

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Master Propio
Número de créditos	60,00 Créditos ECTS
Matrícula	900 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Diplomados, licenciados o graduados
Modalidad	On-line
Lugar de impartición	Online
Horario	Online

Dirección

Organizador	Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives
Dirección	Francesc Josep Sánchez i Peris Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 04/02/2020
Fecha inicio	Febrero 2020
Fecha fin	Diciembre 2020

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

Videojuegos: Introducción, posibilidades educativas y desafíos para la Ed.

- 1.1. Las teorías educativas
- 1.2. Neurociencia y videojuegos
- 1.3. Oportunidades que ofrecen los videojuegos en la sociedad 3.0
- 1.4. Competencias digitales
- 1.5. Aportes desde la Narratología y ludología
- 1.6. Implicaciones educativas de los videojuegos
- 1.7. Videojuegos: definiciones clasificaciones
- 1.8. Qué podemos encontrar en la red
- 1.9. Tipologías de juegos
- 1.10. Juegos para la web y los dispositivos móviles
- 1.11. Videojuegos y simulación
- 1.12. Videojuegos y género
- 1.13. Los valores en los videojuegos

Integración de los elementos pedagógicos y los videojuegos en el desarrollo curricular

- 2.1. La mediación de las tecnologías en el aula
- 2.2. Los recursos audiovisuales
- 2.3. La mediación tecnológica y la innovación pedagógica en la inclusión de videojuegos
- 2.4. La integración de los videojuegos en contextos de educación formales
- 2.5. Integración de los videojuegos en los contenidos de enseñanza
- 2.6. Escenario pedagógico basado en el juego
- 2.7. Diseño de Gamificación en las aulas
- 2.8. Modelo TPACK como marco conceptual para integrar tecnologías
- 2.9. Creación de juegos digitales estilo quiz
- 2.10. Escape Room Educativo Físico
- 2.11. Escape Room Educativo. Transformando el aula.
- 2.12. Escape Room Educativo. Transformando la web.

El diseño de videojuegos para su integración en el currículo

- 3.1. Teorías sobre el diseño de videojuegos
- 3.2. El papel del diseñador de videojuegos

- 3.3. El diseño de los elementos formales
- 3.4. El diseño de los elementos narrativos
- 3.5. Las etapas del diseño
- 3.6. Introducción a la programación con Scratch
- 3.7. Programación de animaciones y videojuegos
- 3.8. Variables y procedimientos y proyecto Scratch
- 3.9. Introducción al pensamiento computacional y la programación por bloques
- 3.10. Programando videojuegos educativos
- 3.11. Electrónica y robótica educativa básica
- 3.12. Editores de videojuegos educativos para profesores

Videojuegos en la cultura infanto-juvenil y en la etapa adulta

- 4.1. La construcción histórica del concepto de infancia
- 4.2. Antropología audiovisual, aprendizaje y subjetividades mediáticas
- 4.3. Las prácticas culturales lúdicas
- 4.4. La gestión del conocimiento ante la competencia cultural
- 4.5. La comunicación social y la educación
- 4.6. El público global. Historia de los videojuegos
- 4.7. Discurso de los videojuegos para adultos
- 4.8. Videojuegos y tercera edad

Evaluación y métodos de investigación de y con videojuegos

- 5.1. Análisis de videojuegos
- 5.2. Cómo evaluar videojuegos
- 5.3. Juegos serios para la evaluación de cualificaciones profesionales
- 5.4. Instrumentos de evaluación de videojuegos
- 5.5. Modelos de investigación con videojuegos

Trabajo Fin de Master

Claves para la elaboración del TFM

PROFESORADO

Eda Artola

UTN Argentina

M^a Paz Colla

UTN Argentina

María Beatriz De Ansó

Lda. en Gestión Educativa.

Graciela Alicia Esnaola

Frédérique Claudine Françoise Frossard

M^a Gabriella Galli

UTN Argentina

Vicent Eulogi Gozálvez Pérez

Profesor Titular Departamento de Teoría de la Educación, Universitat de València.

Jorge Guerra Antequera

Diplomado en Educación Primaria.

Alejandro Andrés Iparraguirre

Ldo. en Marketing.

Beatriz Legerén Lago

Nancy E Morales

UTN Argentina

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

Doctor en Psicopedagogía.

Concepción Ros i Ros

Dra. en Ciencias de la Educación. Universidad Católica de Valencia "San Vicente Martir"

OBJETIVOS

Este máster surge como respuesta a la necesidad de construir un número de conocimiento interdisciplinario para reflexionar sobre las prácticas educativas desde un paradigma educativo que permita sistematizar la información que emerge de las prácticas de enseñanza cotidianas. Gran número de profesionales de la educación se sienten atraídos por un tipo de formación específica que les permite un mayor conocimiento y utilización de las posibilidades del juego en su labor educativa diaria. El propósito de este máster es otorgar un amplio panorama a los estudiantes sobre la industria cultural del videojuego y sus posibilidades educativas, desde su vertiente epistemológica hasta su instrumentalización didáctica.

- Diseño de currículos con integración de videojuegos, en el campo educativo donde ejerza su profesión, llámese colegio, universidad, o centro de formación empresarial.
 - Asesoramiento en la integración de las TICs y los videojuegos al modelo educativo del plantel donde trabaje.
 - Diseño de clases y currículos integrando los videojuegos al aula de clase.
 - Conformación de equipos de investigación en la implementación de programas educativos que incluyan videojuegos.
 - Desarrollo de videojuegos educativos para el plantel educativo donde trabaje, o para la entidad educativa gubernamental que lo requiera.
- Poseerá competencias complejas en el dominio de conocimientos pedagógicos y tecnológicos vinculados a la inclusión de los videojuegos en la educación evidenciados en su capacidad para:
- Conocer las características que definen a los videojuegos considerados textos lúdico- narrativos Electrónicos, o cibertextos, así como a las peculiaridades del hipermedio como entorno personal de aprendizaje.
 - Conocer los principales géneros narrativos incluidos en el videojuego, sus características principales e implicaciones desde el punto de vista del diseñador de juegos educativos.
 - Construir instrumentos de evaluación basados en el análisis y la categorización de videojuegos para la inclusión educativa en los diversos ámbitos (salud, educación y empresas) y niveles educativos.
 - Generar propuestas reflexivas hacia las prácticas pedagógicas que reconozcan el impacto de las nuevas tecnologías o incorporen sus Desarrollos desde una perspectiva social crítica.
 - Gestionar la organización, conducción y evaluación de proyectos innovadores de inclusión de los videojuegos en la educación.
 - Diseñar videojuegos considerándolos [objetos de aprendizaje] e implementar estrategias destinadas al mejoramiento de la calidad educativa a través de la inclusión de los videojuegos.
- Asimismo tendrá una sólida formación que le permitirá certificar incumbencias profesionales necesarias para desempeñarse en el campo de la tecnología educativa con sentido crítico, creativo y transformador.

METODOLOGÍA

Todas las materias se desarrollarán ofreciendo un marco teórico que promueva la reflexión y el análisis aplicado a herramientas de formación on line, estudio de textos, comprensión de conceptos básicos y debates sobre las cuestiones planteadas en cada tema. Para los contenidos prácticos se presentarán materiales elaborados con ejemplos que explicarán los contenidos teóricos. La metodología a utilizar contemplará las siguientes modalidades: lecturas tutorizadas, estudio de casos, comentario de textos, análisis de los ejemplos prácticos, realización de prácticas con videojuegos, debates a través de los foros, tutoría telemática.