

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos	
 Generales	G1: Elaborar un proyecto para una clase real de un centro educativo sobre los principales conflictos socioafectivos en alumnado de Educación Primaria vistos en clase. G2: Llevarlo a la práctica con alumnado real en el centro educativo escogido bajo la tutorización del docente responsable en el centro.
 Específicos	E1: Conocer el concepto y las características principales del desarrollo socioafectivo en alumnado 6-12 años. E2: Comprender y diferenciar los componentes principales del desarrollo socioafectivo. E3: Identificar y reconocer los conflictos y problemas más frecuentes que pueden darse en el aula. E4: Crear un proyecto educativo con aplicaciones educativas sobre un conflicto socioafectivo a elegir. E5: Llevar el proceso de su realización en alumnado real conjunto al docente tutor/a del centro educativo seleccionado. E6: Ser capaz de adecuar la respuesta educativa a las exigencias del docente y alumnado. E7: Llevar a cabo el proyecto presencialmente en el centro educativo con el alumnado real. E8: Valorar la influencia del desarrollo socioafectivo para el correcto funcionamiento académico y personal del alumnado.

Competencias Transversales (CT) (Sello 1+5 Unizar)
(UZ1) TRABAJO EN EQUIPO
Definición: Colaborar activamente con un grupo de personas para lograr una meta común sumando los diferentes talentos. Palabras clave: Cooperación, responsabilidad, asertividad, resolución de problemas, meta común... Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2): 1. Definir de manera conjunta los objetivos del equipo. 2. Cooperar con personas con un fin unánime. 3. Asumir

responsabilidad de trabajo conjunto. 4. Identificar los posibles roles dentro del equipo.

Contribución de PracTICS N°5: Para la realización de este trabajo, hemos colaborado estrechamente todos los integrantes del grupo, uniendo esfuerzos para alcanzar nuestra meta común. Nos organizamos distribuyendo las tareas de acuerdo a los intereses y habilidades de cada miembro, y una vez tuvimos una visión conjunta de la presentación final, nos pusimos manos a la obra.

La comunicación efectiva y el trabajo en equipo han sido fundamentales para lograr nuestro objetivo y alcanzar la meta deseada. Sin esta comunicación constante y el respeto mutuo entre los miembros del equipo, no habríamos logrado llevar a cabo este trabajo de manera exitosa. El apoyo mutuo, la colaboración activa y el entendimiento compartido fueron pilares clave en nuestro proceso de trabajo.

Además, al haber distribuido las tareas según los intereses individuales, cada miembro del equipo pudo contribuir con entusiasmo y compromiso, lo que enriqueció el resultado final. La diversidad de perspectivas y enfoques fortaleció nuestra capacidad creativa y resolutoria.

(UZ2) PENSAMIENTO CRÍTICO

Definición: Razonar de manera reflexiva sobre un tema siendo capaz de deliberar sobre su validez sometiendo las convicciones propias y externas a debate.

Palabras clave: Reflexión, duda, valoración, actitud crítica, sistema de pensamiento, disciplina, consecuencias, alternativas, gestión de la información, pensamiento sistémico...

Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2): 1. Profundizar en un tema que implique varias lógicas distintas, sabiendo limitar la extrapolación directa de los conceptos, metodologías e informaciones en las que hemos sido entrenados. 2. Identificar las diferencias y modos de construcción de lo que se consideran hechos, opiniones, interpretaciones y valoraciones. 3. Identificar y evaluar posibles consecuencias de nuestras decisiones, así como proponer alternativas razonadas ante una determinada situación, evento o concepto.

Contribución de PracTICS N°5: El pensamiento crítico en este trabajo ha sido esencial para la toma de las diferentes decisiones que hemos ido tomando y para la resolución efectiva de problemas.

Al aplicar el pensamiento crítico hemos sido capaces de analizar, evaluar y cuestionar las ideas que nos han ido surgiendo de manera racional y fundamentada.

Esto ha sido clave para fomentar la creatividad, identificar posibles soluciones a pequeños problemas que nos hemos encontrado y sobre todo para considerar diferentes perspectivas sobre un mismo tema. Además, el pensamiento crítico en el grupo ha fomentado la participación activa de todas a través del intercambio de opiniones y en cuestionamiento constructivo de las demás participantes del grupo.

En resumen, nos ha servido para potenciar la capacidad de todo el grupo para abordar el trabajo de manera reflexiva y efectiva.

(UZ3) INTELIGENCIA EMOCIONAL

Definición: Comprender y regular las emociones propias y las de los demás para interactuar y participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional.

Palabras clave: Conciencia de uno mismo, emoción, autogestión, comunicación efectiva, empatía, resolución de conflictos.

Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2): 1. Identificar las emociones que suceden en el interior de cada uno para saber gestionarlas adecuadamente afrontando el estrés y la frustración. 2. Comunicar de forma eficaz, efectiva y afectiva con una o varias personas. 3. Presentar una actitud positiva y constructiva ante las diferentes situaciones.

Contribución de PracTICS N°5: La inteligencia emocional es clave para el correcto funcionamiento del grupo y sobre todo para llegar a la meta final del trabajo, también para fomentar la empatía y el manejo adecuado de las emociones.

Gracias a la inteligencia emocional hemos sido capaces de comprender y controlar nuestras emociones durante la realización del trabajo, así como de percibir y responder a las emociones de los demás de manera constructiva. Lo que ha facilitado la resolución de los pequeños conflictos que se han podido dar.

Por lo que el ambiente de trabajo ha sido un ambiente positivo y ha fomentado la colaboración. Además, la inteligencia emocional nos ha aportado un clima de confianza mutua y hemos podido potenciar el liderazgo compartido dentro de nuestro grupo de trabajo.

(UZ4) INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Definición: Diseñar y realizar una tarea nueva o un proyecto de forma diferente utilizando creatividad y curiosidad para aportar valor con actitud emprendedora.

Palabras clave: Curiosidad, emprendimiento, iniciativa, originalidad, mejora, arriesgar.

Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2). 1. Proponer proyectos nuevos desarrollados mediante creatividad y curiosidad. 2. Saber introducir ideas y planteamientos originales en una tarea establecida. 3. Mostrar iniciativa y ser capaz de proponer un plan de acción.

Contribución de PracTICS N°5: Tanto la innovación como la creatividad han tenido un papel fundamental en la realización del trabajo. Todos los miembros del grupo han sido capaces de fusionar éstas habilidades, demostrando una actitud emprendedora y con iniciativa al diseñar el proyecto. La curiosidad ha movido en todo momento las ideas de cada uno, pues de ella nacen cada uno de los enfoques aportados. Permite explorar otras nuevas propuestas para ser realizadas.

Otro aspecto a tratar es la originalidad, por la que el trabajo a realizar debía ser único y novedoso. Todo ello aporta valor al trabajo realizado. La creatividad e innovación en el trabajo en equipo favorecieron en todo momento las propuestas originales y soluciones novedosas. De esta forma, todos estos aspectos han hecho que el producto final sea el que sea.

(UZ5) AUTOAPRENDIZAJE PERMANENTE

Definición: Utilizar el aprendizaje de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo y flexible a lo largo y ancho de la vida para formar parte de una ciudadanía activa, motivada e integrada favoreciendo la mejora de empleo o el desarrollo personal.

Palabras clave: Actualización, largo y ancho de la vida, autonomía, estrategias, formación y motivación.

Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2): 1. Acceder a distintas fuentes de información y recursos disponibles cuestionando para aprender. 2. Iniciar el aprendizaje y persistir en él para gestionar el tiempo y la información eficazmente. 3. Utilizar de manera segura y crítica las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. 4. Diseñar y desarrollar estrategias de aprendizaje propias para ampliar lo aprendido según las necesidades personales y profesionales.

Contribución de PracTICS N°5: La constante búsqueda de información y actualización de la misma caracterizó la creación de nuestro trabajo, manteniéndonos al tanto de la actualidad en los diferentes contextos posibles.

El grupo en su conjunto ha sabido aprovechar de manera segura y crítica diferentes herramientas tecnológicas para el transcurso del trabajo.

También se han desarrollado estrategias de aprendizaje donde cada uno de nosotros ha aprendido, resaltando la importancia del aprendizaje continuo en entornos académicos y profesionales.

(RD1) DEMOCRACIA Y SOSTENIBILIDAD

Definición: Desarrollar el compromiso con la sociedad en la que vivimos para que ésta prospere a través de las dimensiones de los valores democráticos y de la sostenibilidad (materializada en el marco global que la defina en cada momento).

Palabras clave: Compromiso, valores democráticos, respeto, ciudadanía, ODS, cambio climático, retos del planeta.

Resultados de aprendizaje específicos: Grado (Nivel MECES 2): 1. Tener una visión sistémica del funcionamiento de nuestra sociedad, en concreto del sistema democrático y de los derechos fundamentales en los que se basa. 2. Tratar con respeto y en igualdad a todas las personas. 3. Nombrar los retos actuales del planeta y evaluar su importancia. 4. Identificar los ODS a los que se puede contribuir desde las diferentes acciones profesionales y académicas que se realicen.

