

# MÁSTER EN EDUCACIÓN EN MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES



FOR  
MA  
CIÓN al<sup>2</sup>

**UEMC**  
Universidad Europea  
Miguel de Cervantes

# INDICE

	Pag.
1. Descripción del Master	3
2. Programa	5
3. Objetivos	6
4. Destinatarios	7
5. Metodología	8
6. Evaluación	10
7. Docentes	11
8. Programación docente y unidades didácticas	14
9. Preguntas frecuentes	41
10. Matrícula	43


# 1. DESCRIPCIÓN DEL MÁSTER.

## Título Propio de Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales

Este título de Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales se plantea con la finalidad de ofrecer una formación específica y actualizada sobre uno de los campos más importantes y de mayor crecimiento en el ámbito cultural actual. La creciente demanda de formación y de acceso a la cultura por parte de la ciudadanía en las últimas décadas, unido al fuerte desarrollo que el conocimiento está experimentando gracias a la expansión de las TIC y las redes sociales en los últimos años, ha empujado a los museos e instituciones culturales de todo tipo a ofertar un número ascendente de actividades educativas, dirigidas tanto a la comunidad escolar como a todas las franjas de edad y segmentos de público. Un campo que, en los próximos años, irá en aumento progresivamente en el ámbito hispanohablante, a semejanza de lo que ya ha ocurrido en el mundo anglosajón.

Es por ello que el título se dirige a todo tipo de perfiles profesionales que quieran orientarse hacia la creación de proyectos educativos para instituciones culturales (museos, monumentos, auditorios, teatros, universidades, centros de investigación, etc.), tanto dentro de la estructura y organigrama de las mismas como de manera externa. Es un complemento formativo adecuado para titulados de cualquier disciplina, ya sea humanística, científica, de las ciencias sociales o tecnológica, ya que en el diseño se ha tenido especialmente en cuenta la presencia de contenidos de amplio espectro.

También se orienta este título propio a la comunidad educativa, como formación para docentes que busquen desarrollar sus capacidades y habilidades, potenciando sus proyectos educativos con las instituciones culturales. En tercer lugar, es muy importante destacar la formación educativa para que docentes e investigadores de todos los niveles puedan ejercer la transmisión del conocimiento que los nuevos marcos les demandan: este título es también de interés en este sentido, al dotarles de herramientas para que puedan desarrollar sus propios proyectos educativos a partir de sus líneas de trabajo o investigación. Por último, el título se dirige también al público general interesado en la cultura y su transmisión, en las instituciones culturales y su relación con la ciudadanía.



El Máster ha sido diseñado para cumplir tres premisas principales.

La primera, que las asignaturas sean impartidas por profesionales con experiencia real en el diseño, desarrollo y ejecución de actividades de educación, seleccionados entre instituciones de reconocido prestigio de toda España por su perfil puntero y de vanguardia en este campo. La segunda, que las materias impartidas estén actualizadas al panorama actual de la educación cultural, científica y patrimonial, para que la obtención de estos estudios aporte al alumnado una visión que esté al día de los retos y nuevas situaciones en este campo. La tercera, por último, es que las materias tengan una eminente aplicación práctica, huyendo de discursos teóricos de difícil aplicación en beneficio de una formación técnica y real que permita al alumnado, una vez terminado el Máster, poder desarrollar y ejecutar sus propios proyectos educativos en museos o instituciones culturales con los máximos estándares de calidad.

El Máster incluye formación en la historia y características de los museos e instituciones culturales y un análisis internacional del desarrollo de sus actividades educativas; en los diferentes tipos de públicos que deben ser atendidos en las instituciones culturales y científicas, con atención a las necesidades especiales; en cómo crear, redactar y ejecutar proyectos educativos completos para cualquier tipo de institución; en cómo trabajar la creatividad como elemento educativo y de relación entre las instituciones y la ciudadanía; en los elementos básicos de la divulgación y la alfabetización científica y su relación con las instituciones; en la importancia del museo de arte como recurso educativo de gran potencialidad; en el desarrollo de una perspectiva de género como compromiso de toda acción educadora; y en el uso y aprovechamiento de todo el potencial que Internet y las redes sociales poseen como herramientas educativas de un alcance nunca antes imaginado.

Por su diseño y contenidos, este Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales ocupa un hueco que no ha sido cubierto actualmente en la formación en lengua castellana.

## 2. PROGRAMA.

El programa consta de un total de 60 ECTS/ 1500 horas.

La suma de créditos total incluye las cuatro asignaturas troncales (20 créditos), las optativas (tendrás que escoger 4 de las 5 que ofrecemos, 20 créditos) ) y el Trabajo de Fin de Máster (20 créditos).

### TRONCALES:

- **¿Cómo educan los museos y las instituciones culturales?**  
Miguel Ángel Cajigal Vera (5 créditos)
- **El público y los museos,**  
Elena Campos Alguacil (5 créditos)
- **El proyecto educativo: de la teoría a la práctica**  
Mónica Barbas Durán (5 créditos)
- **Abriendo el museo a la ciudadanía: arte, educación y creatividad**  
Paloma Tudela Caño (5 créditos)

### OPTATIVAS:

- **Técnicas de divulgación y alfabetización científica,**  
Deborah García Bello (5 créditos)
- **El arte como forma de entendimiento: el museo como recurso educativo,**  
Charo Garaigorta (5 créditos)
- **Perspectiva de género y acción educativa: visibilizando a las mujeres**  
Mónica Barbas Durán (5 créditos)
- **Educación cultural no presencial: Internet, redes sociales y nuevas plataformas**  
Miguel Ángel Cajigal Vera (5 créditos)
- **Módulo de Prácticas (5 créditos)**

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER (TFM), 20 créditos (Se defenderá a través de Zoom)**

# 3. OBJETIVOS.

- Analizar el panorama internacional de la educación en museos e instituciones culturales.
- Adquirir el conocimiento necesario para crear y ejecutar programas educativos en todo tipo de instituciones culturales.
- Entender cómo las instituciones culturales pueden colaborar en la educación y transferencia del conocimiento.
- Aprender a trabajar con todos los tipos de públicos con los que una institución puede encontrarse.
- Diseñar proyectos educativos completos, actualizados y viables para cualquier tipo de institución.
- Comprender la importancia de trabajar la creatividad para estrechar la relación y el compromiso entre las instituciones culturales y la ciudadanía.
- Introducirse en las técnicas básicas de educación, divulgación y alfabetización científica.
- Desarrollar una visión crítica del arte como motor y recurso para la educación.
- Implementar en los diseños educativos una perspectiva de género.
- Aprovechar el potencial de Internet y las redes sociales para el desarrollo de proyectos educativos.

