UNIVERSIDAD DE GRANADA

Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado

Número de pdf: 5145

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- [x] CULTURALES
- [ ] DEPORTIVAS
- [ ] DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
- [ ] SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

No

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Vicerrectorado de Innovación Social, Empleabilidad y Emprendimiento

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Proyecto jUGaR

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

https://medialab.ugr.es/

ORGANIZA

Secretariado de Innovación y Compromiso Social - Vicerrectorado de Innovacio?n Social, Empleabilidad y Emprendimiento

DIRECTOR/A
(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

Isaac J. Pe?rez Lo?pez

FECHA DE REALIZACIÓN

del 24-02-2025 al 23-05-2025

Nº DE HORAS

75

CREDITOS SOLICITADOS

Entre 3 y 4

CREDITOS CONCEDIDOS

3

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

jUGaR es una iniciativa del Vicerrectorado de Innovacio?n Social, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Granada, en colaboracio?n con el Aula Permanente de Formación Abierta y el ayuntamiento de Granada, con el propósito de fomentar la innovacio?n social y la participacio?n de la comunidad universitaria. Este proyecto busca formar al alumnado universitario en el uso de los juegos de mesa para la mejora de las funciones ejecutivas del cerebro y el bienestar personal y social, al mismo tiempo que se les formará en habilidades sociales, empatía y técnicas de dinamización de grupos con personas mayores.

El proyecto esta? dirigido al estudiantado de la Universidad de Granada, para favorecer variables cognitivas y el bienestar personal y social de personas mayores de 50 años, con la finalidad de empoderlas y fomentar la intergeneracionalidad a través de talleres de juegos de mesa, realizados por alumnado de la Universidad de Granada, y culminando en actividades formativas para el alumnado de Educación Primaria sobre temáticas de interés social (como, por ejemplo, inclusio?n y diversidad, medio ambiente y sostenibilidad historia y tradiciones locales, o salud y bienestar).

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

Fases del Proyecto
1. Formación del Estudiantado Universitario (20 horas)

? Capacitación en Juegos de Mesa y Técnicas de Dinamización y Empatía: Organizar talleres de formación impartidos por especialistas en juegos de mesa para los estudiantes universitarios:

Actividades:
a. Organizar talleres formativos que permita a los estudiantes descubrir el potencial de los juegos de mesa en la mejora de las funciones ejecutivas del cerebro y el bienestar personal y social.
b. Sesiones prácticas donde los estudiantes vivencien y reflexionen sobre los beneficios de la amplia diversidad que hay de juegos de mesa.
c. Análisis de juegos de mesa dependiendo del tipo de población y necesidades de estas mediante retos formativos.
d. Incluir formación en habilidades sociales, empatía y técnicas de dinamización de grupos con personas mayores

2. Implementación de Talleres con Personas Mayores (20 horas)

? Desarrollo de Talleres: Programar y llevar a cabo talleres con el Aula Permanente de Formación Abierta de la UGR.

Actividades:
a. Planificar las sesiones de los talleres de jóvenes y mayores.
b. Dar un enfoque lúdico-formativo a los talleres, asegurando que todos los participantes comprendan y disfruten los juegos.
c. Dividir a los voluntarios en equipos de trabajo con mayores para comenzar a colaborar en el diseño de una propuesta para el alumnado de Educación Primaria.

? Planificación de Temáticas: Identificar temáticas de interés social relevantes para el alumnado de los colegios.

Actividades:
a. Consultar con profesores y orientadores escolares sobre los intereses y necesidades del alumnado.
b. Elegir temáticas sociales como la inclusión, el respeto a los mayores, la empatía, entre otros.
c. Desarrollar un plan de actividades y materiales educativos para cada temática.

3. Actividades Formativas en Colegios (10 horas)

? Organización de Talleres y Evaluación del impacto: Coordinar con los colegios la realización de los talleres, impartidos por equipos de jóvenes y mayores, sobre las temáticas acordadas.

Actividades:
a. Coordinar con los colegios para programar las sesiones de talleres.
b. Preparar logísticamente las actividades (espacios, materiales, horarios).
c. Recoger y analizar datos sobre el impacto de las actividades en los alumnos.

4. Diseño de un serious game y elaboración de la memoria final (25 horas)
? Capacitación en el diseño de juegos de mesa con finalidad social: Organizar talleres de formación impartidos por especialistas en juegos de mesa para los estudiantes participantes en el proyecto.

Actividades:
d. Organizar talleres para que los estudiantes puedan conocer y aplicar la metodología design thinking, con la finalidad de diseñar un serious game con perspectiva social.
e. Desarrollo por equipos de trabajo del serious game, aplicando las cinco fases propias del design thinking: empatía, definición, ideación, prototipado y validación.
f. Presentación de los proyectos finales.

Control de Asistencia:
La asistencia se controlará mediante un sistema de registro a la entrada de cada sesión y la firma de hojas de asistencia. Se requiere un mínimo del 80% de asistencia para el reconocimiento de créditos.

