

## DADES GENERALS

## Curs acadèmic

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

## Direcció

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

## Terminis

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

## Més informació

<b>Telèfon</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacio@adeituv.es">informacio@adeituv.es</a>

## 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<sup>a</sup> Paz Colla

UTN Argentina

---

### María Beatriz De Ansó

Lda. en Gestión Educativa.

---

### Graciela Alicia Esnaola

---

### Frédérique Claudine Françoise Frossard

---

### M<sup>a</sup> 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.