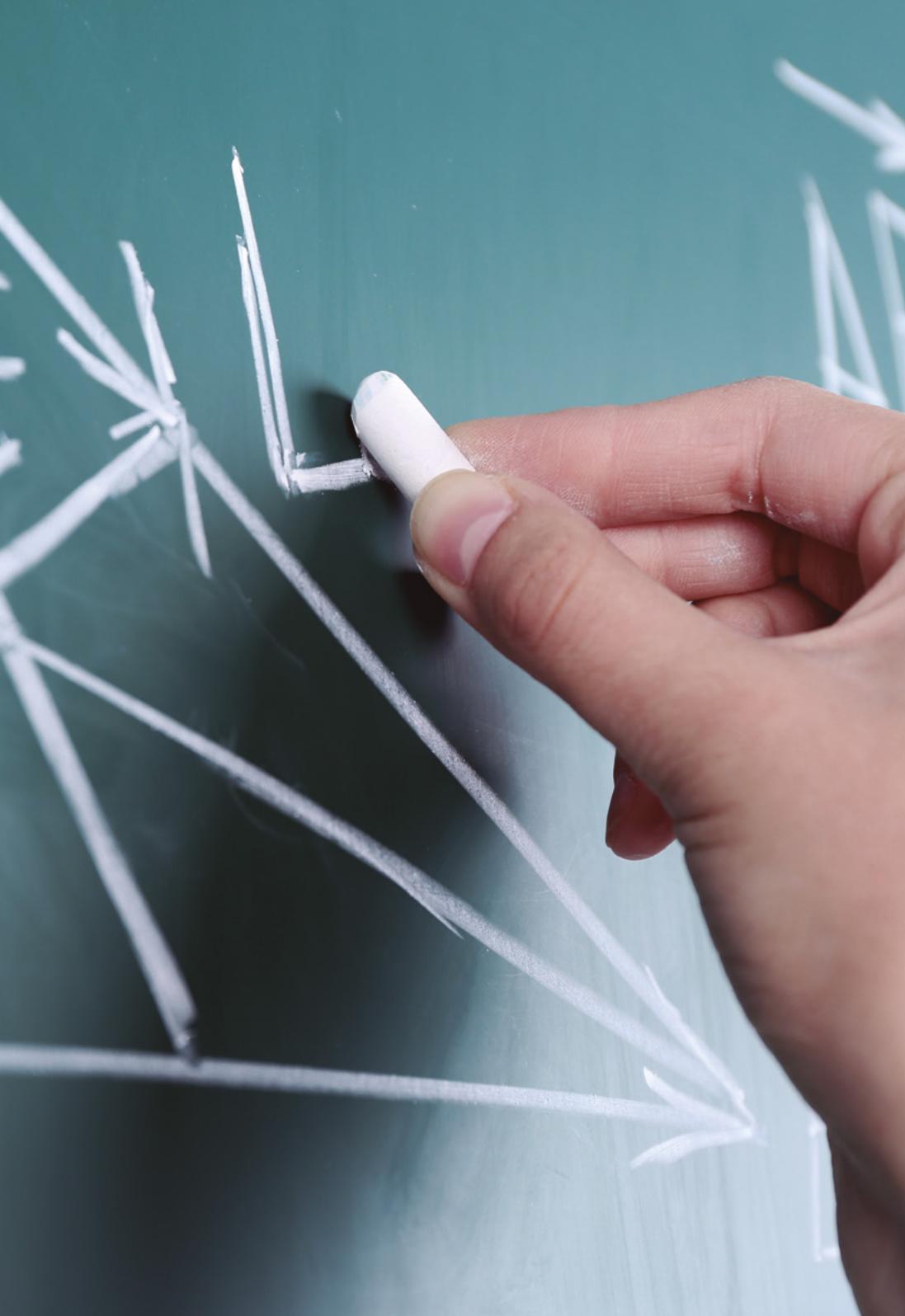


- 1.8. Los métodos didácticos durante el siglo XX
    - 1.8.1. Introducción
    - 1.8.2. Los métodos modales
    - 1.8.3. Los métodos directos
  - 1.9. Métodos de pedagogía musical en el siglo XIX
    - 1.9.1. Introducción
    - 1.9.2. Los métodos precursores
    - 1.9.3. Los métodos activos
    - 1.9.4. Los métodos instrumentales
    - 1.9.5. Los métodos creativos
    - 1.9.6. Pedagogía musical en España
    - 1.9.7. Conclusión
  - 1.10. Breve panorama de la legislación y la consideración social y educativa de la música en España
    - 1.10.1. Introducción
    - 1.10.2. El siglo XIX
    - 1.10.3. El siglo XX
    - 1.10.4. Conclusión
- 
- Módulo 2. La Educación musical y la formación integral**
- 2.1. La educación musical para el desarrollo integral de la persona
    - 2.1.1. Introducción y objetivos
    - 2.1.2. El valor formativo de la música
    - 2.1.3. La música como elemento vertebrador de aprendizaje
    - 2.1.4. La música para la educación multicultural e intercultural
    - 2.1.5. A modo de conclusiones
    - 2.1.6. Referencias bibliográficas
  - 2.2. La integralidad de la escucha
    - 2.2.1. Introducción y objetivos
    - 2.2.2. Las metodologías pedagógico-musicales desde la escucha
    - 2.2.3. La escucha como elemento transversal
    - 2.2.4. La audición musical y su interdisciplinariedad
    - 2.2.5. A modo de conclusiones
    - 2.2.6. Referencias bibliográficas
  - 2.3. La interpretación musical y su interdisciplinariedad
    - 2.3.1. Introducción y objetivos
    - 2.3.2. Las metodologías pedagógico-musicales desde la interpretación musical
    - 2.3.3. La formación vocal y su interdisciplinariedad
    - 2.3.4. La formación instrumental y su interdisciplinariedad
    - 2.3.5. A modo de conclusiones
    - 2.3.6. Referencias bibliográficas
  - 2.4. El movimiento y la danza como elementos interdisciplinares
    - 2.4.1. Introducción y objetivos
    - 2.4.2. Las metodologías pedagógico-musicales desde el movimiento y la danza
    - 2.4.3. La danza en Educación
    - 2.4.4. La danza y su interdisciplinariedad
