



OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos	
 Generales	<p>G1: Diseñar una sesión individual para una clase con el objetivo de trabajar una variable/habilidad psicológica en el aula dentro de un programa de intervención para la mejora de habilidades psicológicas destinado a 5º-6º de Primaria.</p>
 Específicos	<p>E1: Conocer el concepto y las características principales del desarrollo de la personalidad.</p> <p>E2: Aplicar los principios de las principales teorías del desarrollo de la personalidad al alumnado comprendido entre 6-12 años.</p> <p>E3: Distinguir entre las principales variables psicológicas en el desarrollo del alumnado.</p> <p>E4: Ser capaz de realizar una sesión para alumnado real de una variable psicológica.</p> <p>E5: Apreciar la importancia del desarrollo de la personalidad a lo largo de la vida de un niño/a.</p> <p>E6: Valorar la influencia de las diferentes variables psicológicas en el desarrollo del alumnado de 6-12 años.</p>

Competencias Transversales (CT) (Sello 1+5 Unizar)
(UZ1) TRABAJO EN EQUIPO
<p>Definición: Colaborar activamente con un grupo de personas para lograr una meta común sumando los diferentes talentos.</p> <p>Palabras clave: Cooperación, responsabilidad, asertividad, resolución de problemas, meta común...</p> <p>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.</p> <p>Contribución de PracTICS N°2: La primera competencia transversal tiene que ver con la cooperación, la resolución de problemas... En las distintas actividades de nuestro proyecto se trabaja en mayor o menor grado esta competencia. La resolución de conflictos desarrolla el trabajo en equipo ya que une a las personas para resolver un problema. En esta práctica hemos trabajado todos los integrantes del grupo, cooperando y coordinándonos correctamente.</p>

Hemos podido definir los distintos roles de cada integrante del grupo para realizar un buen trabajo y evitar los posibles conflictos en grupo, con una buena organización y dedicación.

(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 Nº2: La segunda competencia transversal es el pensamiento crítico, que consiste en que gracias a razonar y pensar de manera reflexiva se puede llegar a ser capaces de saber si lo dicho es verdad o no y decidir por sí mismo buenas decisiones sobre diferentes temas de la vida cotidiana. Una de nuestras actividades en la que se ejecuta un gran pensamiento crítico es en aquella en la cual tienes que elegir de manera crítica, unos elementos que te llevarías en caso de que tuviesen que abandonar su casa e irse a una isla desierta con escasos elementos u objetos. Gracias a ello, podremos iniciar un debate y ayudar a fomentar el pensamiento crítico de nuestros alumnos. En esta práctica hemos trabajado el pensamiento crítico a la hora de realizar las distintas actividades para aplicarlas en clase, reflexionando y adoptando una actitud crítica. Hemos identificado y analizado con profundidad en el tema y sobre todo en la tarea las diferentes variantes. También hemos valorado las posibles consecuencias de nuestras decisiones y hemos propuesto varias alternativas y opciones de ejecución y resolución de la tarea.

(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 Nº2: La tercera competencia transversal es la inteligencia emocional. Una de nuestras contribuciones al cumplimiento de esta competencia es gracias a

la realización de una actividad que consiste en que tienes que decir una cosa buena de la persona a la que le pasas el ovillo de lana. Gracias a esta actividad, nuestros alumnos van a saber gestionar su inteligencia emocional al recibir elogios de sus compañeros y así, darse cuenta de las virtudes que poseen. Además, van a tener que elegir con claridad un adjetivo bueno para su compañero, generando un sentimiento de empatía.

Al realizar la práctica número dos, hemos tenido que trabajar y controlar nuestras propias emociones, sí que es verdad que no hemos tenido ningún problema al realizar dicha tarea. Las emociones son importantes a la hora de resolver conflictos y los niños tienen que aprender a regular sus emociones para poder resolver en conflicto con más facilidad.

