

## Máster LUDOTECARIO

### ESTRUCTURA DEL MÁSTER

El Máster “Gaming Educator - Ludotecario” está formado por dos años de curso, para 1500 horas de formación cada año, correspondiente a 60 CFU (=Créditos Formativos Universitarios) por cada año, para un total de 3.000 horas y 120 CFU (25 horas de formación son 1 CFU).

El Máster incluye las siguientes áreas y ámbitos:

A. **Área de LECCIONES EN AULA** 360 horas por cada año con un total de **720 horas**  
en **Ámbito TEÓRICO - CIENTÍFICO** y **TÉCNICO-OPERATIVO**

B. **Área APRENDIZAJE E-LEARNING** 360 horas por cada año con un total de **720 horas**  
en **Ámbito TEÓRICO - CIENTÍFICO** y **TÉCNICO-OPERATIVO**

C. **Área TALLER DE EXPERIMENTACIÓN Y DE ACCIÓN**  
en **Ámbito de FORMACIÓN** 480 horas por cada año con un total de **960 horas**  
con las siguientes actividades:

- a) Taller en ámbito lúdico y de formación correspondientes a 330 h. cada año, total de 660 h.
- b) Comparación, coordinación y monitoreo en equipo: 100 h. cada año, total 200 h.
- c) Autoformación en equipo (desde 4 hasta 12 personas): 50 h cada año, total 100 h.

D. **DOCUMENTACIÓN y REVISIÓN DEL TRAYECTO**  
y **REDACCIÓN DE LA RELACIÓN FINAL** con un total de **600 horas**

- a) Documentación y revisión general y redacción de la relación final  
Correspondientes a 200 horas cada año, con en total 400 horas.
- b) Documentación y revisión en el 1º año de Máster correspondientes a 100 horas.
- c) Documentación y revisión en el 2º año de Máster correspondientes a 100 horas.

---

TOTAL 120 CFU x 25 h = **3.000 horas**

## Máster LUDOTECARIO

El Máster está estructurado en **5 Ámbitos disciplinares**. Los Ámbitos se desarrollarán con 24 *asignaturas semestrales*. En cada semestre hay 6 asignaturas universitarias; en cada año académico hay 12 asignaturas. Las actividades de las asignaturas semestrales están estructuradas en:

- 30 horas de lecciones en aula.
- 30 horas de aprendizaje e-learning.
- 40 horas de experimentación y de acción en *ámbito lúdico y de formación*.
- 25 horas de documentación.

Cada Asignatura está caracterizada, con 125 (=30+30+40+25) horas totales, las que corresponden a 5 CFU.

Las lecciones del 1º semestre se han desde octubre hasta enero; las lecciones del 2º semestre se han desde marzo hasta junio. En cada semestre de cada año académico la distribución horaria es la siguiente:

- 180 horas (= 30 horas x 6 asignaturas) de lecciones en aula.
- 180 horas (= 30 horas x 6 asignaturas) de aprendizaje e-learning.
- 240 horas (= 40 horas x 6 asignaturas) de taller de experimentación y de acción en *ámbito formación en ámbito ludico*.
- 150 horas (= 25 horas x 6 asignaturas) de documentación y revisión del trayecto.

Por cada año académico serán asignadas tareas y actividades de trabajo personal y de grupo por totales 360 horas de lecciones de aula y 360 horas de aprendizaje e-learning.

El trabajo personal tendrá que ser documentado, visionado por los docentes del Máster a través de transmisión en Internet y verificación del aprendizaje a través de la metodología e-learning.

Los exámenes del primer semestre empiezan en febrero; los exámenes del segundo semestre empiezan en el mes de junio de cada año académico.

Los exámenes tendrán puntuación sobre treinta o sobre diez. Para aprobar el examen hace falta conseguir al menos 18/30 o 6/10.

Dentro de los dos años se realizarán 24 asignaturas semestrales (12 el primer año y 12 el segundo año), por el total de 120 CFU (= 5 créditos x 24 asignaturas).

La evaluación de la **documentación final** (con **disertación de la tesis** del Máster) se realizará por una comisión evaluadora y podrá ser hecha en los meses de julio-septiembre o

## **Máster LUDOTECARIO**

febrero-marzo de cada año académico. La evaluación de la relación final tiene su propia puntuación.

