



UNIVERSIDAD DE ALMERIA
GUÍA DOCENTE CURSO: 2010-11

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA				
Asignatura:	Juego, Creatividad y Convivencia Escolar			
Código de asignatura:	70433118	Plan:	Máster en Intervención en Convivencia Escolar	
Año académico:	2010-11	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 Presenciales del estudiante:	22,5
			Horas No Presenciales del estudiante:	52,5
			Total Horas:	75
UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL:		Apoyo a la docencia		

DATOS DEL PROFESORADO			
Nombre	Justo Martínez, Eduardo		
Departamento	Psicología Evolutiva y de la Educación		
Edificio	Edificio Departamental de Humanidades y Ciencias de la Educación I (Edif. A) 2		
Despacho	11		
Teléfono	+34 950 015377	E-mail (institucional)	ejusto@ual.es
Recursos Web personales	Web de Justo Martínez, Eduardo		
Nombre	Franco Justo, Clemente		
Departamento	Psicología Evolutiva y de la Educación		
Edificio	Edificio Central 2		
Despacho	10		
Teléfono	+34 950 015499	E-mail (institucional)	cfranco@ual.es
Recursos Web personales	Web de Franco Justo, Clemente		

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORf1CuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por	Universidad De Almería	Fecha	23/07/2015
ID. FIRMA	blade39adm.ual.es	PÁGINA	1/7



Gw0reORf1CuOFv3i4lnRng==

ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Actividades previstas para el aprendizaje y distribución horaria del trabajo del estudiante por actividad (estimación en horas)

I. ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE (Presenciales / Online)	• Sesiones de contenido teórico	14,0
	• Sesiones de contenido práctico	6,0
	• Sesiones de grupo de trabajo	2,5
	• Prácticas externas	0,0
	• Tutorías colectivas	0,0
	• Tutorías individuales	0,0
	<i>Total Horas Presenciales/On line ...</i>	22,5
II. ACTIVIDADES NO PRESENCIALES DEL ESTUDIANTE (Trabajo Autónomo)	• (Trabajo en grupo, Trabajo individual)	52,5
	<i>Total Horas No Presenciales ...</i>	52,5
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE		75,0

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por

Universidad De Almeria

Fecha

23/07/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

PÁGINA

2/7



Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

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.

COMPETENCIAS

Competencias Generales

Competencias Genéricas de la Universidad de Almería

- Competencia social y ciudadanía global
- 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

Otras Competencias Genéricas

- Comprender y poseer conocimientos
- Aplicación de conocimientos
- Capacidad de emitir juicios
- Capacidad de comunicar y aptitud social
- Habilidad para el aprendizaje

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:

1. *Cognitivos*. Conocer los diferentes métodos docentes que pueden utilizarse en los centros educativos para trabajar aspectos relacionados con la convivencia escolar.
2. *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.
3. *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,...).

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por

Universidad De Almería

Fecha

23/07/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

PÁGINA

3/7



Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

BLOQUES TEMÁTICOS Y MODALIDADES ORGANIZATIVAS			
Bloque	JUEGO, CREATIVIDAD Y CONVIVENCIA ESCOLAR		
Contenido/Tema			
	Tema 1. Teorías y evolución del juego		
Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Sesiones de contenido teórico	Clase magistral participativa		2,0
	Proyecciones audiovisuales		1,0
Sesiones de contenido práctico	Debate		1,0
Descripción del trabajo autónomo del alumno			
Reflexión y análisis de la información..			
Identificación del proceso psicológico estudiado.			
Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
Contenido/Tema			
	Tema 2. Teorías y evolución de la creatividad		
Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Sesiones de contenido teórico	Clase magistral participativa		2,0
	Proyecciones audiovisuales		1,0
Sesiones de contenido práctico	Debate		1,0
Descripción del trabajo autónomo del alumno			
Reflexión y análisis de la información..			
Identificación del proceso psicológico estudiado.			
Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
Contenido/Tema			
	Tema 3. Contribuciones del juego y de la creatividad al clima escolar		
Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Sesiones de contenido teórico	Clase magistral participativa		2,0
	Seminarios y actividades académicamente dirigidas		1,0
Sesiones de contenido práctico	Debate		1,0
	Estudio de casos		1,0
Descripción del trabajo autónomo del alumno			
Reflexión y análisis de la información..			
Identificación del proceso psicológico estudiado.			
Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
Contenido/Tema			
	Tema 4. Programas de juego y creatividad para la convivencia escolar		
Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Sesiones de contenido teórico	Clase magistral participativa		4,0
	Seminarios y actividades académicamente dirigidas		1,0
Sesiones de contenido práctico	Debate		1,0
	Estudio de casos		1,0
Sesiones de grupo de trabajo	Proyectos		2,5
Descripción del trabajo autónomo del alumno			

