

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> La vida lugar de aprendizaje – Life-Place learning</p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 6</p>
<p><b>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b> Formación obligatoria, 3º</p>	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b> Euskera, castellano, inglés</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB2</b> - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p><b>CB3</b> - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p><b>CB4</b> - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG7</b> - Transdisciplinaridad e interdisciplinariedad: Trabajar con personas de ámbitos diferentes al propio, aprendiendo y utilizando -de forma razonada y crítica- conocimientos de otros ámbitos ajenos al suyo, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>CE3.</b> Analizar y valorar las principales tendencias de la sociedad digital global (sociales, económicas, tecnológicas, educativas, laborales...), a fin de desarrollar ideas y propuestas que permitan mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</p> <p><b>CE5.</b> Utilizar y dominar la oratoria, la argumentación, el lenguaje corporal y otros medios, herramientas y soportes para comunicar, (in)formar y divulgar conocimientos de manera efectiva.</p> <p><b>CE6.</b> Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento...- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad...), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales.</p> <p><b>CE12.</b> Aprender a construir y valorar la propia identidad, para actuar competentemente y relacionarse satisfactoriamente con otras personas y afrontar las demandas, los retos y las dificultades de la vida, pudiendo así adaptarse teniendo bienestar personal como base para trabajar con personas y liderar equipos.</p>	

### Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Desarrollar un contrato de aprendizaje detallado con el fin de programar y gestionar los conocimientos a adquirir.
- Utilizar diversos medios y herramientas para cumplir con los objetivos establecidos en el contrato de aprendizaje
- Utilizar medios y soportes para informar y comunicarse con diferentes tipos de audiencia a nivel local y global
- Trabajar con personas de ámbitos diferentes al propio, utilizando conocimientos de otros ámbitos ajenos al suyo con el fin interactuar y crear comunidades de aprendizaje
- Relacionarse satisfactoriamente con otras personas para afrontar los retos y dificultades de nuevos contextos personales y profesionales

### Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME4. Aprendizaje cooperativo  
ME5. Aprendizaje basado en retos  
ME8. Investigación-acción  
ME 9. Design Thinking

### Actividades formativas

#### ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (45 horas, 30 %):

- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias 5 Horas
- AP6. Presentación de teoría y conceptos asociados 5 Horas
- AP11. Intervención con el tutor en las actividades derivadas del trabajo (discusión, análisis, valoración de alternativas) en formato de Seminarios y webinar 15 Horas
- AP12. Realización de trabajos de campo a través de viajes y prácticas 15 Horas
- AP13. Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling 5 Horas

Actividades no presenciales (105 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 80 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 25 Horas

### Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

#### SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV2. Trabajos individuales: 40%

EV3. Exposiciones y presentaciones (presentación de storytelling): 40%

EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 20%

### Breve resumen de contenidos

- Introducción al concepto LifePlace Learning: teorías y maneras de hacer.
- Diseño y gestión del aprendizaje.
- Interacciones entre agentes de diferentes contextos.
- Exposición y justificación de objetivos y proceso de aprendizaje.
- Aplicación y constatación del aprendizaje derivado de contextos formales, informales y no-formales.
- Exposición y justificación de objetivos y proceso de aprendizaje.