



GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Dilemas y juegos de rol como estrategias didácticas en línea
Nombre completo del autor	Antonio Joaquín Franco Mariscal, Ángel Blanco López, José Manuel Hierrezuelo Osorio y Enrique España Ramos
Número de créditos	1 ECTS (25 horas)
Área de conocimiento según codificación UNESCO ¹	5801- Teoría y Métodos Educativos: 5802- Organización y planificación de la educación; 5803- Preparación y empleo de profesores
Descriptores	Pensamiento crítico, dilemas, juegos de rol, docencia universitaria, formación del profesorado

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés?</p> <p>¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta?</p> <p>¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>Este curso interesa al docente universitario preocupado por conocer estrategias que permitan el diseño y desarrollo de actividades que fomenten el pensamiento crítico de sus estudiantes, permitiendo reflexionar sobre sus posibilidades y experimentarlas en un entorno virtual.</p> <p>Uno de los retos actuales es disponer de sociedades inclusivas, innovadoras y reflexivas. Este reto, planteado dentro del Programa Marco de Investigación e Innovación de la Unión Europea Horizonte 2020, afecta directamente a la educación, ya que desde ella se deben formar ciudadanos capaces de desarrollar pensamiento crítico para que puedan producir cambios en la sociedad.</p> <p>El pensamiento crítico es una de las competencias transversales clave en la formación universitaria. En este sentido, debemos formar estudiantes que sean capaces de opinar y tomar decisiones fundamentadas para interpretar la gran cantidad de información</p>

¹ Véase: http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco



	<p>disponible, en temas como la creciente interdependencia económica y cultural, la exclusión social y la pobreza, la salud, la seguridad alimentaria, la energía segura, limpia y eficiente, el medioambiente y los recursos o la sociedad digital.</p> <p>El desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes se muestra complejo puesto que intervienen diferentes factores. Entre ellos destacan: a) Los conocimientos sobre el problema que se esté abordando, puesto que se debe estar informado, no limitándose a discursos dominantes y estar abiertos a conocer posturas alternativas, b) el análisis crítico de la gran cantidad de información a la que tenemos acceso, c) el tratamiento de problemas para abordarlos de una forma integral en su complejidad teniendo en cuenta dimensiones éticas, culturales, filosóficas, sociales, científicas, económicas, etc., d) la habilidad para aportar argumentaciones sólidas y cuestionar la validez de los argumentos, e) la autonomía personal para desarrollar una opinión independiente o f) la capacidad para la toma de decisiones.</p> <p>Para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en la formación universitaria existen diferentes estrategias. Entre ellas destacan el planteamiento de dilemas en los que se debe tomar una decisión fundamentada, o el uso de juegos de rol donde cada estudiante defiende la posición de uno de los colectivos implicados en el problema tratado, haciendo uso, entre otros aspectos, de la argumentación.</p> <p>Este curso se centra en estas dos estrategias, tratando de aportar una visión de sus posibilidades educativas, y ofreciendo herramientas para que el docente pueda aplicarlas en su práctica.</p>
--	--

Prerrequisitos/ Competencias necesarias	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Son requisitos técnicos los habituales de un curso de formación virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acceso a Internet y navegador. - Software de ofimática, visualización de documentos, imágenes y videos.



	También es conveniente, si es posible, tener la oportunidad de aplicar los conocimientos, al menos, a un grupo/curso/asignatura/área que imparta el/la docente.
--	---

Competencias genéricas	
¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste? ²	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de aprender. ● Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones. ● Capacidad de aplicar conocimientos a la práctica. ● Capacidad crítica y autocrítica. ● Habilidad para trabajar de forma autónoma. ● Capacidad para comunicarse con profesionales de otras áreas. ● Capacidad de organizar y planificar.