(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 Nº2: La cuarta competencia transversal es la innovación y la creatividad, que consiste en diseñar una tarea de forma diferente utilizando la curiosidad. Esta competencia es la que destacamos en menor grado ya que nuestras actividades no se tratan de realizar nuevas actividades por parte del alumnado pero por nuestra parte, sí que se ha utilizado la creatividad debido a que estamos trabajando un tema tan importante como son las habilidades sociales de una manera diferente y mucho más divertida para impresionar de alguna forma al alumnado y que lo vean de una manera distinta y no como algo aburrido y monótono. Esta competencia ha sido clave y muy importante en esta práctica, ya que hemos tenido que pensar actividades para poder resolver conflictos en el aula, todos los miembros del grupo hemos participado y diseñado las distintas actividades, hemos tenido iniciativa y creatividad al crear dichas actividades. Tenemos que tener creatividad para poder resolver el conflicto e innovar ya que todos los conflictos no tienen la misma raíz y por ella hay que innovar.

(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°2: La quinta competencia transversal es el autoaprendizaje permanente. Esta competencia es una de las competencias más integradas en nuestro trabajo ya que en cada una de las actividades que vamos a realizar en la sesión utilizan el aprendizaje continuamente y gracias a ellos nuestros alumnos involuntariamente crean estrategias de aprendizaje para ir resolviendo los distintos problemas que tienen las actividades. En esta práctica los alumnos implicados en el conflicto pese a ser reacios al cambio han podido ver como todo conflicto tiene solución gracias a la innovación y estrategias llevadas a cabo para la resolución del conflicto. Esto en su futuro les ayudará a poder resolver de forma autónoma sus conflictos del día a día. Los conflictos que se les planteen tendrán que resolverlos de forma autónoma y calmada.

(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°2: Por último, se encuentra la democracia y sostenibilidad. Esta competencia está claramente integrada en nuestro trabajo de las Habilidades Sociales debido a que uno de nuestros objetivos principales con las cuatro actividades que conforman la clase es promover el respeto entre los compañeros y profesores y dar a conocer diferentes valores democráticos a través de la gamificación.

Gracias a los valores como la democracia y sostenibilidad los alumnos han podido ver que por culpa de un conflicto la clase puede dejar de funcionar con normalidad y es por ello que hay que buscar soluciones eficaces a ese conflicto ya que puede afectar al resto de la clase. Es por ello que hay que mantener la sostenibilidad del aula resolviendo el conflicto para que se una manera demócrata todos los alumnos puedan atender en clase.

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.

(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.

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

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

ÁREA Nº1: 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°2: A la hora de llevar a cabo esta práctica hemos tenido en cuenta el correcto uso de las tecnologías digitales para una correcta comunicación, ya que es fundamental para la que la resolución de conflictos sea fluida y se pueda llevar a cabo correctamente. Para ello hemos tenido en cuenta múltiples factores como la privacidad y la seguridad del propio alumnado ya que esto es fundamental para poder llevarlo a cabo de una manera correcta.

Mediante nuestra práctica hemos contribuido a llevar a cabo las competencias del área nº 1 mediante todas las pequeñas actividades, ya que para conseguir un desarrollo de las habilidades sociales es necesario una comunicación, participación y colaboración tanto por parte de los alumnos entre sí, como en la relación profesor-alumnos; además de una práctica continuamente reflexiva por parte del profesorado con el objetivo de mejorar atendiendo a necesidades de los alumnos.

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°2: A la hora de realizar esta práctica hemos tenido en cuenta en seleccionar cuáles eran los contenidos más necesarios para conseguir una resolución de conflictos adecuada de tal modo que no encontremos ningún problema a la hora de llevarlo a cabo y también hemos empleado contenidos digitales como aplicaciones para fomentar el buen trabajo de los alumnos y motivar a los que van más retrasados incluso fomentar los alumnos que se comporten bien con recompensas. Respecto a las competencias que conforman el área número 2 de contenidos digitales, en nuestras actividades la única relación con esta área son las fotos y vídeos creados durante las mismas con el fin de añadir contenido tanto a la página del centro como a las redes sociales.

De esta forma informamos y mostramos a los padres el objetivo de las actividades y cómo las llevamos a cabo para que sean conscientes y aporten sus opiniones y mejoras que se tendrán en cuenta para futuros planes.