    - 2.4.5. A modo de conclusiones
    - 2.4.6. Referencias bibliográficas
  - 2.5. La creatividad musical y su interdisciplinariedad
    - 2.5.1. Introducción y objetivos
    - 2.5.2. Las metodologías pedagógico-musicales desde la creatividad
    - 2.5.3. La creación musical para el desarrollo de la creatividad
    - 2.5.4. La improvisación musical y su interdisciplinariedad
    - 2.5.5. A modo de conclusiones
    - 2.5.6. Referencias bibliográficas
  - 2.6. La educación musical y su relación con el desarrollo competencial
    - 2.6.1. Introducción y objetivos
    - 2.6.2. Competencias personales y docentes en educación musical
    - 2.6.3. Competencias musicales en Educación
    - 2.6.4. Las competencias clave y su integración en educación musical
    - 2.6.5. A modo de conclusiones
    - 2.6.6. Referencias bibliográficas

- 2.7. La educación musical y su relación con los valores humanos
  - 2.7.1. Introducción y objetivos
  - 2.7.2. El empleo de la música para la igualdad y la integración
  - 2.7.3. El empleo de la música para la comunicación y la convivencia
  - 2.7.4. El empleo de la música para la paz, la no violencia y la mejora de conflictos
  - 2.7.5. A modo de conclusiones
  - 2.7.6. Referencias bibliográficas
- 2.8. La educación musical y su relación con la inclusión social
  - 2.8.1. Introducción y objetivos
  - 2.8.2. El empleo de la música para la inclusión social
  - 2.8.3. Proyectos musicales socioeducativos: ejemplos históricos
  - 2.8.4. Proyectos musicales socioeducativos: panorama internacional
  - 2.8.5. A modo de conclusiones
  - 2.8.6. Referencias bibliográficas
- 2.9. La educación musical y su relación con la terapia
  - 2.9.1. Introducción y objetivos
  - 2.9.2. ¿Por qué la música es terapéutica?
  - 2.9.3. Marcos de aplicación de la musicoterapia
  - 2.9.4. La educación musical y los niños con necesidades específicas de apoyo educativo
  - 2.9.5. A modo de conclusiones
  - 2.9.6. Referencias bibliográficas
- 2.10. El profesorado de música
  - 2.10.1. Características del profesorado de música
  - 2.10.2. Las actividades musicales en el aula de Educación Infantil

