



**SOLICITUD:**  
**RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS DE LIBRE CONFIGURACIÓN.**  
**Curso Académico 2010-2011**

- ✓ TITULO:
- ✓ CENTRO:
- ✓ DEPARTAMENTO Y AREA RESPONSABLE:
- ✓ NOMBRE DEL COORDINADOR:
- ✓ NUMERO DE HORAS:
- ✓ CREDITOS CORRESPONDIENTES:
- ✓ NUMERO DE PLAZAS:
- ✓ CARACTERISTICAS DE LOS ALUMNOS A LOS QUE VA DIRIGIDA:
- ✓ EVALUACION:
- ✓ CALENDARIO:
- ✓ HORARIO:

✓ OBSERVACIONES:

**Sentido de la actividad**

Un nuevo factor emergente ha sacudido la línea de flotación de la educación convencional: el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), con rigurosas exigencias de cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje predominantes. Estos cambios requieren innovaciones en la educación escolar y universitaria.

Ante la necesidad de un nuevo paradigma educativo, el modelo teórico cognitivo-constructivista se ha mostrado mucho más adecuado para liberar el potencial creativo de los alumnos (futuros trabajadores del conocimiento), facilitando un aprendizaje significativo, es decir, un aprendizaje que, en contraposición con el memorístico por repetición mecánica (predominante en la educación actual) habilite a nuestros universitarios para encargarse de su futuro de una forma creativa y constructiva, siendo más proactivos que reactivos.

En este orden de ideas, esta actividad de libre configuración se centra en el juego de reglas o socializados (según la terminología acuñada por J. Piaget en 1945) como una forma de adquirir aprendizajes significativos y competencias profesionales y personales, dentro del contexto del sistema *eurocrédito*, con especial atención a los campos de las Humanidades y las Ciencias Políticas.



### **Cronograma**

La actividad se despliega en diez sesiones de 120 mins. cada una, por este orden: una clase de presentación, cuatro sesiones teóricas, cinco actividades académicas dirigidas (talleres) y una sesión final en la que los grupos de trabajo exponen sus conclusiones.

Las sesiones teóricas se sujetan a la siguiente secuencia:

- Sesión 1: aproximación al concepto de competencia asociado a los planteamientos innovadores del EEES: proyecto Tuning y Libros Blancos.
- Sesión 2: técnicas lúdicas aplicadas a la consecución de conocimientos y competencias: tránsito del modelo de aprendizaje conductista-positivista a otro cognitivo-constructivista.
- Sesión 3: el juego reglado como instrumento de aprendizaje y evaluación de competencias genéricas.
- Sesión 4: el juego reglado adaptado al aprendizaje y evaluación de competencias específicas de las áreas de matemáticas y lengua extranjera: experiencias contrastadas.

Por su parte, la secuencia de los talleres quedaría como sigue:

- Taller 1: desarrollo de competencias transversales instrumentales.
- Taller 2: desarrollo de competencias transversales interpersonales.
- Taller 3: desarrollo de competencias transversales sistémicas.
- Taller 4: el juego de mesa adaptado al aula de Humanidades.
- Taller 5: el juego de mesa adaptado al aula de Ciencias Políticas.

### **Competencias/habilidades trabajadas**

El programa de la actividad se basa en la consecución de las siguientes:

- Conocer los principios más relevantes del marco teórico educativo, cognitivo y constructivista, como referente conceptual y metodológico para la estructuración del conocimiento de asignaturas de grado y licenciatura en el marco del EEES.
- Trabajo en equipo.
- Aprender a aprender: adquisición de la conciencia de las propias capacidades intelectuales, del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas.

A nivel de los talleres, se estructuran en dos bloques. En el primero se trabajan desde un plano teórico-práctico las siguientes competencias y destrezas genéricas:

- Instrumentales: comunicación oral, conocimiento de lengua extranjera.
- Personales: trabajo en equipo, habilidades en las relaciones interpersonales, reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad.



- Sistémicas: creatividad, liderazgo, conocimiento de otras culturas y costumbres, iniciativa.

En el segundo bloque se trabajan competencias específicas de dos disciplinas: Humanidades y Ciencias Políticas.

### **Metodología de talleres**

Los talleres se trabajarán de la forma más adecuada según la materia o el campo de conocimiento, fomentándose la participación activa de los alumnos y favoreciendo el desarrollo de competencias y destrezas, genéricas y específicas, a las que nos hemos referido.

Al tratarse de temas relativamente nuevos para los alumnos con un vocabulario al que están poco familiarizados (manejo de principios teóricos del modelo cognitivo-constructivista) y multidisciplinar, se procurará contextualizar las ideas principales en ámbitos de la vida real, creando una atmósfera distendida con objeto de que los estudiantes se liberen de sus prejuicios e intervengan en clase dando su parecer con relación a la temática expuesta y las cuestiones planteadas. A nuestro juicio, esto es clave para saber realmente lo que los alumnos conocen y tratan de construir a partir de esas referencias.

### **Detalle de la actividad a desarrollar**

Sesiones teóricas: consisten en la exposición por el profesor de los contenidos teóricos de cada uno de los temas a los que antes nos hemos referido, destacando las principales cuestiones que se plantean y las últimas aportaciones científicas. Estas exposiciones se complementan con lecturas de textos.

Talleres: organizados por grupos de trabajo (tres en total, con un mínimo de tres componentes y un máximo de siete por grupo), los alumnos son enfrentados a tres juegos de reglas diferentes para, a continuación, trabajar en ellos evidencias competenciales y la construcción significativa de conocimientos. Al término de cada sesión se hace una puesta en común.

Sesión final: cada grupo expone en el aula las conclusiones consensuadas y evalúa los procesos y experiencias de aprendizaje, taller por taller. Para ello ha debido confeccionar un diario de grupo de las sesiones (teóricas y prácticas) y lecturas propuestas.

✓ SECRETARÍA  
TÉCNICA: