

DADES GENERALS

Curs acadèmic

Tipus de curs	Màster
Nombre de crèdits	76,00 Crèdits ECTS
Matrícula	1.650 euros (import preu públic)
Requisits d'accés	Diplomats, llicenciats o graduats
Modalitat	On-line
Lloc d'impartició	A través del Aula Virtual
Horari	Aula Virtual,

[Direcció](#)

Organitzador	Departament de Teoria de l'Educació
Col·laborador	Fundación Universitaria del Área Andina (Colòmbia)
Direcció	

[Terminis](#)

Preinscripció al curs	Fins a 16/01/2015
Data inici	Febrer 2015
Data fi	Maig 2016

[Més informació](#)

Telèfon	961 603 000
E-mail	informacio@adeituv.es

OBJECTIUS

Aquest màster sorgeix com a resposta a la necessitat de construir un conjunt de coneixements interdisciplinaris per a reflexionar sobre les pràctiques educatives en un paradigma educatiu que permetia sistematitzar la informació que emergeix de les pràctiques d'ensenyament quotidianes. Un gran nombre de professionals de l'educació se senten atrets per un tipus de formació específica que els dona un major coneixement i la utilització de les possibilitats del joc en la seua labor educativa diària. El propòsit d'aquest màster és exposar als estudiants un ampli panorama sobre la indústria cultural del videojoc i les seues possibilitats educatives, des del seu vessant epistemològic fins a la seua instrumentalització didàctica.