

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Master
Número de créditos	76,00 Créditos ECTS
Matrícula	1.650 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Diplomados, licenciados o graduados

Modalidad	On-line
Lugar de impartición	A través del Aula Virtual
Horario	Aula Virtual

Dirección

Organizador	Departament de Teoria de l'Educació
Colaborador	Fundación Universitaria del Área Andina (Colombia)

Dirección

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 16/01/2015
Fecha inicio	Febrero 2015
Fecha fin	Mayo 2016

Más información

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

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.

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.