



GUÍA DOCENTE CURSO: 2019-20

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Asignatura:	Juego, Creatividad y Convivencia Escolar		
Código de asignatura:	70433118	Plan:	Máster en Intervención en Convivencia Escolar
Año académico:	2019-20	Ciclo formativo:	Máster Universitario Oficial
Curso de la Titulación:	1	Tipo:	Complemento Formación
Duración:	Segundo Cuatrimestre		

DISTRIBUCIÓN HORARIA DE LA ASIGNATURA SEGÚN NORMATIVA

Créditos:	3
Horas totales de la asignatura:	75
UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL:	Multimodal

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre	Franco Justo, Clemente		
Departamento	Psicología		
Edificio	Edificio Central. Planta 2		
Despacho	100		
Teléfono	+34 950 015499	E-mail (institucional)	cfranco@ual.es
Recursos Web personales	http://cms.ual.es/UAL/personas/persona.htm?id=525250535051485277		

ELEMENTOS DE INTERÉS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA
Justificación de los contenidos
Los juegos en algunos campos permiten desarrollar actitudes y valores relacionados con la educación para la paz (cooperación, ayuda, autoestima, confianza y otros) para niños y niñas de edades y ámbitos educativos diferentes. Se desea dar cobertura a las dinámicas cooperativas que promuevan la educación para la paz y presenten alternativas a la resolución violenta de los conflictos.
Materia con la que se relaciona en el Plan de Estudios
Juego, creatividad y convivencia escolar
Conocimientos necesarios para abordar la Asignatura
Conocimientos básicos de dinámica de grupos. Aprendizaje cooperativo. Educación en contextos no formales. Conocimientos básicos de metodología de intervención psicoeducativa. Conocimientos básicos de informática: manejo de procesador de textos y navegación por Internet.
Requisitos previos recogidos en la memoria de la Titulación
Ninguno

COMPETENCIAS
Competencias Básicas y Generales
<i>Competencias Básicas</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y poseer conocimientos • Aplicación de conocimientos • Capacidad de emitir juicios • Capacidad de comunicar y aptitud social • Habilidad para el aprendizaje
<i>Competencias Generales</i>
CG1 - Completar la formación avanzada del profesional en convivencia escolar, favoreciendo su especialización y abordaje multidisciplinar de la convivencia, con orientación fundamentalmente investigadora, pero también académica/profesional CG2 - Capacitar para la investigación educativa en los diferentes ámbitos que implica la convivencia escolar: educativo, familiar, y social; así como para la aplicación a la práctica investigadora de los conocimientos teóricos adquiridos, favoreciendo la integración de conocimientos, el juicio crítico, y la implicación personal. CG3 - Favorecer la capacidad del alumno para investigación en la resolución de los problemas de convivencia que puedan darse en su entorno educativo, en otro nuevo o en contextos poco conocidos, más amplios, y que están influyendo en la existencia de problemas de convivencia escolar en los centros educativos. CG4 - Dotar de destrezas que permitan al discente transmitir, de modo oral o escrito, sus conocimientos así como las bases que sustentan estos y sus propias reflexiones, respecto a los diferentes contenidos adquiridos, adaptando estas a los diferentes públicos a los que el docente puede dirigirse y fomentando la retroalimentación. CG5 - Fomentar habilidades de aprendizaje y de investigación en el alumno que favorezcan el continuar estudiando en el ámbito de la convivencia escolar.
Competencias Transversales de la Universidad de Almería
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia social y ciudadanía global • Conocimientos básicos de la profesión • Capacidad para resolver problemas • Comunicación oral y escrita en la propia lengua • Capacidad de crítica y autocrítica • Trabajo en equipo • Compromiso ético • Capacidad para aprender a trabajar de forma autónoma
Competencias Específicas desarrolladas
Conocer la importancia del juego y de la creatividad así como capacitar para investigar en cómo utilizar ambos para prevenir o intervenir a través de ello en la convivencia escolar.
OBJETIVOS/RESULTADOS DEL APRENDIZAJE
El objetivo general de esta asignatura es que los alumnos del Máster, conozcan la relación entre el juego, la creatividad y la convivencia escolar; el uso del juego y de la creatividad en el entorno educativo y familiar, y los materiales didácticos existentes para favorecer la convivencia escolar mediante el juego y la creatividad del alumnado. Para ello, deberán obtener los siguientes resultados de aprendizaje: Cognitivos. Conocer los diferentes métodos docentes que pueden utilizarse en los centros educativos para trabajar aspectos relacionados con la convivencia escolar. Procedimentales. Aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a situaciones reales. Manejar herramientas básicas de búsqueda de información relacionada con la asignatura y herramientas básicas (programas) de intervención psicoeducativa. Actitudinales. Desarrollar hábitos de reflexión y evaluación de las propias actividades y actitudes generales. Valorar críticamente las aportaciones de la literatura sobre los temas. Respetar las normas generales de funcionamiento dentro del aula (puntualidad, comportamiento adecuado,...).