La valoración de la documentación (expresada sobre treinta o sobre diez), se une con la puntuación conseguida en la valoración de los 24 exámenes del Máster.

Esa documentación será evaluada para la consecución del título a través del sistema de certificación **GECS – COMPETENCIAS Y HABILIDADES LUDOTECARIO.**

---

### **A. Área LECCIONES EN AULA y B. Área APRENDIZAJE E-LEARNING**

#### **TEÓRICO - CIENTÍFICO y TÉCNICO - OPERATIVO**

(720 horas de lecciones de aula y 720 horas de e-learning)

La formación teórico-científico y técnico-operativa del Máster está constituida por **Ámbitos disciplinares** y cada uno de estos tratará una temática:

- a) con lecciones en aula, trabajos de grupos, la utilización de instrumentos multimediales.
- b) a nivel informático con el utilizo de la metodología e-learning.

Los Ámbitos del Máster son:

- 1) **FUNCIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL SERVICIO DE LUDOTECA;**
- 2) **LOS USUARIOS DE LA LUDOTECA;**
- 3) **LA PROGRAMACIÓN Y LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS;**
- 4) **LABORATORIO DE EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS;**
- 5) **LOS LABORATORIOS DIDÁCTICOS.**

Las asignaturas del Máster por cada año académico son las siguientes:

# **Máster LUDOTECARIO**

## **1^ AÑO**

<b>Asignatura I</b>	<b>LUDOTECA: CARACTERÍSTICAS GENERALES</b>
<b>Asignatura II</b>	<b>FINALIDADES Y FUNCIONES DEL SERVICIO LUDOTECA</b>
<b>Asignatura III</b>	<b>EL SERVICIO DE LUDOTECA EN RELACIÓN A LAS ESCUELAS Y AL TERRITORIO Y A LOS OTROS SERVICIOS PARA LA INFANCIA</b>
<b>Asignatura IV</b>	<b>LOS ASPECTOS ORGANIZATIVOS DE LA LUDOTECA</b>
<b>Asignatura V</b>	<b>LAS FUNCIÓN ES Y LOS ÁMBITOS DE ACCIÓN DEL LUDOTECARIO</b>
<b>Asignatura VI</b>	<b>LA NORMATIVA EXISTENTE Y LAS PERSPECTIVAS FUTURAS</b>
<b>Asignatura VII</b>	<b>LAS ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DE LA LUDOTECA</b>
<b>Asignatura VIII</b>	<b>CARACTERÍSTICAS, EXIGENCIAS y NECESIDADES DE LA INFANCIA</b>
<b>Asignatura IX</b>	<b>CARACTERÍSTICAS, EXIGENCIAS Y NECESIDADES DE LAS FAMILIAS</b>
<b>Asignatura X</b>	<b>LA RELACIÓN LUDOTECARIO – FAMILIAS</b>
<b>Asignatura XI</b>	<b>LA PROGRAMACIÓN Y EL PROYECTO DE UN TRAYECTO LÚDICO – EDUCATIVO</b>
<b>Asignatura XII</b>	<b>FINALIDADES DEL PROYECTO LÚDICO</b>

## **Máster LUDOTECARIO**

### **2^ AÑO**

<b>Asignatura I</b>	<b>REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<b>Asignatura II</b>	<b>ASPECTOS PRÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS DE LAS ACTIVIDADES</b>
<b>Asignatura III</b>	<b>LAS TÉCNICAS DEL JUEGO Y DE LA ANIMACIÓN</b>
<b>Asignatura IV</b>	<b>LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO</b>
<b>Asignatura V</b>	<b>LA ELECCIÓN DEL JUEGO DE PROPONER</b>
<b>Asignatura VI</b>	<b>LA INVENCIÓN DEL JUEGO</b>
<b>Asignatura VII</b>	<b>LA INVENCIÓN DEL JUEGO</b>
<b>Asignatura VIII</b>	<b>JUGAR JUNTOS</b>
<b>Asignatura IX</b>	<b>LOS LABORATORIOS</b>
<b>Asignatura X</b>	<b>LA DRAMATIZACIÓN: INVENTAR UN TEATRO</b>
<b>Asignatura XI</b>	<b>CONTAR UNA HISTORIA</b>
<b>Asignatura XII</b>	<b>ARTE, MANIPULACIÓN y COLAGE: CONSTRUIR OBJETOS CON MATERIAL DE RECUPERACIÓN</b>

