



## COURSE DATA

### DATA SUBJECT

**Code:** 44361  
**Name:** Games as a resource of social and educational action  
**Cycle:** Master's Degree  
**ECTS Credits:** 2  
**Academic year:** 2025-26

### STUDY (S)

Degree	Center	Acad. year	Period
2192 - Master's Degree in Social and Education Action	Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació	1	Second quarter

### SUBJECT-MATTER

Degree	Subject-matter	Character
2192 - Master's Degree in Social and Education Action	Games as a resource of social and educational action	ELECTIVES

### COORDINATION

PAYA RICO ANDRES

MASSO GUIJARRO BELEN

## SUMMARY

Play is essential in the education of boys and girls. In this sense, it is about achieving, through play, values, skills and having playful elements for conflict resolution. We will study the policies and spaces, both physical and virtual, capable of carrying out recreational activities to achieve educational objectives.

### Previous knowledge. Relationship with other subjects.

Relationship with subjects of the same degree: Together with the rest of the subjects of the compulsory module, it configures the common training of the Master in Social and Educational Action, which will facilitate the acquisition of the basic, general and transversal competences of the master.No enrollment restrictions specified with other subjects in the curriculum

## PREVIOUS KNOWLEDGE

### RELATIONSHIP TO OTHER SUBJECTS OF THE SAME DEGREE



There are no specified enrollment restrictions with other subjects of the curriculum.

## OTHER REQUIREMENTS

## COMPETENCES / LEARNING OUTCOMES

-

Analizar críticamente los discursos de la relación educativa, y construir los elementos de revisión de la propia identidad profesional y de la relación con el otro.

Analizar los entornos, los contextos y las experiencias de la acción social y educativa, para revisar críticamente, diseñar y desarrollar los principios y presupuestos de la intervención.

Analizar y sintetizar situaciones, aportaciones teóricas y metodológicas, y estrategias diversas de intervención.

Anticipar consecuencias y situar en el desarrollo histórico las problemáticas concretas del contexto de intervención socioeducativa.

Asumir la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito social y educativo.

Comprender y utilizar conocimientos avanzados en el contexto de la investigación socioeducativa.

Conocer y analizar las tendencias de la intervención socioeducativa y sus consecuencias en las políticas públicas.

Evaluar teorías y metodologías para formular juicios críticos sobre la propia práctica socioeducativa y el contexto en el que se desarrolla.

Integrarse y liderar equipos de trabajo interdisciplinares, para ofrecer una perspectiva compleja en el análisis de situaciones y el diseño de intervenciones.

Problematizar realidades sociales complejas e intentar resolver situaciones y conflictos, que desde una perspectiva socioeducativa requieren la comprensión y puesta en relación de intereses divergentes.

Saber diseñar, utilizar y analizar críticamente los medios y las tecnologías para dinamizar la acción social y educativa.

Saber diseñar, utilizar y evaluar estrategias de comunicación y habilidades sociales, tanto en grupos interdisciplinares de expertos como en la relación con los sujetos de intervención.

Saber participar y liderar procesos de investigación pertinentes para comprender, explicar y dinamizar la acción social y educativa.

Students should apply acquired knowledge to solve problems in unfamiliar contexts within their field of study, including multidisciplinary scenarios.



Students should be able to integrate knowledge and address the complexity of making informed judgments based on incomplete or limited information, including reflections on the social and ethical responsibilities associated with the application of their knowledge and judgments.

Students should communicate conclusions and underlying knowledge clearly and unambiguously to both specialized and non-specialized audiences.

Students should demonstrate self-directed learning skills for continued academic growth.

Students should possess and understand foundational knowledge that enables original thinking and research in the field.

## DESCRIPTION OF CONTENTS

- Game, values, abilities and conflict resolution
- Game and toy libraries
- Video games and education
- Policies, game scenarios and educating cities
- Policies, scenarios of joc i educating cities
- Toy and pedagogical museums
- Development of socio-educational projects

## WORKLOAD

### PRESENCIAL ACTIVITIES

Activity	Hours
Theory	3,50
Seminar	7,00
Classroom practices	3,50
<b>Total hours</b>	<b>14,00</b>

### NON PRESENCIAL ACTIVITIES

Activity	Hours
Attendance at other activities	0,00
Individual or group project	12,00
Independent study and work	21,00
Preparation of lessons	3,00
Preparation for assessment activities	0,00
Resolution of case studies	0,00
<b>Total hours</b>	<b>36,00</b>

## TEACHING METHODOLOGY

**Participatory Master Lesson**

- Collaborative and / or cooperative learning
- Project design and development
- Exhibition, debate and coordination
- Study and student work to integrate the skills of the module (linked to self-employment)

**EVALUATION**

- Portfolios, in which the different works carried out by the student will be included
- Exhibitions in class of work done
- Participation in the different class activities.