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°2: En el área número 3 sobre la enseñanza y aprendizaje se engloban una serie de competencias, de las cuales la enseñanza está presente en todos los juegos tanto para explicarlos como para corregir/aportar durante los mismos; el aprendizaje entre iguales que se lleva a cabo al hacer por grupos los ejercicios y debatir, observar, aportar y aprender de los compañeros de forma voluntaria o involuntaria; y el aprendizaje autorregulado de forma individual que experimenta cada alumno al llevar a cabo las actividades que fomentan la empatía, la comunicación, habilidades de resolución de conflictos, trabajo en equipo y mejora del rendimiento escolar.

Gracias a este trabajo hemos podido enseñar estrategias y soluciones para poder resolver conflictos entre iguales (alumnos de nuestra aula). Esta observación y aprendizaje les ayudará en un futuro a poder poco a poco resolver sus conflictos y los posibles problemas que puedan surgir de una forma autónoma. Sobre todo destacar la utilización de distintas aplicaciones o tecnologías con las que hemos aprendido mucho al realizar el trabajo.

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°2: El área 4 está formada por las competencias de evaluación y retroalimentación. En relación con las estrategias de evaluación, en la primera actividad están presentes desde el inicio, cuando los alumnos asumen diferentes roles y durante la interacción entre ellos. La evaluación se realiza al observar cómo cada alumno desempeña su papel y cómo se comunican y resuelven conflictos en el proceso. En cuanto a las analíticas y evidencias de aprendizaje, en la segunda actividad se hacen evidentes cuando se analizan las decisiones tomadas por los estudiantes al seleccionar los objetos para llevar a la isla. Por último, respecto a la retroalimentación y toma de decisiones, se aplica durante toda la actividad ya que se proporciona continuamente a medida que los alumnos intentan coordinar sus movimientos, y al finalizar, se reflexiona sobre el proceso para tomar decisiones sobre cómo mejorar en el futuro. En todo conflicto hay unos pasos a seguir. Y uno de ellos es la evaluación. Esta evaluación se lleva a cabo una vez se ha observado, obtenido información y se han buscado

soluciones, en ella evaluamos si las soluciones aplicadas han sido correctas y adecuadas. Además los alumnos responden a nuestra orden/mensaje, aquí se muestra la retroalimentación donde realmente vemos si han captado nuestro mensaje.

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°2: En el área 5 se tratan una serie de competencias que tenemos presente en nuestras actividades. Trabajamos estas competencias al asignar roles de manera equitativa y adaptar las dinámicas para garantizar la participación plena de todo el alumnado, independientemente de sus habilidades o características individuales, al ofrecerles una variedad de opciones para elegir objetos, permitiendo que cada uno seleccione aquellos que se ajusten mejor a sus preferencias, necesidades y estilos de aprendizaje y al desafiarlos a trabajar juntos para superar desafíos, reflexionar sobre su desempeño y establecer metas personales para mejorar en futuras actividades. En las distintas actividades que se han de realizar en el aula atenderemos las diferentes características de los alumnos en el desarrollo del aprendizaje, también tendremos un compromiso en la enseñanza y plantearemos una enseñanza activa, usando las tecnologías digitales para mejorar la inclusión y la atención del alumnado en el aula, tanto individualmente como colectivamente.

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°2: En esta área se pondrán en práctica una serie de competencias presentes en nuestras actividades. La resolución de problemas la trabajaremos en la actividad número 2 ya que tendrán que llevar a cabo una estrategia para afrontar la dificultad de caminar con un pie atado al de su compañero o compañera. Otra competencia que trabajaremos será la creación de contenidos con nuestra primera actividad, ya que los alumnos, al desempeñar diferentes roles, crearán diferentes situaciones como por ejemplo

mercados (rol vendedor-cliente), aulas de un colegio (rol profesor-alumno), puestos de trabajo (rol jefe-empleado), etc.

Gracias a esta práctica hemos podido conocer nuevas herramientas para la creación de materiales didácticos y hemos desarrollado nuestras habilidades digitales. Esta práctica nos descubre también nuevos recursos desconocidos hasta ahora para nuestra futura praxis como maestros. Y estos recursos y competencias aprendidas nos servirán como maestros en un futuro.

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.