**Además serán realizados 4 congresos para profundizar los temas tratados.**

## **Máster LUDOTECARIO**

### **C. Área TALLER DE EXPERIMENTACION Y DE ACCIÓN**

#### **en ÁMBITO FORMACIÓN**

(960 horas )

De apoyo a la acción formativa está previsto un **taller formativo** conexo a la adquisición de las capacidades operativas. La práctica, para cada cursillista constará con la predisposición de un plan de intervención en una clase de niños en una Ludoteca. Las actividades del taller deberán tener documentación en modo detallado, precisando: lugar, instrumentos utilizados, personas implicadas, duración, estructura del proyecto, procesos en acto, resultados alcanzados, valoraciones realizadas.

Las actividades de socialización de **comparación-coordinación y de monitorización** con los ludotecarios de los Servicios para la Infancia en que se ha llevado a cabo la experimentación educativa-didáctica, con los ludotecarios de otros servicios del territorio o en red de ludotecas, hacen parte del proceso de adquisición del estudiante-cursillista y son elementos fundamentales del trayecto realizado durante del Máster. También estas actividades deberán tener documentación por medio de actas (report) sobre las actividades.

Otro elemento de esta área es la realización de encuentros de **autoformación en equipo** con mínimo 4 y máximo 12 estudiantes, en que se discutirán y profundizarán las temáticas y los contenidos del Máster. Por cada encuentro se realizarán actas que ilustren el trayecto desarrollado.

## **Máster LUDOTECARIO**

### **D. Área DOCUMENTACIÓN Y REVISIÓN DEL TRAYECTO Y REDACCIÓN DE LA RELACIÓN FINAL**

(600 horas)

Un notable relieve de empeño y esfuerzo revestirá la **documentación científica** y la revisión del trayecto formativo que constituye el elemento básico para evaluar las competencias y habilidades adquiridas por el estudiante- cursillista.

La **relación final** se compone de:

1. La **introducción** en que se explicitan los conocimientos, los resultados, la motivación, las expectativas y el empeño desarrollado por el cursillista con respecto de la Formación en el **Ámbito Teórico-Científico y Técnico-Operativo**.

2. Una síntesis de los 5 **Ámbitos disciplinares** con:

- \* mapa conceptuales personalizado del trayecto formativo
- \* desarrollo de los contenidos sobre el tema de la relación.
- \* propuesta lógica y posiblemente original, de trayecto lúdico-educativo.
- \* bibliografía esencial de los marcos teóricos.

3. Una parte concerniente el **Taller de Experimentación y de Acción en el Ámbito de Ludico con la documentación y la revisión del trayecto**. Es todo el *material encuadernado* en una relación que documente el trayecto efectuado por el estudiante-cursillista, los resultados educativos obtenidos, las capacidades metodológicas adquiridas, la habilidad proyectiva lograda y la mejora de los procesos lúdicos-educativos alcanzados en clase y en la ludoteca donde el estudiante-cursillista obra.

El material final como producto debe evidenciar:

- \* una documentación completa y coherente.
- \* los modelos teóricos de referencia y una bibliografía lógica;
- \* la claridad, la comprensibilidad y la estructuración del trayecto lúdico-educativo.

## Máster LUDOTECARIO

\* la coherencia del trabajo, la científicidad metodológica y la originalidad de las propuestas.

\* la eficacia de los resultados y de las intervenciones, la validación de los análisis y de las reflexiones del estudiante-cursillista.

4. Las **conclusiones** sobre los procesos y las competencias adquiridas durante del Máster.

Como anexos a la relación final se deben presentar:

- *Constancia* del Director de la estructura formativa en que el estudiante-cursillista ha realizado el taller formativo, con la aclaración del total de horas realizadas, de los contenidos desarrollados y de los resultados producidos.
- *las Actas*(report) de los encuentros para la realización de las actividades de comparación-coordinación-monitorización efectuadas con los colegas del curso, con el equipo de ludotecarios de los servicios para la infancia en que se ha realizado la experimentación educativa, con ludotecarios de otros servicios del territorio o en red de servicios.
- *las Actas* (report) de los encuentros de *autoformación*.
- *la Documentación del trabajo en equipo*.

Fausto Presutti

Il Presidente dell'ISPEF  
Fausto Presutti

