

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	44361
Nombre	El juego como recurso de la acción socioeducativa
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	2.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2192 - M.U. en Acción Social y Educativa	Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación	1	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
2192 - M.U. en Acción Social y Educativa	10 - El juego como recurso de la acción socioeducativa	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
PAYA RICO, ANDRES	120 - Educación Comparada e Historia de la Educación
SANCHEZ I PERIS, FRANCESC JOSEP	335 - Teoría de la Educación

RESUMEN

El juego es fundamental en la educación de niños y niñas. En este sentido, se trata de conseguir, mediante el juego, valores, habilidades y disponer de elementos lúdicos para la resolución de conflictos. Estudiaremos las políticas y los espacios, tanto físicos como virtuales, susceptibles de la realización de actividades lúdicas para la consecución de objetivos educativos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS



Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

No se requieren

COMPETENCIAS

2192 - M.U. en Acción Social y Educativa

- Que los/las estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los/las estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los/las estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los/las estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Comprender y utilizar conocimientos avanzados en el contexto de la investigación socioeducativa.
- Evaluar teorías y metodologías para formular juicios críticos sobre la propia práctica socioeducativa y el contexto en el que se desarrolla.
- 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.
- Problematicar realidades sociales complejas e intentar resolver situaciones y conflictos, que desde una perspectiva socioeducativa requieren la comprensión y puesta en relación de intereses divergentes.
- Integrarse y liderar equipos de trabajo interdisciplinares, para ofrecer una perspectiva compleja en el análisis de situaciones y el diseño de intervenciones.
- 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 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.
- Conocer y analizar las tendencias de la intervención socioeducativa y sus consecuencias en las políticas públicas.
- 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.
- Analizar y sintetizar situaciones, aportaciones teóricas y metodológicas, y estrategias diversas de intervención.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Tras la realización de esta asignatura se espera que los alumnos conozcan los diferentes **fundamentos pedagógicos teórico-prácticos del juego** para aplicarlos con posterioridad en la acción socioeducativa en los diferentes espacios y ámbitos de intervención (resolución de conflictos, ludotecas y espacios de juego, museos, etc.).

Després de la realització d'aquesta assignatura s'espera que els alumnes coneguen els diferents fonaments pedagògics teòric-pràctics del joc per a aplicar-los amb posterioritat en l'acció socioeducativa en els diferents espais i àmbits d'intervenció (resolució de conflictes, ludoteques i espais de joc, museus, etc.).

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1.

- Juego, valores, habilidades y resolución de conflictos / Joc, Valors, habilitats i resol.lució de conflictes
- Juego y ludotecas / Jocs i ludoteques
- Videojuegos y educación / Videojocs i educació
- Políticas, escenarios de juego y ciudades educadoras / Polítiques, escenaris de joc i ciutats educadores
- Museos pedagógicos y del juguete / Museus pedagògics i del la joguina
- Elaboración de proyectos socioeducativos / El.laboració de projectes socioeducatius

**2. English contents****VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Seminarios	7,00	100
Clases de teoría	3,50	100
Prácticas en aula	3,50	100
Elaboración de trabajos en grupo	12,00	0
Estudio y trabajo autónomo	18,00	0
Lecturas de material complementario	3,00	0
Preparación de clases de teoría	3,00	0
TOTAL	50,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Lección magistral participativa / Lliçó magistral participativa

Aprendizaje colaborativo y/o cooperativo / Aprenentatge col.laboratiu i/o cooperatiu

Diseño y desarrollo de proyecto / Diseny i desenvolupament de projecte

Exposición, debate y coordinación / Exposició, debat i coordinació

Estudio y trabajo del alumno para integrar las competencias del módulo (vinculado a trabajo autónomo del alumno) / Estudi i treball de l'alumne per a integrar les competències del mòdul (vinculat a treball autònom de l'alumne)

EVALUACIÓN

Portafolios, en el que se incluirán los diferentes trabajos realizados por el estudiante

Exposiciones en clase de trabajos realizados

Participación en las distintas actividades de clase.



En situaciones excepcionales, calificadas como tales por la CCA del MASE, el profesorado establecerá sistemas específicos de evaluación.

REFERENCIAS

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

Esta asignatura mantiene los contenidos previstos, la forma de abordarlos y el sistema de evaluación, de acuerdo con lo que aparece en la Guía Docente. Está previsto, si la situación sanitaria lo permite, que se desarrolle con docencia presencial y con todo el grupo junto, manteniendo en todo caso las medidas de seguridad, y en un espacio suficientemente amplio, que permita hacerlo adecuadamente. Si no es así, puede pasar temporalmente a docencia online, con los apoyos informáticos previstos para ello por la Universitat.

Del mismo modo, si la situación de la pandemia lo requiere, y en la asignatura estaba previsto un sistema de evaluación presencial, éste podría trasladarse a un sistema alternativo sin presencialidad.