



(D010/19) DILEMAS Y JUEGOS DE ROL COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS  
PARA DESARROLLAR PENSAMIENTO CRÍTICO

FORMACIÓN DOCENTE

**Dirigido a**

Personal docente e investigador de la Universidad de Málaga.

**Duración**

**Número de plazas**

La duración del curso será de 30 horas

25

**Fechas y lugar de impartición**

Presenciales: 3, 5 y 7 de febrero de 2020, y 23 de abril de 2020.

Horario: De 9:30 a 13:00 h con descanso de 30 minutos.

Lugar de impartición: Facultad de Ciencias de la Educación.

**Formadores**

D. Ángel Blanco López. Catedrático de la Universidad de Málaga.

D. Antonio Joaquín Franco Mariscal. Profesor de la Universidad de Málaga.

D. José Manuel Hierrezuelo Osorio. Profesor de la Universidad de Málaga.

D. Enrique España Ramos. Profesor de la Universidad de Málaga.

**Objetivos**

1. Conocer y valorar las ventajas de fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en la enseñanza universitaria.
2. Conocer 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, llevar a la práctica y evaluar una actividad formativa para desarrollar el pensamiento crítico en un contexto de enseñanza universitaria.

**Requisitos**

Los generales de la convocatoria.

**Otras características**

Semipresencial.

**Coordinador**

Dr. Antonio Joaquín Franco Mariscal. Profesor de la Universidad de Málaga.

**Breve presentación**

Uno de los retos actuales de nuestra sociedad es disponer de sociedades inclusivas, innovadoras y reflexivas. Este reto, planteado a nivel mundial en el ámbito europeo y nacional 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 su pensamiento crítico para que puedan producir cambios en la sociedad. 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 en temas como la creciente interdependencia económica y cultural, la exclusión social y la pobreza, la salud, la seguridad



## (D010/19) DILEMAS Y JUEGOS DE ROL COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR PENSAMIENTO CRÍTICO

### FORMACIÓN DOCENTE

alimentaria, la energía segura, limpia y eficiente, el medioambiente y los recursos o la sociedad digital.

El desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes se muestra complejo puesto que intervienen diferentes factores. Entre ellos destacan:

- 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.
- El análisis crítico de la información.
- El tratamiento de los problemas para abordarlos de una forma integral en su complejidad teniendo en cuenta dimensiones éticas, culturales, filosóficas, sociales, científicas, económicas, etc.
- La habilidad para crear argumentaciones sólidas y cuestionar la validez de los argumentos.
- La autonomía personal para desarrollar una opinión independiente.
- La capacidad para la toma de decisiones.

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.

### Contenidos

- ¿Qué es el pensamiento crítico? Características.
- Pensamiento crítico y dilemas. Características. Distintos formatos. Ejemplos.
- Pensamiento crítico y juegos de rol. Características. Ejemplos.
- Diseño, puesta en práctica y evaluación de dilemas y juegos de rol.

### Metodología/evaluac

#### Metodología:

El desarrollo del curso se llevará a cabo a través de una metodología de seminario, principalmente práctico y orientado a resolver distintos casos de dilemas y juegos de rol donde se pone en juego el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones. Esta metodología implica la participación activa de los asistentes.

El curso se desarrollará del siguiente modo:

- Módulo teórico-práctico (tres primeras sesiones presenciales): Con la presentación del programa y de los conceptos clave sobre cada uno de los temas (pensamiento crítico, dilemas y juegos de rol), mostrando diferentes ejemplos. Se desarrollarán actividades prácticas por parte de los asistentes, como el diseño de un dilema y la escenificación de un juego de rol, así como su evaluación. La asistencia a esta primera parte del curso es necesaria para continuarlo con facilidad.
- Módulo de intervención (sesiones virtuales): Se propondrá la realización de una tarea en línea a supervisar por los ponentes, consistente en la realización de un dilema o de un juego de rol contextualizada para una actividad formativa aplicada a una de las asignaturas que forme parte de la docencia de cada participante, así como a la resolución de dudas.
- Módulo de presentación e intercambio de experiencias (última sesión presencial): Se desarrollará 2 meses después de las 3 primeras sesiones presenciales con idea de que los asistentes hayan podido llevar a la práctica el dilema o juego de rol diseñado en una de las asignaturas que imparten. En esta sesión cada profesor/a expondrá sus resultados a los demás participantes valorando el grado de aplicabilidad de su experiencia a la asignatura en la que se ha llevado a cabo, así como los problemas y dificultades detectados durante su aplicación práctica y las soluciones propuestas para solventarlos.

#### Evaluación:

- Será necesario obtener un mínimo de 70 puntos sobre 100 para considerar superado el curso.
- Asistencia y participación en las 3 primeras sesiones presenciales, hasta 60 puntos (20 puntos por sesión).
- Realización y calidad de la tarea en línea y su presentación en la última sesión presencial, hasta 40 puntos.

Tipo de reconocimiento: Aprovechamiento.