### Módulo 3. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la Educación Musical

- 3.1. Aplicación de las TIC en la educación musical
  - 3.1.1. El aula de música y las TIC
  - 3.1.2. El currículo de Educación Primaria y las TIC
  - 3.1.3. Infraestructuras para la correcta aplicación de las TIC
  - 3.1.4. Tecnología musical
  - 3.1.5. La integración de las TIC en el aula de música
- 3.2. Marco histórico entre los conceptos de música y tecnología
  - 3.2.1. Introducción
  - 3.2.2. La música concreta
  - 3.2.3. La música electrónica
  - 3.2.4. La música electroacústica
  - 3.2.5. La informática musical
  - 3.2.6. La música acusmática
- 3.3. El sonido
  - 3.3.1. ¿Qué es el sonido?
  - 3.3.2. ¿Cuáles son los parámetros físicos del sonido?
  - 3.3.3. La acústica
  - 3.3.4. El oído
  - 3.3.5. El sistema auditivo
- 3.4. Audacity
  - 3.4.1. ¿Qué es Audacity?
  - 3.4.2. Recurso Audacity
  - 3.4.3. Prácticas experimentales
- 3.5. La síntesis del sonido
  - 3.5.1. ¿Qué es la síntesis del sonido?
  - 3.5.2. Los sintetizadores
  - 3.5.3. Principales procedimientos de síntesis
- 3.6. Musescore
  - 3.6.1. ¿Qué es Musescore?
  - 3.6.2. Recurso Musescore
  - 3.6.3. Prácticas experimentales
- 3.7. Música en vivo
  - 3.7.1. ¿Qué es la música en vivo?
  - 3.7.2. La música electrónica en vivo
  - 3.7.3. Música con las TIC en grupo
- 3.8. Representación del sonido
  - 3.8.1. Marco histórico
  - 3.8.2. Las distintas representaciones del sonido
  - 3.8.3. Representando libremente el sonido

- 
- 3.9. Diversas maneras de acercarse al sonido
    - 3.9.1. El paisaje sonoro
    - 3.9.2. Integración del movimiento
    - 3.9.3. Interfaces
  - 3.10. LenMus
    - 3.10.1. ¿Qué es LenMus?
    - 3.10.2. Recurso LenMus
    - 3.10.3. Prácticas experimentales

#### Módulo 4. Formación instrumental y vocal

- 4.1. Aproximación a los instrumentos musicales
  - 4.1.1. Cualidades del sonido
  - 4.1.2. Los instrumentos musicales: introducción a la organología
  - 4.1.3. Agrupaciones instrumentales
- 4.2. Conocimiento del canto y técnicas de formación vocal
  - 4.2.1. Principios básicos de canto
  - 4.2.2. Tipos de voz en el canto
  - 4.2.3. El coro
- 4.3. Práctica instrumental en Educación Primaria
  - 4.3.1. Objetivos educativos y aspectos metodológicos de la formación instrumental
  - 4.3.2. Instrumentos naturales o corporales
  - 4.3.3. Instrumentos de pequeña percusión
  - 4.3.4. Instrumentos de láminas
  - 4.3.5. Flauta dulce
  - 4.3.6. Otros instrumentos
- 4.4. Taller de instrumentos musicales
  - 4.4.1. Objetivos educativos
  - 4.4.2. Construcción de instrumentos
- 4.5. El canto en el aula y agrupación coral
  - 4.5.1. Objetivos educativos del canto
  - 4.5.2. Enseñanza del canto en Educación Primaria
  - 4.5.3. Agrupación coral

- 4.6. Conjunto instrumental y vocal (I)
  - 4.6.1. La creación de melodías
  - 4.6.2. La armonización de melodías
- 4.7. Conjunto instrumental y vocal (II)
  - 4.7.1. Orquestación
  - 4.7.2. El director de orquesta
- 4.8. La improvisación instrumental y vocal
  - 4.8.1. Introducción a la improvisación musical
  - 4.8.2. Educar en la práctica de la improvisación
  - 4.8.3. Grafismo musical
- 4.9. Arte sonoro en el aula
  - 4.9.1. Breve recorrido histórico del sonido como arte
  - 4.9.2. Metodologías musicales en torno a la sensibilización sonora
- 4.10. La experiencia del arte sonoro en el aula
  - 4.10.1. Ejemplos actuales relativos a la educación a través del sonido
  - 4.10.2. Ejemplos prácticos

### Módulo 5. Fundamentos de armonía y análisis Musical

- 5.1. Los elementos del lenguaje musical
  - 5.1.1. El sonido en la partitura
  - 5.1.2. El análisis de la música
- 5.2. La audición musical (I)
  - 5.2.1. El ritmo
  - 5.2.2. La forma y estructura
  - 5.2.3. La audición en el aula
  - 5.2.4. La audición fuera del aula
- 5.3. Tonalidad mayor
  - 5.3.1. Grados de la escala
  - 5.3.2. Formación de acordes de tres notas y sus inversiones
  - 5.3.3. Formación de acordes de cuatro notas y sus inversiones
  - 5.3.4. La tonalidad mayor en la música del aula
  - 5.3.5. La tonalidad mayor en la música fuera del aula