## 4. DESTINATARIOS.

Para poder cursar el Máster en Educación en Museos y Espacios culturales es requisito indispensable poseer una titulación universitaria o poder acreditar una experiencia profesional mínima de 5 años.

Una vez cumplido el requisito académico anteriormente citado, este Máster se dirige a: profesionales interesados en orientar su perfil laboral hacia la creación y ejecución de programas de educación en museos e instituciones culturales y científicas; titulados universitarios de cualquier disciplina que busquen gestionar sus propios proyectos educativos y de transferencia del conocimiento; profesorado de todos los niveles interesado en enriquecer sus proyectos educativos aprovechando las sinergias y contenidos de museos e instituciones culturales; profesionales del sector cultural, científico o técnico que quieran desarrollar sus propios proyectos educativos y público general interesado en el sector cultural y las instituciones museísticas y de difusión del conocimiento.

# 5. METODOLOGÍA.

El Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales está concebido para ser impartido on-line (NO PRESENCIAL), por ser la modalidad que permite llegar a un mayor público posible y un desarrollo más flexible del trabajo por parte del alumnado.

Cada asignatura consta de lecciones que serán entregadas al alumnado a través de la plataforma, así como lecturas adicionales y propuestas de trabajos y actividades prácticas para ser desarrollados y corregidos por cada docente. Al final de cada lección se plantea una actividad que sirva de resumen de los contenidos del mismo y un test autocorregido para que el alumnado pueda ir verificando el desarrollo de la materia. Igualmente, al final de cada asignatura el alumnado deberá desarrollar un trabajo que formará parte importante de la evaluación de la materia.

Cada asignatura se complementa con videotutorías donde cada docente pueda orientar el trabajo del alumnado, tutorizar su desarrollo y orientar y corregir las tareas y trabajos. Esas tutorías a distancia se efectuarán con frecuencia y regularidad, con una duración aproximada de 120 minutos en cada caso, y quedarán a disposición del alumnado que desee verlas con posterioridad.

En paralelo, cada docente mantendrá activo un foro de discusión con el alumnado, donde informarse de todas las cuestiones relativas a la materia, plantear temas, lecturas adicionales o ejemplos, así como resolver dudas. Las dudas y consultas se atenderán preferentemente en este foro, para incrementar la difusión de las mismas, aunque también podrán ser atendidas a través de correo electrónico.





Por último, como finalización del Máster, el TFM ocupa un peso importante, tal como está estipulado en el marco europeo de educación superior. Los TFM tendrán una equivalencia de 20 créditos y serán dirigidos por los docentes del título, orientados a través de correo electrónico y videoconferencia. La defensa de los mismos tendrá lugar en las dependencias de la Universidad Europea Miguel de Cervantes de Valladolid ante un tribunal configurado al efecto. En casos de alumnado que, por cuestiones geográficas, no pueda desplazarse a Valladolid (especialmente en casos de estudiantes que residan en el extranjero) se habilitará una opción de defensa remota del TFM u otra alternativa similar que facilite la defensa a este perfil de alumnado.

La plataforma donde se llevarán a cabo será en la misma página web. Al entrar a la página de [formacionalcuadrado.com](http://formacionalcuadrado.com), deberán de clicar en “acceder” e introducir el usuario y contraseña que se les facilitará días antes de inicio de las cases.

Es una plataforma que funciona como un Campus Virtual online, donde podrán acceder a las diferentes lecciones, asignaturas, exámenes, correcciones, etc.



**FOR  
MA  
CIÓN al<sup>2</sup>**



# 6. EVALUACIÓN.

Respetando la capacidad de cada docente para evaluar su asignatura, la evaluación global del Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales se realizará, de modo general, a través de trabajos y tareas solicitadas por cada docente: trabajos finales de cada lección, trabajo o proyecto final de cada asignatura y TFM. La participación y actividad en los foros de debate también será tomada en cuenta en esta evaluación.

## 7. DOCENTES.

### *Miguel Ángel Cajigal Vera*

Licenciado en Historia del Arte y Diploma de Estudios Avanzados en Historia del Arte y de la Música por la Universidad de Santiago de Compostela. Certificado de Aptitud Pedagógica por la misma universidad.

Educador de la Fundación Cidade da Cultura de Galicia (Xunta de Galicia) desde 2013.

Profesor de Historia del Arte Español de Colgate University (Hamilton, USA) desde 2007.

Ha impartido docencia en la Universidad de Santiago de Compostela y el consorcio de Vassar College y Wesleyan University (USA). Profesor de Educación en Museos y Espacios Culturales con la empresa Formación al Cuadrado.

Miembro del Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS, nº 19.775) y del Consejo Internacional de Museos (ICOM, nº 90.708).

Divulgador cultural en redes y medios de comunicación bajo la marca *El Barroquista*.

Para más información y listado de publicaciones: <https://es.linkedin.com/in/miguelangelcajigal>

### *Elena Campos Alguacil*

Licenciada en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Certificado de Aptitud Pedagógica por la misma universidad.

Educadora del Museo del Prado desde 2007. Como tal, ha participado en el desarrollo y ejecución de decenas de actividades educativas de la institución: jornadas, itinerarios, claves, visitas, etc.

Profesora de Historia del Arte, Historia de España y Universal y “Conocer Madrid” para el Ayuntamiento de Madrid, a través de la empresa Tritoma S.L., en Centros Culturales dependientes de las Juntas Municipales del Ayuntamiento de Madrid (2003-2008).

## Paloma Tudela Caño

Licenciada en Historia del Arte y en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna y Doctora en Historia del Arte por la misma Universidad. Certificado de Aptitud Pedagógica por la Universidad Complutense de Madrid.

Fundadora del Departamento de Educación de TEA Tenerife Espacio de las Artes, que dirige desde 2008. Ha comisariado tres exposiciones en la misma institución.

Experto Universitario en Planificación y Gestión Cultural, por la Fundación Pedro García Cabrera (homologado por la Universidad de La Laguna). Experto Educador de Museos, por la Universidad de Alcalá de Henares. Curso Superior La didáctica de los Museos y del Patrimonio, por el Instituto Superior de Arte de Madrid (IART).

Ha sido profesora de Educación Secundaria y docente en el Máster de Estudios Avanzados de Teoría e Historia del Arte y de la Música y Gestión Cultural, de la Universidad de La Laguna.

## Deborah García Bello

Licenciada en Química por la Universidad de A Coruña.

Certificado de Aptitud Pedagógica por la misma universidad.