Contribución de PracTICS N°5: La preparación de una clase sobre la resolución de conflictos nos da una oportunidad única para fomentar el compromiso cívico, combinando valores democráticos y sostenibilidad de manera interactiva. A través del diseño y la dinámica de la clase, los participantes pueden desarrollar una comprensión integral del funcionamiento de la sociedad, explorando la importancia del respeto y la igualdad para el bienestar colectivo.

Además, esta clase puede abordar los desafíos contemporáneos del día a día, desafiando a los alumnos a reflexionar sobre su relevancia y considerar estrategias para enfrentarlos.

Competencias (*según memoria de verificación > plan de estudio > guía docente*)

(CG04) Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos, que conformen los valores de la formación ciudadana.

(CG05) Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la solución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

(CG10) Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre sus futuros alumnos. Asumir la necesidad del desarrollo profesional continuo mediante la reflexión, la autoevaluación y la investigación sobre la propia práctica.

(CB02) 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.

(CB04) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

(CT02) Entender el aprendizaje como un hecho global, complejo y trascendente, diseñando y desarrollando situaciones que atiendan a la diversidad del alumnado y lo impliquen en su aprendizaje y su trabajo.

(CT03) Gestionar y autorregular la progresión de los aprendizajes adaptándose a nuevas situaciones e interrelacionando saberes para elaborar otros nuevos.

(CT04) Trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferente rol dentro del grupo.

(CT05) Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.

(CT07) Buscar, gestionar, procesar, analizar y comunicar la información de manera eficaz, crítica y creativa.

(CE01) Comprender los procesos de aprendizaje relativos al periodo 6-12 en el contexto familiar, social y escolar.

(CE02) Conocer las características de éstos, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales, con el fin de desarrollar su autonomía.

(CE03) Dominar los conocimientos necesarios para comprender el desarrollo de la personalidad de estos estudiantes e identificar disfunciones, ayudándoles a adquirir un concepto ajustado de sí mismos.

(CE05) Conocer las propuestas y desarrollos actuales basados en el aprendizaje de competencias.

(CE07) Analizar y comprender los procesos educativos en el aula y fuera de ella relativos al periodo 6-12.

(CE21) Conocer y saber ejercer las funciones de tutor y orientador en relación con la educación familiar en el periodo 6-12.

Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD) (Intef, 2022)

ÁREA N°1: COMPROMISO PROFESIONAL

Uso de las tecnologías digitales para la comunicación; la coordinación, participación y colaboración dentro del centro educativo y con otros profesionales externos; la mejora del desempeño a partir de la reflexión sobre la propia práctica; el desarrollo profesional y la protección de los datos personales, la privacidad y la seguridad y el bienestar digital del alumnado en el ejercicio de sus funciones.

Competencias:

1.1 Comunicación organizativa

1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Desarrollo profesional digital continuo (DPC)

1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

Contribución de PracTICS N°5: El diseño de la sesión para trabajar los conflictos socioafectivos implica utilizar tecnologías digitales para comunicarse con los alumnos de primaria de manera efectiva. Esto incluye la capacidad de transmitir información clara y comprensible sobre los conceptos relacionados con los conflictos socioafectivos y las estrategias para manejarlos.

Al preparar la sesión, los docentes pueden utilizar tecnologías digitales para colaborar con otros profesionales dentro del centro educativo, como psicólogos escolares o consejeros, con el fin de integrar enfoques multidisciplinares para abordar los conflictos socioafectivos de los estudiantes

Al utilizar herramientas digitales como el creador de libros para crear materiales educativos, los docentes tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades digitales y aprender nuevas formas de integrar la tecnología en su práctica educativa. Además, pueden buscar y participar en actividades de desarrollo profesional en línea relacionadas con el manejo de conflictos socioafectivos y el uso efectivo de tecnología en el aula.

Al utilizar tecnologías digitales en el diseño de la sesión y en la interacción con los estudiantes, es importante que los docentes protejan los datos personales de los alumnos, respeten su privacidad y seguridad en línea, y promuevan su bienestar digital. Esto incluye enseñarles a utilizar las tecnologías de manera responsable y segura.

ÁREA N°2: CONTENIDOS DIGITALES

Búsqueda, modificación, creación y compartición de contenidos digitales educativos.

Competencias:

2.1 Búsqueda y selección de contenidos digitales

2.2 Creación y modificación de contenidos digitales

2.3 Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

Contribución de PracTICS N°5: Al utilizar herramientas digitales para crear materiales educativos, los docentes deben ser conscientes de la importancia de proteger la privacidad y seguridad de los contenidos, así como de gestionar su distribución y compartición de manera apropiada. Esto implica seguir las políticas y normativas relacionadas con la protección de datos personales y la propiedad intelectual, así como promover un uso responsable y ético de los recursos digitales en el entorno educativo.