- 5.4. Tonalidad menor
  - 5.4.1. Grados de la escala
  - 5.4.2. Formación de acordes de tres notas y sus inversiones
  - 5.4.3. Formación de acordes de cuatro notas y sus inversiones
  - 5.4.4. La tonalidad menor en la música del aula
  - 5.4.5. La tonalidad menor en la música fuera del aula
- 5.5. La audición musical (II)
  - 5.5.1. Melodías en tonalidades mayores
  - 5.5.2. Melodías en tonalidades menores
  - 5.5.3. La audición de las melodías en el aula
  - 5.5.4. La audición de las melodías fuera del aula
- 5.6. Análisis tonal
  - 5.6.1. Cifrados de acordes
  - 5.6.2. Las notas extrañas
  - 5.6.3. Las cadencias en la música
  - 5.6.4. Las estructuras armónicas
  - 5.6.5. La forma
  - 5.6.6. El análisis tonal en la música del aula
  - 5.6.7. El análisis tonal en la música fuera del aula
- 5.7. Polifonía
  - 5.7.1. Polifonía homofónica
  - 5.7.2. Polifonía contrapuntística
  - 5.7.3. El acompañamiento de las canciones
  - 5.7.4. Variaciones en los acompañamientos
  - 5.7.5. Instrumentos transpositores
  - 5.7.6. El transporte en la música
  - 5.7.7. Instrumentación en el aula
  - 5.7.8. Acompañamientos musicales en el aula
- 5.8. Tema y variaciones
  - 5.8.1. El tema
  - 5.8.2. Las variaciones rítmicas
  - 5.8.3. Las variaciones de melodías
  - 5.8.4. Las variaciones armónicas
  - 5.8.5. Las variaciones musicales en el aula

- 5.9. Músicas del mundo
  - 5.9.1. El ritmo
  - 5.9.2. La melodía
  - 5.9.3. La armonía
  - 5.9.4. Músicas del mundo en el aula
- 5.10. La creación musical
  - 5.10.1. El ritmo
  - 5.10.2. La melodía
  - 5.10.3. La armonía
  - 5.10.4. Creación musical en el aula

## Módulo 6. Educación para el Arte y la belleza

- 6.1. Conceptos clave relacionados con la estética
  - 6.1.1. ¿Qué entendemos por estética?
  - 6.1.2. La estética como disciplina
  - 6.1.3. La percepción y la estética, dos mundos que se unen
  - 6.1.4. ¿Qué articula la experiencia estética?
  - 6.1.5. Emociónate
  - 6.1.6. Educar en la fina línea entre creación y percepción
  - 6.1.7. ¿Por qué estudiar lo estético?
  - 6.1.8. Principales diferencias entre educación artística y educación estética
  - 6.1.9. Elementos y contextos a tener en cuenta sobre la estética
- 6.2. La experiencia estética y su valor pedagógico
  - 6.2.1. El resultado de la actitud estética
  - 6.2.2. El objeto estético y sus cualidades
  - 6.2.3. Educar en la experiencia estética
  - 6.2.4. Estrategias docentes
- 6.3. El Patrimonio relacionado con la educación estética
  - 6.3.1. El Patrimonio Cultural y Artístico y la educación estética
  - 6.3.2. El Patrimonio Natural y la educación estética
  - 6.3.3. Influencia de la familia y del docente

- 6.4. Cánones de belleza y relación con el arte
  - 6.4.1. ¿Sabemos lo que es bello?
  - 6.4.2. Los cánones de belleza y la evolución de estos
  - 6.4.3. Más allá de lo bello: belleza mediática y belleza de pasarela
  - 6.4.4. La centralidad del individuo en la creación y percepción artística
  - 6.4.5. La educación artística como base para una educación humanística
- 6.5. Aprender a percibir lo cambiante. Todo pasa
  - 6.5.1. La herencia infundada de lo sublime
  - 6.5.2. Categorías alternativas estéticas
  - 6.5.3. Lo anestético
  - 6.5.4. Categorías estéticas musicales
- 6.6. La estética desde el arte, la ciencia y la tecnología
  - 6.6.1. El paso de la mirada biológica a la tecnológica
  - 6.6.2. Ampliar la mirada humana en la tecnología
  - 6.6.3. Vidas cibernéticas
- 6.7. Disfrutar de una obra de arte
  - 6.7.1. La experiencia como modelo
  - 6.7.2. Entender que lo primordial es la educación cultural y artística
  - 6.7.3. El arte como cambio pleno al humanismo
  - 6.7.4. El arte como obra abierta y ventana para ver el mundo
  - 6.7.5. Autores y obras representativas
- 6.8. Obras de arte contemporáneo para vivir una plena experiencia estética
  - 6.8.1. De la visión antropocéntrica a la estética relacional
  - 6.8.2. Primeras vanguardias
  - 6.8.3. Segundas vanguardias
  - 6.8.4. Instalaciones
- 6.9. Los niños como espectadores y creadores de estética
  - 6.9.1. La estética infantil en una sociedad del espectáculo
  - 6.9.2. Programas infantiles como generadores de ideas estéticas
  - 6.9.3. Los videojuegos, la hiperrealidad y el sentido de la estética
  - 6.9.4. El ser o parecer famoso
  - 6.9.5. La pose o el "postureo"
  - 6.9.6. Pasar de espectador a creador de estéticas a través de la tecnología