Divulgadora científica en medios como Televisión Española (programa *Órbita Laika*, desde 2019) y Radio Televisión de Galicia, desde 2014. Autora del blog, *dimetilsulfuro.es*, que recibió el Premio Bitácoras 2014 al mejor blog de ciencia nacional. Por su actividad divulgadora ha recibido el premio Jot Down Ciencia en 2017 y el Premio Tesla a la divulgación en 2016.

Directora de las jornadas Ciencia y Arte de Bilbao, organizadas por la Universidad del País Vasco y el Museo Guggenheim, desde 2016.

Autora de Grupo Planeta – Paidós.

Libros: *Todo es cuestión de química*, 2016. *¡Que se le van las vitaminas!*, 2018 (Premio Prismas al mejor libro editado de divulgación científica en 2017)

Colaboradora con empresas (Inditex, LEGO, Hijos de Rivera) y medios de comunicación (El País, Naukas, Onda Cero) en materias de divulgación y alfabetización científica.

## Charo Garaigorta

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco.

Estudia Arte y Educación en Columbia University, Nueva York.

Creadora y responsable del departamento de educación y programas para públicos de Artium. Museo Vasco de Arte Contemporáneo, desde 2001.

Ha trabajado en los departamentos de educación del MoMA, The Bronx Museum for the Arts, El Museo del Barrio y el Solomon Guggenheim Museum de Nueva York.

Como artista, ha expuesto en instituciones como Sala Rekalde (Bilbao); Casa de América (Madrid); Hessel Museum of Art at Bard College (NY); Art in General (NYC); The Bronx Museum for the Arts (NY); Centro Cultural São Paulo (Brasil); Museu de Arte Contemporânea do Ceará (Fortaleza, Brasil); Galería Antonio Barnola, Barcelona; Hyde Park Art Center, Chicago.

## Mónica Barbas Durán

Licenciada en Historia del Arte por la Universidad Autònoma de Barcelona.

Máster en Análisis y Gestión del Patrimonio Artístico por la misma universidad.

Educadora Cultural en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (2008-2012). Gestora cultural en el Ajuntament de Castellbisbal, a cargo de la creación de contenidos y coordinación del servicio educativo en el Museu de la Pagesia y el patrimonio cultural del ajuntament (2010-2014). Gestora de Grupos en el Museo Picasso de Barcelona (2016).

Conservadora jefe en el Museu de la Pagesia (2014-2015) y Experta del departamento de Pintura y Escultura de Balclis (2016-2019).

# 8. PROGRAMACIÓN DOCENTE Y UNIDADES DIDÁCTICAS.

ASIGNATURA OBLIGATORIA 1. (5 CREDITOS / 125 HORAS)

## ¿Cómo educan los museos y las instituciones culturales?

Las instituciones culturales se han convertido, casi sin saberlo, en una de las herramientas educativas más poderosas de la sociedad. Esta nueva misión ha obligado a afrontar cambios radicales para satisfacer una demanda más heterogénea que nunca, ya que los espacios de cultura, tradicionalmente herméticos y cerrados a una élite, ahora deben satisfacer nuevas necesidades, que van desde atender grupos escolares de todas las edades hasta flujos de apresurados turistas ávidos de información, pasando por profesionales que precisan un conocimiento especializado, familias que se acercan a la institución con sus propias necesidades o “visitantes” digitales que frecuentan sus redes sociales.

Los nuevos valores de acceso universal a la cultura que la ciudadanía demanda a estas instituciones suponen la mayor revolución en su historia. Esta asignatura se plantea como introducción a este campo profesional, sirviendo de punto de partida a partir del cual las restantes materias del máster puedan desarrollarse.

Abordaremos una introducción completa al desarrollo de programas educativos en museos y espacios culturales, analizando propuestas concretas e innovadoras del panorama actual. Partiremos del modelo histórico del museo, por ser la institución que más tiempo lleva ejerciendo labores educativas, e iremos analizando otros modelos de institución y las posibilidades educativas que albergan, para poner a disposición del alumnado todos los conocimientos necesarios para entender el panorama educativo en los espacios de cultura del siglo XXI.

## Programa de la asignatura.

El programa de esta asignatura se concibe como una aproximación general a los museos y espacios culturales como agentes educativos. En el siglo XXI las instituciones culturales, tanto públicas como privadas, se han convertido en herramientas educativas de gran potencialidad como apoyo a la educación reglada así como a las actividades educativas no formales.

### 1. El museo como institución cultural y educativa

El museo es la institución cultural de referencia a nivel internacional, por su extensión y el éxito de sus propuestas.

En este tema veremos el desarrollo histórico de los museos, desde su origen hasta la actualidad, comprendiendo cómo los cambios de las diferentes etapas históricas se han traducido en diferentes demandas para este tipo de instituciones.

Este tema consta de los siguientes apartados:

- *Origen, historia y evolución del museo.*

Análisis de la evolución histórica del museo como institución cultural, desde los primeros ejemplos hasta la actualidad.

- *Tipos de museos.*

Dentro del concepto “museo” existen instituciones muy diferentes entre sí en función de sus contenidos y orientación, que serán estudiadas en este apartado.

- *Tareas museísticas y papel social del museo.*

Se verán las diferentes tareas museísticas, siguiendo los estándares internacionales marcados por el ICOM así como se profundizará en el papel social de esta institución.

### 2. ¿Cómo educa el museo?

Una vez estudiada la historia y evolución del museo como institución cultural, trabajaremos en entender los elementos educativos básicos con los que operan este tipo de instituciones.

## Objetivos generales.

- Conocer la evolución del museo como institución cultural y educativa.
- Entender la función educativa de los museos.
- Analizar las necesidades educativas de otros espacios culturales.

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Adquirir conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el área de estudio.
- Aprender a comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Desarrollar las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.



ASIGNATURA OBLIGATORIA 2.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# El público y los museos

Todo museo más allá de continente de una colección es un espacio de aprendizaje, disfrute, contacto con los elementos que lo constituyen... De todo ello, su público es uno de los elementos fundamentales y principales. Ese público es amplio y diverso por diferentes motivos: edad, gustos, intereses, formación, etc.

Es en este público tan amplio y variado, en el que se centrará la asignatura como elemento protagonista, así como en plantear respuestas a las diferentes necesidades que cada tipo de público plantea a los museos como instituciones. Hoy los museos reciben al público más heterogéneo de su historia, con demandas diversas y necesidades educativas muy diferentes.