In exceptional situations, classified as such by the CCA of the MASE, the teaching staff will establish specific evaluation systems.

Fraudulent conduct in assessment tests and plagiarism in assessment work will be considered in accordance with the UV Assessment and Grading Regulations (ACGUV 108/2017) and the Protocol for Action against Fraudulent Practices (ACGUV 123/2020). The use of technologies (including AI) to create assessment materials without prior and express authorization from the teaching staff will prevent them from being considered as self-authored and will be treated according to current regulations and the UV Code of Coexistence and Good Practices (ACGUV 300/2023, DOGV, no. 9747/18.12.2023).

**REFERENCES**

- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2014). La cultura lúdica en los rituales funerarios de Iberoamérica: los juegos de velorio. *Studium. Revista de Humanidades*. 20, pp. 167 - 188. (España)
- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2019). *Jugar. Un derecho de la infancia*. Barcelona: Graó. ISBN: 978-84-9980-999-1
- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2020). The right of the child to play in the national reports submitted to the Committee on the Rights of the Child. *International Journal of Play*. 9, pp. 400 - 413. (Reino Unido) <https://doi.org/10.1080/21594937.2020.1843803>
- Jover Olmeda, Gonzalo; Payà Rico, Andrés (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*. 65 (1), pp. 9 - 14. (España)
- Payà Rico, Andrés (2004). Joc corporal, esport i educació física a l'ideari pedagògic de la Institución Libre de Enseñanza. *Educació i Història. Revista d'Història de l'Educació*. 7, pp. 117 - 133. (España)
- Payà Rico, Andrés (2007). El juego como recurso de educación moral y cívico-social. *Revista de ciencias de la educación*. 209, pp. 75 - 100. (España)
- Payà Rico, Andrés (2008). *Aprender jugando. Una mirada histórico-educativa*, Valencia: Universitat de València, ISBN: 978-84-370-7085-8
- Payà Rico, Andrés (2009). ¿Infancia, juego y escuela? en Hernández, José Luis, Sánchez, Laura y Pérez,



- Iván (Coords.) Temas y perspectivas sobre educación. La infancia ayer y hoy, Salamanca: Globalia Ediciones Anthema, pp. 65-94, ISBN: 978-84-95229-95-3.
- Payà Rico, Andrés (2011). Museologia i patrimoni historicoeducatiu. La importància el paper dels materials lúdics. Temps d'Educació. 40, pp. 163 - 178. (España).
- Payà Rico, Andrés (2011). O xoguete educativo español no século XX. Revista Galega de Educación. 51, pp. 44 - 47. (España)
- Payà Rico, Andrés (2013). Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX. Bordón. Revista de Pedagogía. 65 (1), pp. 33 - 42. (España)
- Payà Rico, Andrés (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. Espacios en Blanco. Revista de educación. 24, pp. 107 - 126. (Argentina)
- Payà Rico, Andrés (2015) ¿El juego como estrategia de atención a la diversidad y educación inclusiva? en Chiva, Inmaculada y Ramos, Genoveva (Coords.) Estrategias de enseñanza-aprendizaje: la cooperación y colaboración. Valencia: Universitat de València. ISBN: 978-84-9075-313-2.
- Payà Rico, Andrés (2017). ¿El juego y el juguete en la historia de la escuela? en Mayordomo, Alejandro y Barberà, Óscar (Eds.) Escoles i mestres: dos siglos de historia y memoria en Valencia. Valencia: PUV, pp. 136-152. ISBN: 978-84-9133-110-0.
- Payà Rico, Andrés (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. Historia de la Educación. Revista interuniversitaria. 38, pp. 39 - 57. (España): 2019 <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Payà Rico, Andrés; Bantulà Janot, Jaume (2019). Building a System of Indicators to Evaluate the Right of a Child to Play. Children & Society. 33, pp. 13 - 23. (Reino Unido) <https://doi.org/10.1111/chso.12291>
- Payà Rico, Andrés; Bantulà Janot, Jaume (2021). Children's right to play and its implementation: A comparative, international perspective. Journal of New Approaches in Educational Research. 10, pp. 279 - 294. (España) <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>
- Payà Rico, Andrés; Mengual Andrés, Santiago (Ed.). Videogames for Teachers: from research to action. New York (Estados Unidos de América): Mc Graw Hill. ISBN 978-84-48618308