- 6.10. ¿Ética y estética?
  - 6.10.1. Formas éticas
  - 6.10.2. No todo lo bello es bueno: sensibilidad y creación ética
  - 6.10.3. Aprender a mirar más allá de la estética para ver la ética
  - 6.10.4. Límites legales y libertad de expresión

## Módulo 7. Dibujo infantil

- 7.1. Arte infantil
  - 7.1.1. Conocimientos de tipo científico y artístico
  - 7.1.2. La importancia del lenguaje verbal y lenguaje visual
  - 7.1.3. Los estudios sobre artes y educación artística
  - 7.1.4. El arte infantil
- 7.2. Gramática del arte y la imagen
  - 7.2.1. Elementos morfológicos de la imagen
  - 7.2.2. Elementos de la composición
  - 7.2.3. Imagen: conceptos y teorías
- 7.3. El dibujo como lenguaje y como proceso
  - 7.3.1. ¿Qué es el dibujo?
  - 7.3.2. El proceso de dibujar
  - 7.3.3. Origen e historia del dibujo
  - 7.3.4. Instrumentos, materiales y soportes
  - 7.3.5. Lo importante del dibujo
  - 7.3.6. Líneas
  - 7.3.7. Estructura
  - 7.3.8. El encaje
  - 7.3.9. La línea sensible que causa un dibujo
  - 7.3.10. La valoración básica
  - 7.3.11. La valoración definitiva
- 7.4. La obra de Luquet
  - 7.4.1. Introducción
  - 7.4.2. Conceptos básicos y fundamentales
  - 7.4.3. El realismo de Luquet
  - 7.4.4. Las etapas evolutivas de Luquet
- 7.5. La obra de Lowenfeld
  - 7.5.1. Introducción
  - 7.5.2. Concepto y enfoque de la obra
  - 7.5.3. Las etapas evolutivas de Lowenfeld
- 7.6. Etapa del garabateo y etapa del comienzo de la figuración
  - 7.6.1. Introducción
  - 7.6.2. Etapa del garabateo (1-2-3)
  - 7.6.3. Fases del garabato
  - 7.6.4. Garabatos no controlados y controlados
  - 7.6.5. Etapa del comienzo de la figuración (4-5-6)
  - 7.6.6. Figura humana
  - 7.6.7. Variación de temas
  - 7.6.8. Conciencia del espacio y el color
- 7.7. Etapa esquemática y etapa del comienzo del realismo
  - 7.7.1. Introducción
  - 7.7.2. Etapa esquemática (7-8-9)
  - 7.7.3. Figura humana
  - 7.7.4. Utilización del color y el espacio
  - 7.7.5. Etapa del comienzo del realismo (10-11-12)
  - 7.7.6. Figura humana
  - 7.7.7. Color y espacio
- 7.8. Etapa del realismo visual
  - 7.8.1. Introducción
  - 7.8.2. Etapa del realismo visual (12-13-14)
  - 7.8.3. Figura humana
  - 7.8.4. Color y espacio
- 7.9. Diferentes materiales y técnicas pictóricas
  - 7.9.1. El pastel
  - 7.9.2. La acuarela
  - 7.9.3. La témpera
  - 7.9.4. El acrílico
  - 7.9.5. El óleo
  - 7.9.6. El collage

- 7.10. Ilustraciones y dibujos para niños
  - 7.10.1. La ilustración de un libro
  - 7.10.2. Los géneros de la ilustración
  - 7.10.3. Ilustración de cuentos infantiles
  - 7.10.4. Técnicas utilizadas en la ilustración