A partir de casos de éxito en diferentes museos, en esta asignatura aprenderemos a encajar nuestros proyectos educativos de museos en los diferentes tipos de públicos educativos a los que la programación didáctica de este tipo de instituciones debe dirigirse, estudiando las necesidades específicas de cada uno, así como las características que debe tener la propuesta didáctica para ser lo más ajustada posible a esas necesidades.

## Programa de la asignatura.

### 1. Introducción: El público y los diferentes tipos de museo.

¿Cómo se adaptan los museos a cada tipo de público? ¿Cómo cada tipo de museo programa actividades educativas? Este tema se plantea como una introducción a la segmentación de públicos en las actividades didácticas de los museos, según la tipología de la institución.

Se hará especial hincapié en la importancia de las propuestas didácticas como puerta de acceso a los contenidos del museo para una mayoría de usuarios.

## **2. El público infantil y juvenil: Primeros contactos con los museos y adaptaciones curriculares.**

Estudiaremos la relación entre el currículo educativo y las actividades didácticas del museo, cómo ajustar nuestras propuestas al mismo y cómo abordar las propuestas educativas para este segmento de edades de manera que sean lo más efectivas y atractivas.

## **3. El público adulto: distintos colectivos, diferentes respuestas.**

El público adulto también es público educativo: familias, turistas, visitantes individuales, grupos de tercera edad... Analizaremos la aproximación específica a estos grupos de público y cómo mejorar la calidad de nuestras propuestas dirigidas a ellos para poder dar respuestas específicas a sus necesidades y demandas.

## **4. El público y la integración: adaptación de los museos a los colectivos con necesidades educativas especiales.**

La accesibilidad para personas con necesidades especiales es una de las asignaturas pendientes no solamente en las instituciones culturales, sino también en los diferentes programas educativos que estas proponen. Aprenderemos a desarrollar propuestas inclusivas y accesibles para estos colectivos.

## **Objetivos generales.**

- Conocer y diferenciar adecuadamente los diferentes tipos de público en los museos.
- Comprender los distintos marcos en que se puede desarrollar la relación público-museo.
- Calibrar los medios de los que dispone para realizar los proyectos de acuerdo con las circunstancias de cada museo.

## **Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.**

- Ser capaz de desarrollar una actividad educativa adecuada a las necesidades de los diferentes tipos de museo.
- Reconocer las posibilidades y realidad de una institución o museo.
- Aplicar lo aprendido al desarrollo de una actividad profesional.

ASIGNATURA OBLIGATORIA 3.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# El proyecto educativo: de la teoría a la práctica

El proyecto educativo de cualquier institución cultural es un documento en el que queda plasmada la programación didáctica con el fin de generar la interacción entre el público, el patrimonio y la institución. Saber diseñar, desarrollar y redactar un proyecto educativo supone una herramienta básica para el trabajo en educación en el marco de cualquier tipo de institución cultural.

La importancia y complejidad del desarrollo de un proyecto de estas características requiere un trabajo metódico, estructurado y riguroso. Para ello se trabajará desde su idea hasta su evaluación, pasando por su diseño, planificación e implementación.

Esta asignatura dotará al alumnado de los mecanismos para poder abordar el proceso de creación de un proyecto educativo con éxito, aproximándose a todos los conceptos teóricos y conocimientos prácticos necesarios para afrontar y superar el diseño de un proyecto de estas características.

## Programa de la asignatura.

### 1. El proyecto educativo: definición, justificación y estrategias

Toda actividad o programación educativa en una institución cultural debe estar sujeta a un proyecto que sintetice sus elementos, permita ejecutar las acciones programadas y desarrollarlas de la manera más exitosa. En este primer tema estudiaremos en profundidad la necesidad de desarrollar este tipo de proyectos y la manera de abordarlos.



## 2. Diseño: concepción y contexto

Diseñar un proyecto educativo puede ser una actividad enriquecedora, pero también exhaustiva y precisa. Veremos las fórmulas para concebir y desarrollar un proyecto, ajustarlo a nuestras necesidades y nuestro contexto y darle forma de manera exitosa.

## 3. Desarrollo: definición y planificación

La planificación es fundamental en todo proyecto, especialmente para cubrir todos los aspectos prácticos del mismo. En este tercer tema nos acercaremos a los aspectos de producción de un proyecto educativo desde una perspectiva eminentemente práctica.

## 4. Ejecución: implementación y difusión

Aprenderemos a lanzar nuestro proyecto, difundirlo para que llegue a su público objetivo, ejecutarlo con éxito y realizar el seguimiento de esa ejecución para poder luego evaluar su impacto y funcionamiento.

## 5. Evaluación: fases, tipos y métodos

En la mayor parte de proyectos, una de las principales carencias suele ser los mecanismos de evaluación. En el tema final de esta asignatura estudiaremos la importancia de la evaluación cualitativa de un proyecto y nos aproximaremos a los diferentes tipos de evaluación, los métodos para aplicarlos y las fórmulas para ejecutarlos.

## Objetivos generales.

Dotar al alumnado de los conocimientos y herramientas necesarias para la formulación, puesta en práctica y evaluación de proyectos educativos

## Objetivos específicos.

- Capacitar al alumnado para:
- Reconocer la importancia de un proyecto educativo
- Diseñar proyectos educativos de acuerdo con la realidad de cada institución cultural
- Concebir el proyecto desde posicionamientos interdisciplinares y sociocríticos

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

ASIGNATURA OBLIGATORIA 4.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# Abriendo el museo a la ciudadanía: arte, educación y creatividad

Más que nunca antes, los museos son hoy espacios que buscan atraer a la ciudadanía y mostrar lo que custodian, cuidan y exponen intramuros. Además, en las últimas décadas, se han convertido en lugares de *peregrinación* y visita obligada para los miles de turistas que diariamente hacen cola frente a las instituciones museísticas más emblemáticas, atraídos por una oferta expositiva atractiva y que es difundida y publicitada hasta la saciedad. En medio de esta incuestionable demanda la pregunta es, sin embargo, si más allá de cruzar sus umbrales y recorrer sus salas, estos visitantes abandonan el museo habiendo podido establecer con él algún tipo de relación.

Un museo abierto a la ciudadanía es un museo en continuo cambio por el efecto de las relaciones establecidas en él y con él. Es un museo que no suma el número de visitantes que lo pisan, sino el número de personas con los que establece una comunicación; más o menos rica, duradera o profunda, pero comunicación, al fin y al cabo. El acto educativo es fundamental en este contexto, y lo abordaremos desde la gestión didáctica de la creatividad.

