

DADES GENERALS

Curs acadèmic

Tipus de curs	Màster Propi
Nombre de crèdits	60,00 Crèdits ECTS
Matrícula	900 euros (import preu públic)
Requisits d'accés	Diplomats, llicenciats o graduats
Modalitat	On-line
Lloc d'impartició	Online
Horari	Online,

Direcció

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

Terminis

Preinscripció al curs	Fins a 04/02/2020
Data inici	Febrer 2020
Data fi	Desembre 2020

Més informació

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

PROGRAMA

- 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

- 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.

- 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

-
- 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

-
- 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

Claves para la elaboración del TFM

PROFESSORAT

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"

Francesc Josep Sánchez i Peris

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València

Jesús Valverde Berrocoso

Profesor/a Titular de Universidad. Universidad de Extremadura

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 permeta 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 dóna 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.