## Módulo 8. Talleres y proyectos de creación Artística

- 8.1. La expresión artística en niños
  - 8.1.1. Introducción
  - 8.1.2. La finalidad de que los niños creen
  - 8.1.3. Una necesidad infinita por crear
  - 8.1.4. Dimensiones de la creación infantil: creatividad, imaginación, fantasía, estética
- 8.2. Proyectos de creación con el objetivo de enseñar
  - 8.2.1. Objetivo
  - 8.2.2. Tipos de proyectos
  - 8.2.3. El paso de la creación individual a la creación colectiva
  - 8.2.4. Proyecto de creación artística: características
  - 8.2.5. Papel del docente en su puesta en práctica
- 8.3. Ilustrar
  - 8.3.1. ¿Qué es ilustrar?
  - 8.3.2. Objetivos de ilustrar
  - 8.3.3. Técnicas y temas para ilustrar
  - 8.3.4. El álbum ilustrado
  - 8.3.5. Creación de un proyecto de ilustración
  - 8.3.6. Llevar la idea a la práctica
  - 8.3.7. Sólo palabras e ilustraciones
  - 8.3.8. Las fases y recursos de nuestro proyecto
  - 8.3.9. Evaluaciones de las ilustraciones infantiles
- 8.4. Pintar I
  - 8.4.1. Introducción
  - 8.4.2. Técnicas y temas para pintar
  - 8.4.3. ¿Qué es una obra pictórica?
  - 8.4.4. ¿Cómo evaluar la pintura?
- 8.5. Pintar II
  - 8.5.1. Etapas de la pintura
  - 8.5.2. Creación de un proyecto de pintura
  - 8.5.3. Llevar la idea a la práctica
  - 8.5.4. Elección entre figurativo o abstracto
  - 8.5.5. Las fases y recursos de nuestro proyecto
- 8.6. Esculpir I
  - 8.6.1. Introducción
  - 8.6.2. ¿Qué es esculpir?
  - 8.6.3. Técnicas y temas para esculpir
- 8.7. Esculpir II
  - 8.7.1. Creación de un proyecto de escultura
  - 8.7.2. Llevar la idea a la práctica
  - 8.7.3. Elección de la figura a esculpir
  - 8.7.4. Las fases y recursos de nuestro proyecto
  - 8.7.5. ¿Cómo evaluar la escultura?
- 8.8. Fotografía
  - 8.8.1. Introducción
  - 8.8.2. Pasar a lo transdisciplinar
  - 8.8.3. Proyectos artísticos en la infancia
  - 8.8.4. Talleres de fotografía: de la naturaleza a la culturalidad
- 8.9. Escenografías
  - 8.9.1. Introducción
  - 8.9.2. Artes escénicas tratadas como inspiración
  - 8.9.3. Fases de proyecto escenográfico
  - 8.9.4. Taller de teatro
  - 8.9.5. Más escenarios por descubrir
- 8.10. Exposición fuera del aula
  - 8.10.1. Introducción
  - 8.10.2. Exposiciones en el ámbito escolar
  - 8.10.3. Incluir a las familias y a la comunidad educativa
  - 8.10.4. Fases para la creación de una exposición
  - 8.10.5. ¿Cómo evaluar el proyecto expositivo?

**Módulo 9. Arte contemporáneo: experiencias formativas dentro y fuera del aula**

- 9.1. Fundamentación teórica de arte contemporáneo
  - 9.1.1. ¿Qué es lo contemporáneo?
  - 9.1.2. El arte contemporáneo en el tiempo
  - 9.1.3. Cómo relacionar el arte contemporáneo en la infancia
- 9.2. Arte contemporáneo desde 1950 hasta la actualidad
  - 9.2.1. Características del arte contemporáneo postmoderno
  - 9.2.2. Principales movimientos de arte contemporáneo entre 1950 y 1980
  - 9.2.3. El arte contemporáneo en educación
  - 9.2.4. Principales movimientos de arte contemporáneo: 1990-2018
  - 9.2.5. La actitud de los maestros frente al arte contemporáneo
- 9.3. Centros y eventos de arte contemporáneo
  - 9.3.1. Museo y centro de arte contemporáneo
  - 9.3.2. Proyecto para la infancia de centros de arte contemporáneo
  - 9.3.3. Ferias y bienales
- 9.4. Las instalaciones artísticas
  - 9.4.1. ¿Qué es una instalación de arte?
  - 9.4.2. Conceptos básicos
  - 9.4.3. ¿Cuáles son los medios y materiales presentes en una instalación?
  - 9.4.4. La importancia de lo multidisciplinar y lo multimedia en las instalaciones
- 9.5. Tipos de instalaciones artísticas
  - 9.5.1. Tipos de instalaciones
  - 9.5.2. Proyectos individuales y colectivos
  - 9.5.3. Instalaciones en la Educación Primaria
- 9.6. Las intervenciones artísticas
  - 9.6.1. ¿Qué es una intervención artística?
  - 9.6.2. Los espacios públicos utilizados por el arte contemporáneo
  - 9.6.3. *Land Art*
- 9.7. Arte de acción
  - 9.7.1. ¿Qué es el arte de acción?
  - 9.7.2. ¿Cómo surge?
  - 9.7.3. ¿Cuántos tipos hay?
  - 9.7.4. Principales claves para llevar el arte de acción al aula de Educación Primaria