Esta asignatura pretende el análisis crítico sobre esta relación fundamental para la supervivencia y desarrollo de los museos actuales y futuros, y profundiza en los diferentes ámbitos de actuación en los que los profesionales vinculados a las áreas educativas de estas instituciones pueden intervenir para orientarla y desarrollarla en beneficio de todos. Se propone, por lo tanto, no sólo dotar a los estudiantes de la información y documentación necesarias para la comprensión, análisis y reflexión sobre el modo en que el museo debe, puede y se espera que se *abra* al público, sino también de los conocimientos prácticos que permiten modelar la relación con el mismo según los intereses y expectativas de la sociedad de la que forma parte.

## Programa de la asignatura.

### **1. Departamentos de Educación: origen y evolución de las *puertas de entrada* a los museos.**

Análisis en detalle del desarrollo de los departamentos educativos en instituciones culturales, señalando sus aportaciones, retos y áreas de acción. Aprovecharemos la experiencia desde dentro para ver cómo se gestionan estos departamentos y cómo desarrollan su papel en la accesibilidad de los usuarios y visitantes de las instituciones culturales.

### **2. Introducción a la museografía didáctica: otra forma de contar es posible**

Nociones y conceptos generales de la museografía didáctica. Veremos los montajes expositivos diseñados a tal efecto y la manera en que una exposición se puede relacionar desde un punto de vista didáctico con sus usuarios.

### **3. Arte y educación: un binomio privilegiado para la formación de públicos**

¿Cómo se educa en el arte? Estudiaremos la práctica creativa y artística como canal de excepción para la formación del público en diferentes áreas y niveles.

### **4. La experimentación como estrategia creativa: el protagonismo del visitante**

Abordaje de la práctica artística y la experimentación como herramienta educativa. El visitante toma el protagonismo del acto educativo a través de la gestión de sus propias habilidades y del aprendizaje directo.

## Objetivos generales.

- Conocer el papel fundamental que los Departamentos de Educación tienen en la conformación del museo como una institución abierta a la ciudadanía.
- Conocer estrategias museográficas didácticas dirigidas a la mejora y desarrollo de la relación entre los contenidos de las exposiciones y los visitantes.
- Reconocer la educación artística y el uso del lenguaje del arte como herramientas privilegiadas para la educación de los diferentes tipos de público.
- Comprender y reflexionar sobre la importancia del papel del visitante del museo.

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Identificar la información necesaria para el diseño e implementación de acciones educativas concretas destinadas a tipos de público específicos
- Aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el diseño de una propuesta museográfica didáctica
- Planificar una programación educativa vinculada a la programación expositiva de una institución museística
- Formular los objetivos educativos que un museo debe plantearse en relación a sus contenidos y a sus públicos
- Adaptar una programación expositiva con el objeto de hacerla más accesible a los visitantes de un museo
- Utilizar la capacidad creativa propia en el desarrollo de acciones educativas destinadas a fomentar la creatividad en los visitantes del museo.



ASIGNATURA OPTATIVA 1.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# Técnicas de divulgación y alfabetización científica

Considerando que no todos los museos o instituciones culturales se encuadran en el sector humanístico o de las artes, esta asignatura se plantea como una necesaria aproximación al acto educativo y divulgativo de la ciencia pura. Desde museos de ciencias naturales a planetarios, pasando por centros de investigación y espacios naturales protegidos, los contenidos de divulgación y alfabetización científica son básicos para el desarrollo de cualquier tipo de programación educativa.

Igualmente, la alfabetización científica es un compromiso social general que debe ser abordado también por instituciones culturales, humanísticas y artísticas, que además puede enriquecer sus contenidos haciéndolos más transversales. Por este motivo, esta asignatura se dirige también a estudiantes de perfiles humanísticos o de las ciencias sociales, para que puedan complementar su perfil educativo con conocimientos y técnicas de la divulgación científica.

Por ello, esta asignatura se propone conocer el grado de alfabetización científica del público general, los temas científicos estratégicos y más atractivos, las técnicas de divulgación científica en comunicación oral, escrita y en otros formatos que resultan más eficaces, así como analizar las tácticas empleadas en los departamentos educativos de museos científicos nacionales e internacionales para una exitosa acción educativa en la ciencia.

FOR  
MA  
CIÓN al<sup>2</sup>

**UEMC**

Universidad Europea  
Miguel de Cervantes

## Programa de la asignatura.

### 1. Alfabetización científica del público general. Estado de la cuestión.

Importancia de la alfabetización científica en la sociedad actual y análisis del conocimiento científico del público general, así como de las herramientas y canales de aproximación al mismo.

### 2. Temas estratégicos de divulgación científica.

Como herramienta básica y efectiva de aproximación al hecho científico, se estudiarán estrategias exitosas de divulgación y alfabetización científica, como las siguientes:

#### a. Ciencia cotidiana

El análisis de la ciencia tras hechos sencillos del día a día como estrategia de aproximación y gestión de la curiosidad del público.

#### b. Desmontando mitos y bulos

El *debunking* como herramienta para captar el interés y proporcionar una perspectiva rigurosa al público general sobre hechos de conocimiento popular.

#### c. La ciencia en otras formas de conocimiento

Como apoyo fundamental a la actividad educativa en artes y humanidades, el análisis científico de aspectos relativos a otros campos resulta de una enorme efectividad.

#### d. Actualidad científica

La explicación profunda de la actualidad científica permite al mismo tiempo consolidar la alfabetización científica del público y ofrecer un discurso fresco, dinámico y actualizado.

### 3. Técnicas para una comunicación científica eficaz.

En este tema trabajaremos sobre las principales técnicas de comunicación científica, con el objetivo de que se puedan aprovechar tanto para la acción educativa y divulgativa de la ciencia como para cualquier otro campo relativo a las instituciones museísticas y culturales. Trabajaremos principalmente las técnicas básicas de comunicación en los siguientes formatos:

#### a. Comunicación científica escrita.

#### b. Comunicación científica oral.

#### c. Otros formatos.

#### 4. Educación en museos científicos. Estado de la cuestión.

Análisis general de la acción didáctica en museos científicos e instituciones del sector, con el análisis de casos de éxito que permitan ver la aplicación de todos los contenidos de la asignatura.

### Objetivos generales.

- Conocer el grado de alfabetización científica del público general
- Conocer los principales temas estratégicos de divulgación científica
- Explorar diferentes técnicas de divulgación científica.
- Conocer las principales tácticas empleadas por los departamentos educativos de los museos científicos

### Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Saber a qué fuentes recurrir para estudiar un tema científico.
- Saber determinar qué es lo que hay que comunicar.
- Saber elaborar un plan de comunicación científica eficaz.

