

<p>DENOMINACIÓN DE LA MATERIA MATERIA 2.2 CAPITAL CULTURAL EN LA ESCUELA</p>	<p>Créditos ECTS 6 ECTS. OPT</p>
<p>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Módulo de especialización. Primer curso. Primer semestre.</p>	<p>Modalidad Semi-presencial</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS (Real Decreto 822/2021):</p> <p>CB6 - 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</p> <p>CB7 - Que los 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</p> <p>CB8 - Que los 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</p> <p>CB9 - Que los 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</p> <p>CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <p>CG3 - Competencia transcultural (cross-cultural): Habilidad para trabajar en entornos de diferentes culturas. Además del conocimiento de diferentes lenguas, también requiere capacidad para adaptarse a circunstancias cambiantes y nuevos entornos. Esto será muy importante ya que las organizaciones cada vez más ven la diversificación como un eje impulsor hacia la innovación.</p> <p>CG7 - Transdisciplinariedad e interdisciplinariedad. Transdisciplinariedad, conocimiento y capacidad de entender conceptos a través de múltiples disciplinas. Se requiere un profundo conocimiento de al menos un campo y tener la capacidad de entender el lenguaje de una amplia gama de disciplinas para hallar soluciones a diferentes dificultades de una investigación.</p> <p>CG8 - Creatividad e innovación. Habilidad para dar soluciones y respuestas más allá de lo rutinario o lo que está estipulado por norma generando ideas e impulsando propuestas novedosas.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE2 - Reflexionar de manera crítica sobre la práctica profesional y los proyectos realizados en el ámbito de la innovación dirigida a la facilitación de los aprendizajes para poder mejorar dicha práctica e impulsar proyectos de innovación.</p> <p>CE6 - Facilitar procesos de aprendizaje, ayudando a cada alumno/a definir sus objetivos y proporcionándole herramientas y contextos adecuados para el desarrollo de dichos aprendizajes.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p> <p>CE2. Identifica las bases teóricas que sustentan diferentes modelos de educación plurilingüe e intercultural</p> <p>CE6. Utiliza diferentes metodologías y diseña entornos de aprendizaje diversos en función de las necesidades del alumnado.</p> <p>Elabora materiales adecuados para facilitar el desarrollo de la competencia plurilingüe e intercultural y sabe explicitar los principios que los sustentan.</p>	
<p>Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • MT3 Proyectos • MT1 Análisis de casos • MT4 Aprendizaje-servicio • MT5 Retos 	

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales: 20%

- A02 Workshops orientados a la adquisición de competencias-5 horas
- A03 Trabajo individual y grupal de reflexión y desarrollo personal y coaching-10 horas
- A01 Presentación de teoría y conceptos asociados al módulo por parte del profesorado interno-5 horas
- A06 Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling-5 horas
- A17 Visionado y análisis de vídeo-5 horas

Actividades no presenciales: 80%

- N04 Lectura de artículos científicos, libros e informes-50 horas
- N07 Análisis crítico de proyectos reales-30 horas
- N08 Realización de trabajos de campo a través de viajes y prácticas -40 horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

- S02 Presentación de storytelling:40%
- S01 Análisis crítico con respecto a proyectos de innovación dirigidos al desarrollo de la educación plurilingüe e intercultural:40%
- S03 Participación en debates presenciales y on line:20%

Breve resumen de contenidos

- Diferentes modelos de educación plurilingüe e intercultural: visión crítica sobre los principios que sustenta cada modelo
- La participación de la comunidad educativa en el desarrollo de un proyecto plurilingüe e intercultural
- Diferentes metodologías y dispositivos para fomentar el desarrollo de la competencia plurilingüe e intercultural de todo el alumnado
- Elaboración de materiales desde un enfoque plurilingüe e intercultural
- Análisis de la práctica profesional del profesorado inmerso en proyectos de educación plurilingüe e intercultural
- Evaluación del proyecto plurilingüe e intercultural