Me?todo de Evaluacio?n:
La evaluación se basará en:
Asistencia: cumplimiento del mínimo requerido.
Memoria final: redacción de una memoria reflexiva sobre los aprendizajes adquiridos y la experiencia vivida que incluya el serious game diseñado.

OBSERVACIONES

ANEXO 1

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Proyecto jUGaR

Indique los objetivos de desarrollo sostenible que considera están vinculados con la actividad propuesta
Con el objetivo de construir un mundo mejor para todas las personas y para el planeta, en el año 2015, 193 países integrantes de la ONU aprobaron la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Esta Agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad, a través de un conjunto de 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a alcanzar en el año 2030 y que abarcan las esferas económica, social y medioambiental. Esta agenda compromete a gobiernos, universidades, sector privado y toda la sociedad.

Objetivos de desarrollo sostenible - Objetivos específicos de aprendizaje	
Objetivo 1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo	
La actividad trata los conceptos de pobreza y las causas y sus efectos. La actividad permitirá que los participantes tomen conciencia estas temáticas, generen empatía y solidaridad con la desigualdad y proponiendo acciones para abordar los temas sistémicos asociados a la pobreza.	☐
Objetivo 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible	
La actividad trata los conceptos acerca del hambre y la malnutrición, y las consecuencias que provoca a nivel biopsicosocial en la vida humana. La actividad fomenta en los participantes, conciencia real de la existencia de esta problemática, reflexión sobre sus valores y capacidad crítica ante los temas relacionados con esta realidad.	☐
Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades	
La actividad trata los conceptos de salud, higiene y bienestar individual y social, y promueve el conocimiento sobre las estrategias de prevención e intervención más relevantes para fomentar la salud. La actividad promueve una visión holística y adherencia a hábitos de vida saludables en los participantes.	■
Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos	
La actividad aborda el rol que juegan la educación integral y la cultura en la promoción del desarrollo humano y en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La actividad permitirá que los participantes sean capaces de contribuir a una educación de calidad para todas las personas y a la Educación para el Desarrollo Humano Sostenible (DHS).	■
Objetivo 5. Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y las niñas	
La actividad aborda los conceptos de género, igualdad de género y discriminación de género, permitiendo que los participantes comprendan los derechos básicos de las mujeres y las niñas. La actividad permitirá que los participantes tengan conciencia sobre las desigualdades y sean capaces de identificar cualquier forma de discriminación de género, educando en la no violencia, y en la equidad entre los seres humanos.	☐
Objetivo 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos	
La actividad trata temas relacionados con el agua, como condición fundamental de la vida, la importancia de la calidad y la cantidad, las causas, efectos y consecuencias de la contaminación del agua y/o la escasez del agua. La actividad promueve que los participantes tomen conciencia del uso responsable del agua.	☐

Objetivo 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos	
La actividad comprende conceptos sobre crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, empleo y trabajo honesto y justo para todas las personas. La actividad promueve en los participantes la capacidad crítica sobre los modelos económicos, las visiones del futuro de la economía y la sociedad. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia sobre las consecuencias que provocan sus hábitos de consumo fomentando el consumo responsable.	☐
Objetivo 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos	
La actividad comprende conceptos sobre crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, empleo y trabajo honesto y justo para todas las personas. La actividad promueve en los participantes la capacidad crítica sobre los modelos económicos, las visiones del futuro de la economía y la sociedad. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia sobre las consecuencias que provocan sus hábitos de consumo fomentando el consumo responsable.	☐
Objetivo 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación	
La actividad aborda conceptos relacionados con las infraestructuras e industrialización sostenibles y las consecuencias y desafíos para lograr la sostenibilidad. La actividad permitirá a los participantes reconocer y reflexionar en torno a sus propias demandas en la infraestructura local, en aspectos como su huella de carbono y/o su huella hídrica.	☐
Objetivo 10. Reducir la desigualdad en los países y entre ellos	
La actividad trata sobre las desigualdades, sus interrelaciones y las consecuencias que genera. La actividad permite concienciar y comprender que la desigualdad es un importante generador de problemas sociales e identificar las desigualdades que existen a su alrededor generando una visión del mundo justo e igualitario.	☐
Objetivo 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles	
La actividad trata sobre la sostenibilidad de los asentamientos físicos urbanos, periurbanos y rurales vinculados a la planificación y construcción sostenible. La actividad promoverá en los participantes conciencia crítica sobre el desarrollo de los entornos natural, social y técnico, que les permita sentirse responsables de los impactos ambientales y sociales de su estilo de vida, potenciando su capacidad de resiliencia.	☐
Objetivo 12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles	
La actividad aborda cómo las decisiones de los estilos de vida individual influyen en el desarrollo social, económico y ambiental, entre los cuales se incluye temas tales como: la cadena de valor de la producción y consumo, los derechos y deberes de los distintos actores de la producción y el consumo, etc. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia del efecto que tiene su conducta como productor y consumidor en el impacto ambiental y social.	☐
Objetivo 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos	
La actividad trata sobre conceptos relacionados con el cambio climático como un fenómeno antropogénico y sus consecuencias ecológicas, sociales, culturales y económicas a nivel local y global. La actividad permitirá que los participantes asuman que la protección del clima mundial es una tarea esencial de todas las personas. La importancia de reevaluar nuestras conductas diarias repercute directamente en la salud individual y colectiva.	☐
Objetivo 14. Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible	