Competencias específicas	
<p>¿Qué va a aprender el alumno?</p> <p>¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido?</p> <p>¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<p>El curso pretende introducir a los participantes, desde el punto de vista didáctico-pedagógico, en el diseño de estrategias y actividades apropiadas para conseguir desarrollar el pensamiento crítico en sus estudiantes universitarios.</p> <p>Las competencias específicas que permite desarrollar son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valorar las ventajas de fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en la enseñanza universitaria. 2. Identificar las posibilidades pedagógicas de los dilemas y los juegos de rol como estrategias para desarrollar, en diferentes prácticas y contextos, el pensamiento crítico en estudiantes universitarios. 3. Diseñar y presentar una actividad formativa para desarrollar el pensamiento crítico en un contexto de enseñanza universitaria.

Bloques temáticos	
¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)	<p>El curso está estructurado en cuatro bloques temáticos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el pensamiento crítico? Características.

² Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.



<p>¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p> II. Pensamiento crítico y dilemas. III. Pensamiento crítico y juegos de rol. IV. Diseño y evaluación de una estrategia de pensamiento crítico. </p>
--	---

Programa	
<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	<p> I. ¿Qué es el pensamiento crítico? Características. II. Pensamiento crítico y dilemas. II.1. Características. II.2. Distintos formatos. II.3. Ejemplos. III. Pensamiento crítico y juegos de rol. III.1. Características. III.2. Ejemplos. IV. Diseño y evaluación de una estrategia de pensamiento crítico. IV.1. Dilema. IV.2. Juego de rol. </p>

Medios y recursos para el aprendizaje	
<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<p> Medios y recursos generales de ayuda, comunicación y guía Con el objetivo de resolver dudas al alumnado y proporcionar ayuda adicional se hallarán disponibles distintas herramientas de ayuda, comunicación y guía como: </p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos de ayuda para el uso del Campus Virtual como alumno/a. Desde el menú Zona del Estudiante, ubicado en la parte superior de la web del campus virtual, hay tutoriales sobre la forma de utilizar la plataforma, preguntas frecuentes, etc. • Foro de novedades: accesible desde el bloque común de la columna central de la asignatura, servirá para un correcto seguimiento de la misma y será empleado por el docente para la comunicación e información de los eventos más destacados. • Calendario: junto con el foro de novedades, el calendario lateral (cuando está habilitado) servirá para indicar la temporización exacta



	<p>de la asignatura y de cada unidad didáctica que la compone.</p> <p>Medios y recursos específicos para el aprendizaje de los bloques temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales específicos creados para el curso en concreto. Entre ellos, vídeo de bienvenida y materiales básicos de los distintos bloques temáticos. • Recursos complementarios: enlaces a artículos especializados, ejemplos, casos de éxito y buenas prácticas. • Herramientas de comunicación: Tanto asíncronas, como foros de dudas y consultas a través del campus virtual, como síncronas (videoconferencia a través del sistema integrado en el campus virtual, Collaborate). • Actividades prácticas. Habrá actividades obligatorias y otras opcionales, según se detalla a continuación. <i>Solo obligatorio lo que se indica.</i> Para la realización / puesta en común de éstas se usarán distintas herramientas de producción integradas en el campus (cuestionario, foro, base de datos, videoconferencia a través de Collaborate, rúbrica de evaluación). 		
En el caso de las actividades...			
Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
Debate en foro sobre pensamiento crítico	Contenido: ¿Qué es el pensamiento crítico? Características Recurso: Tarea de foro en Campus Virtual	Valorar las ventajas de fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en la enseñanza universitaria.	2 horas
Cuestionario de autoevaluación sobre dilemas	Contenido: Pensamiento crítico y dilemas. Características. Distintos formatos. Ejemplos. Recurso: Cuestionario de autoevaluación	Identificar las posibilidades pedagógicas de los dilemas y los juegos de rol como estrategias para desarrollar, en diferentes prácticas y contextos, el pensamiento crítico en estudiantes universitarios.	2 horas



