

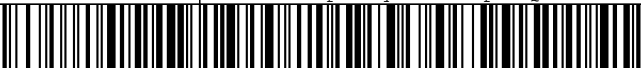


## GUÍA DOCENTE CURSO: 2015-16

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA			
Asignatura:	Juego, Creatividad y Convivencia Escolar		
Código de asignatura:	70433118	Plan:	Máster en Intervención en Convivencia Escolar
Año académico:	2015-16	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:		Semipresencial (b-learning)	

DATOS DEL PROFESORADO			
Nombre	Franco Justo, Clemente		
Departamento	Psicología		
Edificio	Edificio Central 2		
Despacho	100		
Teléfono	+34 950 015499	E-mail (institucional)	cfranco@ual.es
Recursos Web personales	<a href="#">Web de Franco Justo, Clemente</a>		

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:  
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==>

Firmado Por	Universidad De Almeria		Fecha	23/11/2015
ID. FIRMA	blade39adm.ual.es	kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==	PÁGINA	1/6
				
kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==				

## 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)	• Gran Grupo	0,0	
	• Grupo Docente	8,0	
	• Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	14,5	
	<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/kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==>

<b>Firmado Por</b>	<b>Universidad De Almeria</b>	<b>Fecha</b>	<b>23/11/2015</b>
<b>ID. FIRMA</b>	blade39adm.ual.es	kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==	<b>PÁGINA</b> 2/6
			
kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==			

## 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 Generales

*Competencias Genéricas de la Universidad de Almería*

- 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

*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: 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,...).

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:  
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==>

Firmado Por

Universidad De Almería

Fecha

23/11/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==

PÁGINA

3/6



kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==

<b>BLOQUES TEMÁTICOS Y MODALIDADES ORGANIZATIVAS</b>			
<b>Bloque</b>	<b>JUEGO, CREATIVIDAD Y CONVIVENCIA ESCOLAR</b>		
<b>Contenido/Tema</b>			
	Tema 1. Teorías y evolución del juego		
<b>Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo</b>			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Grupo Docente	Clases magistrales/participativas		2,0
Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	Aprendizaje basado en problemas		1,0
	Estudio de casos		1,0
	Realización de ejercicios		1,0
<b>Descripción del trabajo autónomo del alumno</b>			
Reflexión y análisis de la información. Identificación del proceso psicológico estudiado. Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
<b>Contenido/Tema</b>			
	Tema 2. Teorías y evolución de la creatividad		
<b>Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo</b>			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Grupo Docente	Clases magistrales/participativas		2,0
Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	Aprendizaje basado en problemas		1,0
	Estudio de casos		1,0
	Trabajo en equipo		1,0
<b>Descripción del trabajo autónomo del alumno</b>			
Reflexión y análisis de la información. Identificación del proceso psicológico estudiado. Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
<b>Contenido/Tema</b>			
	Tema 3. Contribuciones del juego y de la creatividad al clima escolar		
<b>Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo</b>			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Grupo Docente	Clases magistrales/participativas		2,0
Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	Aprendizaje basado en problemas		2,0
	Demostración de procedimientos específicos		1,0
	Estudio de casos		1,0
<b>Descripción del trabajo autónomo del alumno</b>			
Reflexión y análisis de la información. Identificación del proceso psicológico estudiado. Aplicación de dicha información a situaciones reales.			
<b>Contenido/Tema</b>			
	Tema 4. Programas de juego y creatividad para la convivencia escolar		
<b>Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo</b>			
<i>Modalidad Organizativa</i>	<i>Procedimientos y Actividades Formativas</i>	<i>Observaciones</i>	<i>Horas Pres./On line</i>
Grupo Docente	Clases magistrales/participativas		2,0
Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	Aprendizaje basado en problemas		2,0
	Estudio de casos		1,5
	Trabajo en equipo		1,0
<b>Descripción del trabajo autónomo del alumno</b>			
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/kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==>

Firmado Por

Universidad De Almería

Fecha

23/11/2015

ID. FIRMA

blade39adm.ual.es

kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==

PÁGINA

4/6



kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

### Criterios de Evaluación

- Asistencia a sesiones teórico-prácticas: 30% 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: 70% de la nota final

### Porcentajes de Evaluación de las Actividades a realizar por los alumnos

	Actividad	(Nº horas)	Porcentaje
I. ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE (Presenciales / Online)	• Gran Grupo	( 0 )	0 %
	• Grupo Docente	( 8 )	15 %
	• Grupo de Trabajo/Grupo Reducido	( 14,5 )	25 %
II. ACTIVIDADES NO PRESENCIALES DEL ESTUDIANTE (Trabajo autónomo)	• ( Trabajo en grupo, Trabajo individual )	(52,5)	60 %

### Instrumentos de Evaluación

- Observaciones del proceso.
- Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc.
- Pruebas finales (escritas u orales).
- Otros: Asistencia y participación a sesiones teórico-prácticas

### 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

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:  
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==>

<b>Firmado Por</b>	<b>Universidad De Almeria</b>	<b>Fecha</b>	<b>23/11/2015</b>
<b>ID. FIRMA</b>	<b>blade39adm.ual.es</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>5/6</b>



kHAp43mByBsA2KVofpeOtQ==

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía recomendada

#### Básica

- Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad (GARAIGORDOBIL, M.) - Bibliografía básica
- Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria (GARAIGORDOBIL, M. y FAGOAGA, J.M.) - Bibliografía básica
- Programa juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años (GARAIGORDOBIL, M.) - Bibliografía básica
- Programa juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años (GARAIGORDOBIL, M.) - Bibliografía básica
- Programa juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años (GARAIGORDOBIL, M.) - Bibliografía básica
- Programa juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. (GARAIGORDOBIL, M.) - Bibliografía básica

#### Complementaria

- Arteterapia con niños en edad preescolar. Arteterapia, 4, 159-175. (Martínez, S.) - Bibliografía complementaria
- 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. (López, O. y Sevilla, F.A) - Bibliografía complementaria
- 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). (Rosado, M.) - Bibliografía complementaria
- 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. (Garaigordobil, M. y Pérez, J.I) - Bibliografía complementaria
- Game: a clinical intervention to reduce adolescent violence in schools. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences, 66(12-A), 4308. (Freiden, J) - Bibliografía complementaria
- Incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar. Tesis Psicológica, 8(1), 144,161. (Moreno, F.J., Bastidas, J.M. y Betancourth, S) - Bibliografía complementaria
- Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad (Garaigordobil, M) - Bibliografía complementaria
- Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria (Garaigordobil, M. y Fagoaga, J.M.) - Bibliografía complementaria
- Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y Aprendizaje, 55, 87-102. (Ortega, R) - Bibliografía complementaria

### 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:

<http://almirez.ual.es/search/e?SEARCH=JUEGO, CREATIVIDAD Y CONVIVENCIA ESCOLAR>

## DIRECCIONES WEB

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:  
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/code/kHAp43mByBsA2KVoFpeOtQ==>

Firmado Por	Universidad De Almería	Fecha	23/11/2015
ID. FIRMA	blade39adm.ual.es	PÁGINA	6/6
			
kHAp43mByBsA2KVoFpeOtQ==			