- 9.8. Experiencias de arte contemporáneo en el aula
  - 9.8.1. Proyectos para el espacio escolar
  - 9.8.2. Creación propia de arte contemporáneo
  - 9.8.3. Fases de creación del proyecto
  - 9.8.4. Evaluación del proyecto
- 9.9. Experiencias de arte contemporáneo en el espacio público
  - 9.9.1. Arte al alcance de todos
  - 9.9.2. Cómo trabajar el arte público en el aula
  - 9.9.3. Recursos, técnicas y materiales para la creación de arte público
  - 9.9.4. Diseño de proyectos
- 9.10. Experiencias de arte contemporáneo en la naturaleza
  - 9.10.1. Arte en la naturaleza
  - 9.10.2. Inspiración de *Land Art* para trabajar el arte en la naturaleza en el aula
  - 9.10.3. Creamos *Land Art*
  - 9.10.4. Evaluación del proyecto *Land Art*

**Módulo 10. Educación artística y el mundo digital**

- 10.1. Competencia digital y pedagogías educativas
  - 10.1.1. El arte rompiendo la era digital
  - 10.1.2. *E-learning* y competencia artística
  - 10.1.3. *B-learning* y competencia artística
  - 10.1.4. *M-learning* y competencia artística
  - 10.1.5. *U-learning* y competencia artística
- 10.2. Educar desde las tecnologías
  - 10.2.1. La nueva y emocionante educación
  - 10.2.2. Educar con y en los medios
  - 10.2.3. Abordar tanto experiencias *online* como *offline*
  - 10.2.4. Dispositivos estáticos y dinámicos
  - 10.2.5. La realidad virtual frente a la realidad aumentada

- 10.3. Recursos digitales *offline*: imágenes y vídeos
  - 10.3.1. Edición de una imagen a través de programas *offline*
  - 10.3.2. Conoce GIMP, trabaja con GIMP
  - 10.3.3. Conoce KITRA, trabaja con KITRA
  - 10.3.4. Creación audiovisual: fases y procesos
  - 10.3.5. Edición de un vídeo a través de programas *offline*
  - 10.3.6. Conoce Shotcut, trabaja con Shotcut
  - 10.3.7. Temas de imagen y vídeo para Educación Primaria
- 10.4. Aplicaciones digitales
  - 10.4.1. *Apps*: tipos
  - 10.4.2. Didácticas relacionadas con las *apps*
  - 10.4.3. Las *apps* y el arte
  - 10.4.4. Taxonomía de BLOOM para la era digital
- 10.5. Diseño de entornos virtuales
  - 10.5.1. ¿Qué son los EVA?
  - 10.5.2. Hablar de muros colaborativos
  - 10.5.3. Herramientas digitales
  - 10.5.4. Los espacios *online* personales: Mi Symbaloo
- 10.6. *Apps* para dibujar, pintar y modelar
  - 10.6.1. *Fingers Paintings* y *Pencil*
  - 10.6.2. Dibujamos digitalmente
  - 10.6.3. Pintamos digitalmente
  - 10.6.4. Modelamos digitalmente
- 10.7. *Apps* de animación digital
  - 10.7.1. ¿Qué es la animación digital?
  - 10.7.2. Algunos programas de animación para Educación Primaria
  - 10.7.3. Creando taumatropos y folioscopios digitales
- 10.8. *Apps* para la creación de GIFS artísticos
  - 10.8.1. ¿Qué es el GIF?
  - 10.8.2. ¿Cuántos tipos de GIF hay?
  - 10.8.3. Procesos de creación de GIFS
  - 10.8.4. *Apps* para la creación de GIFS
  - 10.8.5. La creación de GIFS a partir de diferentes contenidos



- 10.9. *Apps* para la creación de realidad mixta y código QR
  - 10.9.1. Adentrándonos en la realidad aumentada y la realidad virtual
  - 10.9.2. Códigos QR y su utilidad en la actualidad
  - 10.9.3. Aplicaciones de QR en educación artística
- 10.10. *Apps* para visitas virtuales a museos
  - 10.10.1. *Apps* y museos
  - 10.10.2. Ponemos en práctica las visitas virtuales a museos
  - 10.10.3. Creación de actividades de perspectiva con el arte y este tipo de *apps*

“*Diseñarás propuestas pedagógicas innovadoras que integren las Artes Plásticas, Visuales y Musicales como medios para favorecer el desarrollo cognitivo del alumnado*”



# 04

## Objetivos docentes

El experto universitario en Educación Artística y Musical en la Educación Primaria está orientado a desarrollar en los docentes las capacidades requeridas para impartir una enseñanza innovadora y de calidad. A través de un enfoque práctico, este programa permite dominar estrategias metodológicas avanzadas, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión artística en los alumnos. Además, ofrece herramientas digitales y técnicas pedagógicas actualizadas para mejorar la enseñanza musical y plástica en el aula. TECH pone a tu disposición a los principales expertos en la materia, garantizando un aprendizaje riguroso, flexible y adaptado a las necesidades del entorno educativo.