ASIGNATURA OPTATIVA 2.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)


# El arte como forma de entendimiento: el museo como recurso educativo

Vivimos en un mundo en continuo cambio, donde las imágenes han ido progresivamente a gran velocidad tomando el protagonismo del relato de nuestras vidas. En un mundo, donde la mayoría de la información nos llega de forma visual, es imprescindible crear mecanismos de análisis para asimilar críticamente toda esta información. ¿Un antídoto? En este marco, los museos se nos ofrecen hoy, como espacios de resistencia a toda esta avalancha. Espacios donde todos acudimos acompañados de nuestros diversos saberes, culturas, miedos, y experiencias. Y donde encontramos que los ritmos, los tiempos y los valores son diferentes a los de nuestro día a día, espacios que nos acercan a la comprensión de nuestro mundo. Donde es posible la visualización de los procesos mentales.

Es interesante observar cómo poco a poco los artistas han ido introduciendo en su práctica artística formatos de trabajo del mundo de la pedagogía, como el dialogo, la colaboración la participación, la investigación y la importancia del proceso entre otros.

En esta asignatura trataremos de trabajar la idea del museo como herramienta educativa en el contexto de nuestro entorno. Pensaremos en qué modo el museo puede establecer formatos trabajo de colaboración y participación con su entorno. Donde los programas sean pensados y generados “con” y no “para” los públicos, con el objetivo de generar experiencias significativas y sobre todo transferir un rol activo al visitante. El museo lo pensamos entre todos.

Estudiaremos el museo como un panorama de sucesos en el que se despliegan las conclusiones estéticas de distintas épocas. También es un espacio de culminación en el que las ideas -que se nos presentan por primera vez en el colegio, y en diversas etapas de nuestros aprendizajes- germinan y crean materia tangible; sin ningún tipo de pudor o censura.



Se estudiará el potencial, recursos y los modos para que estas instituciones sean una institución educativa que utiliza el arte como herramienta metodológica que proporciona una experiencia íntima; con el arte y contigo mismo/a.

Trabajaremos conceptos como: *comfort*, hospitalidad y sentido de pertenencia para en primer lugar entender la institución como propia para ellos estudiaremos como todas las herramientas del Departamento de educación van dirigidas a acomodar y garantizar la experiencia del arte, a todos los públicos del Museo. Las propuestas deben ser fruto de la observación, del dialogo, la investigación y la colaboración entre los diferentes agentes que participan en la actividad. Somos sensibles a los cambios que acontecen en el mundo, por lo que todos los programas están en constante evolución para adecuarse a las nuevas necesidades de la sociedad.

## Programa de la asignatura.

### 1. ¿Mediación o educación?

Este tema consta de los siguientes apartados:

-¿Qué entendemos como educación en museos? Análisis conceptual del acto educativo, desde una perspectiva teórica y filosófica.

-Tipos de programas educativos. Estudiaremos cómo establecer conexiones de los contenidos del museo con nuestros públicos, en función de los diferentes perfiles, en constante evolución, que presenta el público museístico.

-La importancia de la misión de los museos a la hora de diseñar el proyecto educativo. Revisión de ejemplos de distintas instituciones internacionales de referencia.

-Innovación educativa: alianzas y responsabilidades que conducen al hecho innovador en la educación institucionalizada.

-La mediación como el establecimiento de puntos de contacto entre la obra de arte, los proyectos curatoriales y el público. Distintos formatos, velocidades e intensidades a la hora de trabajar con el arte, como metodología y no solo como contenido.

## 2. Metodologías.

Este tema consta de los siguientes apartados:

- ¿Cómo diseñar una metodología propia que otorgue unidad, personalidad, cumpla los objetivos de una institución y a la vez respete la libertad de actuación de las personas implicadas: público y educadores? Estudiaremos el proceso de negociación entre todos estos componentes y la importancia de construir formatos abiertos.

-El componente performativo en la educación: análisis del acto educativo en el contexto de un espacio arquitectónico como el que ofrece una institución cultural.

-El espacio arquitectónico como escenario de nuestras vidas. Ejemplos de diferentes metodologías y pautas para aprender a crear una propia.

## 3. El museo como lugar de experiencias significativas y personales.

Este tema consta de los siguientes apartados:

- ¿Pienso o me piensan? El museo como lugar de experiencias, como territorio seguro. Veremos cómo en el acto educativo del museo no hay una agenda rígida a seguir, como ocurre en las instituciones escolares y la educación reglada. Aprenderemos la importancia de producir experiencias entre todos.

-Los museos y su papel estratégico en la formación de las personas. Valor social: museo y construcción de la ciudadanía.

-Emociones. La importancia de lo emocional para deconstruir relaciones de poder entre educador/a y educando, así como entre la institución y sus visitantes.

- ¿Cómo gestionar el miedo? Profundizaremos en el miedo que puede producir una institución de arte contemporáneo para el que no esté familiarizado y veremos pautas para abordarlo con éxito.

#### 4. Nuevas narrativas.

Este tema consta de los siguientes apartados:

- Cómo generar nuevas narrativas con los contenidos del museo. Caminos para la innovación educativa a partir del modelo de la educación no formal.
- Comisariado de exposiciones educativas o proyectos educativos con formato de exposición. Estudiaremos la exposición como actividad educativa en sí misma.
- ¿Qué se lleva el visitante del museo? ¿Cómo recoger la voz del visitante? ¿Cómo investigar en la colección desde y con el visitante, desde la colectividad? Evaluaciones desde el público.

#### Objetivos generales.

- Entender que la educación es una responsabilidad de todos, no solamente de la educación reglada.
- Presentar a los alumnos las posibilidades educativas, tanto desde la educación reglada como desde la no reglada, de una institución dedicada al arte contemporáneo.
- Conocer diferentes formatos de programas educativos en museos de arte moderno y contemporáneo.

#### Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

Ver, mirar, percibir, observar, pensar como base metodológica en el análisis de las imágenes. .La percepción no es pasiva. ¿Cómo podemos activarla?

-Pensamiento crítico para aplicar los conocimientos adquiridos durante las clases y las lecturas.

- Activar y trabajar desde ahí. En dialogo.
- Añadir a su practica la experimentación, prueba y error.
- Aprender a aprender.

ASIGNATURA OPTATIVA 3.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# Perspectiva de género y acción educativa: visibilizando a las mujeres

Los museos e instituciones culturales son espacios pedagógicos y agentes del cambio social y cultural y, como tales, deben revisar sus discursos de carácter androcéntrico para visibilizar a la mujer como sujeto activo de la historia. Para ello la asignatura contempla una aproximación a los planteamientos metodológicos para la formulación de propuestas educativas en las que se incorpore la perspectiva de género.