ÁREA N°3: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje

Competencias:

3.1 Enseñanza

3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje

3.3 Aprendizaje entre iguales

3.4 Aprendizaje autorregulado

Contribución de PracTICS N°5: Al trabajar con conflictos socioafectivos, los docentes pueden proporcionar orientación y apoyo a los estudiantes para que desarrollen habilidades para manejar sus emociones y resolver conflictos de manera constructiva. Esto implica utilizar tecnologías digitales para crear recursos interactivos que brinden oportunidades de práctica y feedback a los estudiantes, ayudándoles a mejorar sus habilidades socioemocionales.

Al trabajar en la gestión de conflictos socioafectivos, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de aprendizaje autorregulado, como la capacidad de identificar sus propias necesidades, establecer metas de aprendizaje y utilizar estrategias efectivas para alcanzarlas. Los docentes pueden utilizar tecnologías digitales para proporcionar recursos y herramientas que apoyen el aprendizaje autorregulado, como listas de verificación, planificadores o aplicaciones de seguimiento del progreso.

ÁREA 4: EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

Utilización de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación, tanto del aprendizaje del alumnado, como del propio proceso de enseñanza-aprendizaje

Competencias:

4.1 Estrategias de evaluación

4.2 Analíticas y evidencias de aprendizaje

4.3 Retroalimentación y toma de decisiones

Contribución de PracTICS N°5: Utilización de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación, tanto del aprendizaje del alumnado, como del propio proceso de enseñanza-aprendizaje puede proporcionar retroalimentación individualizada a los estudiantes para apoyar su crecimiento y desarrollo en el manejo de conflictos socioafectivos. Además, la retroalimentación obtenida de los estudiantes y el análisis de las evidencias de aprendizaje les permite tomar decisiones informadas sobre cómo ajustar su práctica pedagógica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el futuro.

ÁREA 5: EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

Uso de las tecnologías digitales para mejorar la inclusión, la atención a las diferencias individuales y el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Competencias:

5.1 Accesibilidad e inclusión

5.2 Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

5.3 Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Contribución de PracTICS N°5: Se muestra un enfoque en pro de la mejora de la inclusión, atención a las diferencias individuales y el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

En cuanto a la accesibilidad e inclusión, se ha tenido en cuenta la diversidad de habilidades entre el alumnado dentro del aula, asegurándonos de que las actividades sean accesibles a todos ellos.

Podemos decir que se ha prestado atención a las diferencias personales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo una actividad no personalizada pero accesible a todos en cierta medida.

Por último, al llevar a cabo un diseño de manera que el alumnado se involucre en la adquisición de estas competencias de forma autónoma y activa, podríamos decir que se ha fomentado el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje, dando protagonismo al alumnado en este proceso.

ÁREA 6: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

Capacitación de los estudiantes para utilizar de forma creativa y responsable las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la participación segura en la sociedad digital, la creación de contenidos, el bienestar, la preservación de la privacidad, la resolución de problemas y el desarrollo de sus proyectos personales

Competencias:

6.1 Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos

6.2 Comunicación y colaboración digital

6.3 Creación de contenidos

6.4 Uso responsable y bienestar digital

6.5 Resolución de problemas

Contribución de PracTICS N°5: Los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar habilidades de alfabetización mediática al utilizar el creador de libros para acceder a información relevante sobre los conflictos socioafectivos y evaluar críticamente su validez y confiabilidad. Además, aprenderán a manejar y organizar datos e información sobre este tema de manera efectiva.

participarán en actividades que promuevan la comunicación y colaboración digital, como discusiones en línea sobre las estrategias para manejar los conflictos socioafectivos y trabajar en equipo para crear contenidos digitales relevantes. Estas actividades les permitirán mejorar sus habilidades de comunicación en entornos digitales y trabajar de manera colaborativa en proyectos en línea.

Resultados de aprendizaje (*según memoria de verificación > plan de estudio > guía docente*)

1. Describe el comportamiento infantil desde los 0-12 años en sus diferentes áreas: física, sensorio-motriz, cognitiva, lingüística, social, emocional y personal.
2. Identifica distintos ritmos de desarrollo en áreas específicas: sensorio-motriz, cognitiva, lingüística, social, emocional y personal.
3. Predice cómo será el desarrollo psicológico para un caso concreto a partir de las teorías generales y de la información proporcionada.
4. Valora el grado de normalidad o problemática en el desarrollo en casos concretos.
5. Relaciona la actuación de distintos agentes, familia, escuela e iguales, con el proceso de optimización del desarrollo.