PLANIFICACIÓN

Temario

Tema 1. Teorías y evolución del juego

Tema 2. Teorías y evolución de la creatividad

Tema 3. Contribuciones del juego y de la creatividad al clima escolar

Tema 4. Programas de juego y de creatividad para la convivencia escolar

Metodología y Actividades Formativas

- Clases magistrales participativas- Aprendizaje basado en problemas- Demostración de procedimientos específicos- Realización de supuestos prácticos- Realización de informes- Visionado de vídeos- Estudio de casos

Actividades de Innovación Docente

Diversidad Funcional

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales pueden dirigirse a la Delegación del Rector para la Diversidad Funcional (<http://www.ual.es/discapacidad>) para recibir la orientación o asesoramiento oportunos y facilitar un mejor aprovechamiento de su proceso formativo. De igual forma podrán solicitar la puesta en marcha de las adaptaciones de contenidos, metodología y evaluación necesarias que garanticen la igualdad de oportunidades en su desarrollo académico. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad. Los docentes responsables de esta guía aplicaran las adaptaciones aprobadas por la Delegación, tras su notificación al Centro y al coordinador de curso

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Criterios e Instrumentos de Evaluación

- Asistencia a sesiones teórico-prácticas: 20% de la nota final
- Elaboración y presentación de informes sobre la implementación de un programa de mejora de la convivencia a través del juego y el desarrollo de la creatividad en los años escolares: 80% de la nota final

Mecanismos de seguimiento

- Alta y acceso al aula virtual
- Participación en herramientas de comunicación (foros de debate, correos)
- Entrega de actividades en clase
- Entrega de actividades en aula virtual

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía recomendada

Básica

- GARAIGORDOBIL, M.. Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad. Pirámide. 2003.
- GARAIGORDOBIL, M. . Programa juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años.. Pirámide. 2003.
- GARAIGORDOBIL, M.. Programa juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años. Pirámide. 2004.
- GARAIGORDOBIL, M.. Programa juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Pirámide. 2005.
- GARAIGORDOBIL, M.. Programa juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años. Pirámide. 2007.
- GARAIGORDOBIL, M. y FAGOAGA, J.M.. Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. 2006.

Complementaria

- Freiden, J. Game: a clinical intervention to reduce adolescent violence in schools. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences, 66(12-A), 4308.. 2006.
- Garaigordobil, M. Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad. Pirámide. 2003.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J.M.. Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria. Ministerio de Educación y Ciencia.. 2006.
- Garaigordobil, M. y Pérez, J.I. Evaluación de un programa de juego creativo: Implicaciones en la estabilidad emocional, las estrategias de interacción social y el autoconcepto de niños de 10 a 11 años. Educación y Ciencia, 8(15), 65-84.. 2004.
- López, O. y Sevilla, F.A. El humor y la creatividad como valores para una convivencia escolar positiva. En J.J. Gázquez y M.C. Pérez-Fuentes (Coord.), Investigación en Convivencia Escolar: Variables Relacionadas, (pp. 141-148). Granada: GEU..
- Martínez, S.. Arteterapia con niños en edad preescolar. Arteterapia, 4, 159-175.. 2009.
- Moreno, F.J., Bastidas, J.M. y Betancourth, S. Incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar. Tesis Psicológica, 8(1), 144,161.. 2013.
- Ortega, R. Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y Aprendizaje, 55, 87-102.. 1991.
- Rosado, M.. El juego cooperativo como medida preventiva de la violencia escolar. En J.J. Gázquez, M.C. Pérez-Fuentes, A.J. Cangas y N. Yuste (Coord.), Mejora de la convivencia y programas encaminados a la prevención e intervención del acoso escolar, (pp. 181-186). . GEU. 2007.

Otra Bibliografía

Bibliografía existente en el Sistema de Información de la Biblioteca de la UAL

Puede ver la bibliografía existente en la actualidad en el Sistema de Gestión de Biblioteca consultando en la siguiente dirección:

https://www.ual.es/bibliografia_recomendada70433118

DIRECCIONES WEB