En el mundo actual, la perspectiva de género no solamente se ha mostrado como un área de conocimiento prioritario, sino también como uno de los campos de estudio más innovadores. Es por ello que se ha desarrollado una creciente demanda social hacia las instituciones culturales para que incorporen en sus programas educativos este tipo de aproximaciones, a fin de ser más inclusivas y justas.

Esta asignatura se plantea, por tanto, como complemento teórico y práctico necesario para cualquier profesional que quiera especializarse en el desarrollo de programas educativos en instituciones culturales.

## Programa de la asignatura.

### 1. Introducción: conceptos básicos

Introducción al desarrollo de la perspectiva de género, donde aprenderemos a manejar los conceptos básicos que deben transmitirse a cualquier tipo de programación educativa.





## **2. Una nueva mirada: género e historiografía en el Arte y las Humanidades**

Revisión crítica de la perspectiva de género en las humanidades y la historiografía del arte, como base teórica necesaria para la programación educativa en todo tipo de instituciones culturales. Analizaremos los postulados de las principales autoras y corrientes.

## **3. La perspectiva de género en museos y espacios culturales: una aportación multidimensional**

Profundizaremos en los canales para aplicar la perspectiva de género en museos e instituciones culturales a través de sus programaciones educativas y actividades de extensión cultural.

## **4. Enfoque metodológico para una práctica didáctica en clave de género**

Repasaremos la metodología práctica para aplicar una práctica didáctica en clave de género en todo tipo de instituciones culturales.

### **1. Análisis de propuestas educativas**

Análisis crítico de propuestas reales y casos de éxito donde se pueda estudiar la implementación exitosa de la perspectiva de género en la acción educativa.

## **Objetivos generales.**

- Dotar al alumnado de los conocimientos y herramientas necesarias para la planificación de actividades educativas en clave de género.

Capacitar al alumnado para:

- Reflexionar sobre el discurso histórico de forma crítica
- Comprender las aportaciones teóricas de los estudios de mujeres y género en las Ciencias Sociales
- Analizar las propuestas actuales en museos, instituciones culturales y centros de interpretación desde una perspectiva de género
- Aprender la importancia de cuestionar los paradigmas establecidos

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- Capacitar para la investigación y creación de nuevos datos en materia de género

ASIGNATURA OPTATIVA 4.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

# Educación cultural no presencial: Internet, redes sociales y nuevas plataformas

El mundo del siglo XXI ha proporcionado al ser humano una herramienta nunca imaginada: la red. Este invento, posicionado sin lugar a dudas entre los dos o tres más relevantes para la historia de nuestra especie, ha cambiado radicalmente el entorno en el que vivimos, actuamos, trabajamos y nos relacionamos. Hoy, la humanidad no se entiende sin Internet y sus infinitas aplicaciones.

Sin embargo, el aprendizaje no se ha adaptado a igual velocidad a este nuevo entorno humano y sigue anclado a un concepto presencial que ya no se identifica en absoluto con la realidad de la mayor parte de las personas. Cierta desdén por las nuevas tecnologías y un rechazo a relacionar Internet y las redes sociales con conceptos de prestigio como “ciencia”, “cultura” o “aprendizaje” están provocando una infrautilización generalizada de las tecnologías en el ámbito cultural y educativo, especialmente desde las instituciones. Esta visión conservadora, que sigue viendo en la tecnología más un medio de promoción que un canal en sí mismo, es la que desmontaremos en esta asignatura.

Aprenderemos como utilizar las TIC y, especialmente, las redes sociales como soportes educativos para instituciones y proyectos culturales de todo tipo, explotando su enorme potencial para ayudar a formar y difundir en el patrimonio cultural y científico.

FOR  
MA  
CIÓN al<sup>2</sup>

UEMC

Universidad Europea  
Miguel de Cervantes

## Programa de la asignatura.

Planteamos esta asignatura como innovación en un campo poco o nada trabajado desde el punto de vista de la educación en instituciones culturales. Por su especial amplitud, esta asignatura se estructura a través de un mayor número de lecciones, de menor extensión que en otros módulos del Máster)

Esta asignatura consta de los siguientes temas:

### 1. **Cultura y aprendizaje en la era de la hiperconexión.**

Introducción a la realidad hiperconectada en la que vive el ciudadano del siglo XXI y a los valores y oportunidades educativas que de ella se pueden extraer.

### 2. **El teléfono móvil no tiene la culpa: m-learning.**

Explicaremos cómo se puede utilizar la tecnología móvil para la educación aprovechando su enorme potencial, tanto en un entorno educativo tradicional (formal) como en el entorno de las instituciones culturales (no formal).

### 3. **Internet como recurso educativo: plataformas para el aprendizaje.**

Análisis de las plataformas de aprendizaje online y de sus posibilidades para aprovechamiento de los programas educativos de las instituciones culturales.

### 4. **¿Cómo actúan los museos e instituciones culturales en Internet?**

Análisis crítico de la actividad en redes de museos e instituciones culturales de referencia.

### 5. **Redes de aprendizaje y redes sociales.**

Introducción a las redes sociales como campo de aprendizaje comunitario y plataforma de intercambio de conocimiento.

### 6. **Características y uso educativo de Facebook.**

Caso práctico de explotación de esta plataforma social, sus puntos fuertes y débiles, para el desarrollo de programas de educación o divulgación.

### 7. **Instagram como herramienta educativa.**

Caso práctico de explotación de esta plataforma social, sus puntos fuertes y débiles, para el desarrollo de programas de educación o divulgación.

### 8. **El potencial educativo de Twitter.**

Caso práctico de explotación de esta plataforma social, sus puntos fuertes y débiles, para el desarrollo de programas de educación o divulgación.

## 9. Generación YouTube: ¿cómo se aprende en el siglo XXI?

Caso práctico de explotación de esta plataforma social, sus puntos fuertes y débiles, para el desarrollo de programas de educación o divulgación.

## 10. Análisis de casos prácticos.

Como culminación de esta asignatura analizaremos casos de éxito de programas educativos en instituciones culturales vertebrados a partir de plataformas online y redes sociales.

## Objetivos generales.

- Aprovechar la potencialidad educativa de Internet.
- Plantear las redes sociales como espacio privilegiado para la educación cultural.
- Abordar el uso educativo de la tecnología desde las instituciones culturales.
- Entender la nueva forma de aprendizaje que posibilitan las TIC y las redes sociales.
- Conocer las posibles aplicaciones del smartphone como herramienta educativa.
- Explorar las principales plataformas y aplicaciones educativas.
- Conocer la actividad de las instituciones culturales de referencia en Internet.
- Entender el concepto de red social y aplicarlo a la educación.