La actividad plantea la importancia de los ecosistemas marinos y el rol de los océanos en la moderación de nuestro clima. La actividad promueve la toma de conciencia sobre las amenazas y las oportunidades para el uso sostenible de los recursos marinos, permitiendo que los participantes reflexionen sobre sus propias necesidades alimentarias y sobre si hacen un uso sostenible de las limitadas fuentes alimentarias marinas.	☐
Objetivo 15: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad	
La actividad aborda temas sobre los ecosistemas terrestres y las distintas amenazas a las que se enfrenta la biodiversidad, incluidos pérdida de hábitat, deforestación, fragmentación, sobreexplotación y especies invasoras y su relación con la biodiversidad local. La actividad permitirá a los participantes crear una conciencia crítica sobre el dualismo hombre/naturaleza y defender la conservación de la biodiversidad, incluyendo los servicios del ecosistema y el valor intrínseco.	☐
Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas	
La actividad aborda la comprensión de los conceptos de justicia, inclusión y paz, y su relación con la ley. La actividad permitirá a los participantes tomar conciencia sobre la importancia del marco internacional de derechos humanos y su capacidad de actuación en temas locales y mundiales de paz, justicia, inclusión e instituciones sólidas, promoviendo la oportunidad de convertirse en un agente de cambio en la toma de decisiones y alzar la voz contra las injusticias y los conflictos.	■
Objetivo 17. Fortalecer los medios de implementación y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible	
La actividad contempla la comprensión de temas relacionados con la gobernanza mundial, la ciudadanía global, las políticas de desarrollo, la importancia de la cooperación y el acceso a la ciencia, la tecnología y la innovación, y el intercambio de conocimiento. La actividad fomentará en los participantes la reflexión la sobre la importancia de las alianzas mundiales y la responsabilidad compartida por el desarrollo sostenible y la capacidad de identificarse con los ODS y exigir a los gobiernos que se hagan responsables de los ODS. La alianza está referida a los aspectos señalados en los 16 objetivos anteriores y se enmarca en el contexto de las alianzas en las que participa la Universidad de Granada como pueda ser, a título de ejemplo, la alianza ARQUS.	☐
Desarrollo Humano Sostenible (Todos los ODS)	
Reflexionar en torno al concepto de desarrollo sostenible, los desafíos para alcanzar los ODS, la importancia del propio campo de especialización para lograr los ODS y su propio rol en el proceso.	☐
Formular una visión integradora propia de estos temas y desafíos de desarrollo sostenible por medio de la consideración de las dimensiones social, ecológica, económica y cultural desde la perspectiva de los principios y valores de desarrollo sostenible, incluyendo la justicia intergeneracional y mundial.	☐
Comprender cómo la diversidad cultural, la igualdad de género, la justicia social, la protección ambiental y el desarrollo personal son elementos integrales de la formación de cualquier futuro profesional.	☐

ANEXO 2

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Proyecto jUGaR

Indique las competencias transversales (Proyecto Tuning) que considere que están vinculadas con la actividad propuesta

El Proyecto Tuning (2002) ha sido una base importante en las transformaciones de la reforma curricular universitaria en la convergencia europea para la educación superior. Comprenden habilidades y capacidades tanto de tipo cognitivo como motivacional y se manifiestan a través de competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas.

Objetivos de desarrollo sostenible - Objetivos específicos de aprendizaje	
Competencias transversales instrumentales	
Capacidad de análisis y síntesis	■
Capacidad de organizar y planificar	■
Conocimientos generales básicos	□
Conocimientos básicos de la profesión	□
Comunicación oral y escrita en la propia lengua	■
Conocimiento de una segunda lengua	□
Habilidades básicas de manejo del ordenador	□
Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas	□
Resolución de problemas	■
Toma de decisiones	■
Competencias transversales interpersonales	
Capacidad crítica y autocrítica	■
Trabajo en equipo	■
Habilidades interpersonales	□
Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar	■
Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas	□

Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	☐
Habilidad de trabajar en un contexto internacional	☐
Compromiso ético	☐
Competencias transversales sistémicas	
Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	■
Habilidades de investigación	■
Capacidad de aprender	☐
Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones	☐
Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	■
Conocimiento de culturas y costumbres de otros países	☐
Habilidad para trabajar de forma autónoma	■
Diseño y gestión de proyectos	☐
Iniciativa y espíritu emprendedor	☐
Preocupación por la calidad	☐
Motivación de logro	■