“

*Explora la historia de la educación musical desde la Antigua Grecia hasta la actualidad y comprende su impacto en la enseñanza artística moderna”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Diseñar, planificar, impartir y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro
- ♦ Reconocer la importancia de las normas en todo proceso educativo
- ♦ Potenciar la participación y el respeto de las reglas de convivencia
- ♦ Desarrollar en los docentes las habilidades necesarias para impartir lecciones de educación musical y artística en Educación Primaria





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. La Educación Musical a lo largo de la historia

- ♦ Conocer la historia de la educación musical
- ♦ Analizar la evolución de la enseñanza musical

### Módulo 2. La Educación musical y la formación integral

- ♦ Potenciar el pensamiento crítico a través de la enseñanza del valor formativo de la música
- ♦ Conocer los puntos cardinales del aprendizaje musical

### Módulo 3. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la Educación Musical

- ♦ Saber utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las lecciones de música
- ♦ Destacar la importancia de la evaluación, la difusión y la educación didáctica docente

### Módulo 4. Formación instrumental y vocal

- ♦ Ampliar los conocimientos sobre aspectos relacionados con los instrumentos musicales y el canto
- ♦ Dotar al maestro de herramientas metodológicas con las que pueda desarrollar la educación instrumental y vocal en el aula

### Módulo 5. Fundamentos de armonía y análisis Musical

- ♦ Analizar el material sonoro de nuestra cultura
- ♦ Adentrarse en los conceptos de idea musical, ritmo, tonalidad y relaciones interválicas
- ♦ Crear nuevos repertorios adaptados a los alumnos de Educación Primaria

### Módulo 6. 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 7. 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 8. Talleres y proyectos de creación Artística

- ♦ Saber transmitir y enseñar las distintas naturalezas y técnicas que ofrece el mundo artístico
- ♦ Modificar las actitudes del alumnado frente al fenómeno artístico

### Módulo 9. Arte contemporáneo: experiencias formativas dentro y fuera del aula

- ♦ Familiarizarse con el arte contemporáneo y sus principales características
- ♦ Comprender lo que caracteriza a estas propuestas artísticas contemporáneas

### Módulo 10. 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

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.





**Case Studies**

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



**Clases magistrales**

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



**Guías rápidas de actuación**

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

# Titulación

El Máster Título Propio en Educación Artística y Musical en la Educación Primaria 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 Educación Artística y Musical en la Educación Primaria** 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.

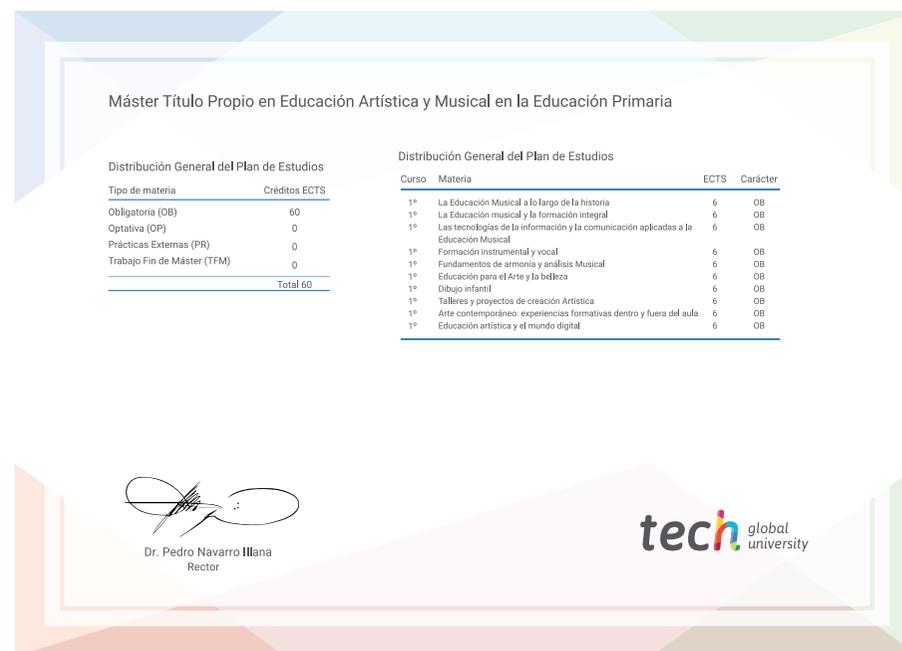
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Educación Artística y Musical en la Educación Primaria**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Máster Título Propio Educación Artística y Musical en la Educación Primaria

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

# Máster Título Propio

## Educación Artística y Musical en la Educación Primaria