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por

Universidad De Almería

Fecha

23/07/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

PÁGINA

4/7



Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

Reflexión y análisis de la información..

Identificación del proceso psicológico estudiado.

Aplicación de dicha información a situaciones reales.

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por	Universidad De Almeria	Fecha	23/07/2015
ID. FIRMA	blade39adm.ual.es	PÁGINA	5/7
			
Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==			

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS**Criterios de Evaluación**

Para superar la asignatura el alumno tendrá que elaborar y presentar 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

Porcentajes de Evaluación de las Actividades a realizar por los alumnos

	<i>Actividad</i>	<i>(Nº horas)</i>	<i>Porcentaje</i>
I. ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE (Presenciales / Online)	• Sesiones de contenido teórico	(14)	50 %
	• Sesiones de contenido práctico	(6)	20 %
	• Sesiones de grupo de trabajo	(2,5)	10 %
	• Prácticas externas	(0)	0 %
II. ACTIVIDADES NO PRESENCIALES DEL ESTUDIANTE (Trabajo autónomo)	• (Trabajo en grupo, Trabajo individual)	(52,5)	20 %

Instrumentos de Evaluación

- Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc.
- Pruebas finales (escritas u orales).

Mecanismos de seguimiento

- Entrega de actividades en clase
- Entrega de actividades en tutorías

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por**Universidad De Almeria****Fecha****23/07/2015****ID. FIRMA****blade39adm.ual.es****Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==****PÁGINA****6/7****Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==**

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía recomendada (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:

<http://almirez.ual.es/search/x?SEARCH=70433118>

Otro material recomendado

- Andreola, B. (1990) Dinámica de grupo. Bilbao. Sal terrae
- Beauchamp, A y otros (1985) Cómo animar un grupo. Bilbao. Sal Terrae.
- Campiglio, Alberto y Rizzi, Rinaldo (1997) Cooperar en clase. Sevilla. Publicaciones M.C.E.P.
- Cascón, F. y Beristain, C. (2000). La alternativa del juego. I y II. (Juegos y dinámicas de educación para la paz). Madrid. Los libros de la Catarata.
- NAVARRO A, Vicente. (2002) El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona. INDE
- ORLICK, Terry. (1996) Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo.
- Organización Mundial del Movimiento Scout (1989) 15 juegos de educación en el desarrollo para scouts. Zaragoza. ASDE- Scouts de Aragón.
- Ortega Ruiz, Rosario y otros (1998) La convivencia escolar: qué es y cómo abordarla. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía.
- Pallarés, Manuel (1990) Técnicas de grupo para educadores. Madrid. ICCE.
- Reynold, B. (2000.) "Como desarrollar la creatividad en los niños" Escuela para padres Ed. Debate Madrid
- Rimari Arias, Wilfredo (2001). ¿Cómo despertar la creatividad en la escuela usando mapas mentales?, Suplemento de la Revista Pedagógica "San Jerónimo" N° 72.
- Rodríguez Estrada, M., Fernández Ortega, J.A. (2000) Creatividad para resolver problemas. Principios y técnicas. Ed. Pax México
- Sanchez Carlessi, Hugo (2000) Hacia una educación creativa, en Revista Pedagógica Maestros, Lima-Perú, págs 5-7.

Direcciones Web

<http://jcpinto.es.eresmas.com/index10.html>

<http://www.educarueca.org/>

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==>

Firmado Por

Universidad De Almeria

Fecha

23/07/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==

PÁGINA

7/7



Gw0reORflCuOFv3i4lnRng==