Debate en foro sobre juego de rol	<p>Contenido: Pensamiento crítico y juegos de rol. Características. Ejemplos.</p> <p>Recurso: Tarea de foro en Campus Virtual</p>	Identificar las posibilidades pedagógicas de los dilemas y los juegos de rol como estrategias para desarrollar, en diferentes prácticas y contextos, el pensamiento crítico en estudiantes universitarios.	2,5 horas
Escenificación de juego de rol (OBLIGATORIA)	<p>Contenido: Pensamiento crítico y juegos de rol. Características. Ejemplos.</p> <p>Recurso: Herramienta para videoconferencia (Collaborate)</p>	Identificar las posibilidades pedagógicas de los dilemas y los juegos de rol como estrategias para desarrollar, en diferentes prácticas y contextos, el pensamiento crítico en estudiantes universitarios.	1,5 horas
Diseño y evaluación de la actividad final (OBLIGATORIA)	<p>Contenido: Diseño y presentación de dilemas y juegos de rol.</p> <p>Recursos: Material disponible en los distintos bloques del Campus Virtual. Herramienta para videoconferencia (Collaborate)</p>	Diseñar y evaluar una actividad formativa para desarrollar el pensamiento crítico en un contexto de enseñanza universitaria.	8 horas

Plan de trabajo / Cronograma		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I	1) Lectura	2
	2) Encuentro síncrono por videoconferencia (Collaborate)	1
	3) Participación en debate en el foro	2
II	1) Lectura	2
	2) Encuentro síncrono por videoconferencia (Collaborate)	1
	3) Cuestionario de autoevaluación	1
III	1) Lectura	2
	2) Encuentro síncrono por videoconferencia (Collaborate)	2
	3) Participación en debate en el foro	2
IV	1) Lectura	1
	2) Encuentro síncrono por videoconferencia (Collaborate)	1
	3) Diseño del proyecto final (OBLIGATORIO)	4
	4) Encuentro síncrono para la exposición del proyecto final (OBLIGATORIO)	3



5) Autoevaluación	1
-------------------	---

Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación	
<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>Las actividades y su evaluación que se proponen son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas específicas en cada módulo (10%) ● Cuestionario de autoevaluación (10%) ● Participación activa en foro, debates y encuentro por videoconferencia (20%) ● Participación en la escenificación del juego de rol (obligatorio) (30%) ● Proyecto final de diseño y exposición de un dilema o juego de rol (obligatorio) (30%) <p>La evaluación será formativa. El seguimiento del curso implica la realización de, al menos, un 80% de las actividades propuestas, entre las que deben incluirse las dos actividades obligatorias según lo descrito en apartado de Actividades.</p>

Sobre autor	
	
Nombre completo del autor	Antonio Joaquín Franco Mariscal
Puesto e Institución	Profesor Titular de la Universidad de Málaga
Correo electrónico de contacto	anjoa@uma.es
Web / blog personal	https://orcid.org/0000-0002-8704-6065
Otra información	Profesor del Área de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias de la Educación. Pertenece al Grupo de Investigación Enseñanza de las Ciencias y Competencias PAIDI HUM-974.



Sobre autor	
	
Nombre completo del autor	Ángel Blanco López
Puesto e Institución	Catedrático de la Universidad de Málaga
Correo electrónico de contacto	ablancol@uma.es
Web / blog personal	https://orcid.org/0000-0003-3628-0801
Otra información	Profesor del Área de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias de la Educación. Investigador principal del Grupo de Investigación Enseñanza de las Ciencias y Competencias PAIDI HUM-974.

Sobre autor	
	
Nombre completo del autor	José Manuel Hierrezuelo Osorio
Puesto e institución	Profesor Sustituto Interino de la Universidad de Málaga
Correo electrónico de contacto	jose.hierrezuelo@uma.es
Web / blog personal	https://orcid.org/0000-0002-1890-6367
Otra información	Profesor del Área de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias de la Educación. Pertenece al Grupo de Investigación Enseñanza de las Ciencias y Competencias PAIDI HUM-974.



Sobre autor



Nombre completo del autor	Enrique España Ramos
Puesto e Institución	Profesor jubilado
Correo electrónico de contacto	enrienri@uma.es
Web / blog personal	https://orcid.org/0000-0003-1344-966X
Otra información	Profesor jubilado del Área de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias de la Educación. Pertenece al Grupo de Investigación Enseñanza de las Ciencias y Competencias PAIDI HUM-974.