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Adquirir conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el área de estudio.
- Aprender a comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Desarrollar las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

ASIGNATURA OPTATIVA 5.  
(5 CREDITOS / 125 HORAS)

## Módulo de prácticas

Prácticas tutorizadas en el departamento educativo de un centro museístico o cultural, (galerías, centros de arte, centros de interpretación, empresas de gestión cultural, y turística, museos privados o públicos, etc.).

Dada la dispersión del alumnado, por tratarse de un Máster online, se podrán seleccionar los centros a sugerencia de cada estudiante, en función de la proximidad geográfica que les permita ejecutar presencialmente las actividades prácticas.

### Programa de la asignatura.

Se programarán, cuando sea posible, estancias formativas en centros que permitan la adquisición de conocimientos técnicos por parte del alumnado y la puesta en práctica de las habilidades desarrolladas en las materias del Máster, como complemento a la formación teórica.

Como parte de la materia, cada alumno/a deberá entregar una memoria detallando el contenido y desarrollo del programa, para su evaluación.

El desarrollo de este Módulo de Prácticas será supervisado por un tutor/a asignado/a, que será responsable de la evaluación final del mismo.

## Objetivos generales.

- Aplicar de los contenidos teóricos y prácticos vistos en las materias teóricas.
- Desarrollar habilidades profesionales específicas.
- Fomentar el contacto del alumnado con instituciones culturales.
- Conocer una institución cultural y su funcionamiento educativo.
- Experimentar el desarrollo y/o ejecución de programas educativos reales.
- Analizar las necesidades educativas de una institución cultural concreta.
- Plantear soluciones educativas a las necesidades de una institución cultural.

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Trabajo en equipo.
- Aplicación práctica de conocimientos teóricos.
- Habilidades didácticas y pedagógicas.
- Habilidades analíticas.

TFM (20 CREDITOS / 500 HORAS)

# Trabajo de Fin de Máster

El TFM es obligatorio para obtener la titulación de Máster en Educación en Museos y Espacios Culturales.

En este Trabajo, tutorizado por un docente del Máster, el alumnado deberá reflejar los conocimientos y habilidades desarrollados durante la parte teórica.

## Programa de la asignatura.

El tiempo de trabajo del TFM será gestionado siguiendo las indicaciones del docente que tutorice la actividad de cada estudiante.

## Objetivos generales.

- Aplicar todo el conocimiento desarrollado durante el Máster.
- Demostrar solvencia en el análisis y desarrollo de proyectos educativos.

## Competencias, aptitudes y destrezas que debe adquirir el alumno / la alumna.

- Pensamiento crítico.
- Aplicación del conocimiento científico y técnico.
- Capacidad de expresión oral y escrita.



# 9. PREGUNTAS FRECUENTES

## 1. ¿Es un título oficial?

El Máster no es un título oficial, es un título propio de la **Universidad Europea Miguel de Cervantes**. Si estás interesada/o en realizar un máster con una finalidad a la iniciación a tareas investigadoras te recomendamos un Máster Oficial ya que estos constituyen la base a los estudios de Doctorado.

Los títulos propios como el nuestro adquieren competencias de carácter especializado y está **especialmente enfocado a la praxis profesional y al mundo laboral**. Si estás interesada/o en presentarte a unas oposiciones, a la hora de valorar méritos nuestro título puntúa como formación continua y sí da puntos.

## 2. ¿Cuál es el horario del Máster?

El Máster es continuo, son 6 meses de realización de asignaturas y 6 meses para realizar tu TFM. Cada mes se realiza una asignatura en el primer bloque, una vez terminada la asignatura tenéis una semana para entregas trabajos atrasados y los meses festivos como semana santa o navidad se amplia a tres semanas.

## 3. ¿Es obligatoria la asignatura de prácticas? ¿Puedo realizarla en cualquier centro o institución?

La asignatura de prácticas no es obligatoria; es una optativa. Al ser un Máster online nos encargamos nosotros de buscar el centro que más preferís e intentar cerrar convenio. Si eliges esta asignatura, os damos 5 centros a escoger de vuestra geografía (ordenados por orden de preferencia) y nosotros os adjudicamos uno de estos. Al haber poca formación en este ámbito, es bastante fácil encontrar centros dispuestos a acoger alumnos/as en prácticas. Las prácticas se realizan entre el cuarto y el duodécimo mes de Máster.



**4. ¿Es necesario residir en España para poder cursar el título?**

No. Puedes realizar el Máster desde cualquier punto del mundo.

**5. ¿Hay clases online? ¿Qué pasa si no puedo asistir a ellas?**

Sí, cada asignatura tiene 10 horas de clases online con las docentes. Si no puedes asistir a alguna de ellas no tienes porque preocuparte, al día siguiente tendrás la grabación en el Campus Virtual para verla en diferido siempre que quieras.

**6. ¿Los exámenes son presenciales?**

No, todos los exámenes se realizan de forma online a través de nuestro Campus Virtual.

**7. Una vez lo termine, ¿Cuándo recibo el título?**

Una vez presentado y valorado el TFM la Universidad Europea Miguel de Cervantes os enviará el diploma por correo certificado en un plazo de 3 meses.

# 10. MATRICULA.

La matrícula se realizará a través de la página web [https://formacionalcuadrado.com/master\\_educacion\\_museos/](https://formacionalcuadrado.com/master_educacion_museos/) pudiendo el alumno/a escoger como método de pago: transferencia bancaria, paypal o tarjeta de crédito/débito.

Se podrá escoger entre pago único 3250€\* o pagarlo en 3 pagos fraccionados [uno de reserva de plaza de 500€ y otros dos realizados entre el inicio de las clases y tres meses después]

[\*Tarifa según el mes en el que se formalice la matrícula]

Para más información:



[www.Formacionalcuadrado.com](http://www.Formacionalcuadrado.com)



[+34 722 873 690](https://wa.me/34722873690)



[hola@formacionalcuadrado.com](mailto:hola@formacionalcuadrado.com)



[@formacionalcuadrado](https://www.instagram.com/formacionalcuadrado)



[@Al2Formacion](https://twitter.com/Al2Formacion)



[@FormacionAlCuadrado](https://www.facebook.com/FormacionAlCuadrado)



[Formación Al Cuadrado](https://www.linkedin.com/company/Formacion-Al-Cuadrado)



FOR  
MA  
CIÓN al<sup>2</sup>

**UEMC**  
Universidad Europea  
Miguel de Cervantes