



OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| Objetivos | |
|---|---|
|  Generales | <p>G1: Elaborar actividades audiovisuales en diferentes <i>apps</i> para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa en la web de aula abierta https://arasaac.org/</p> <p>G2: Componer una ficha técnica a modo de infografía desde diferentes soportes interactivos explicando la actividad realizada.</p> |
|  Específicos | <p>E1: Conocer el concepto y las características principales del desarrollo del lenguaje.</p> <p>E2: Identificar las características de las diferentes teorías de desarrollo del lenguaje.</p> <p>E3: Conocer los principales trastornos y dificultades de aprendizaje del alumnado con limitaciones en el lenguaje oral y escrito.</p> <p>E4: Realizar diferentes actividades audiovisuales en distintos soportes webs.</p> <p>E5: Diferenciar distintos momentos evolutivos de la etapa preverbal y, especialmente, etapa verbal del alumnado de Educación Primaria.</p> <p>E6: Considerar la importancia del lenguaje en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.</p> |

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°3: Esta competencia se ha trabajado en la cooperación de manera activa para definir los objetivos del equipo, asumiendo responsabilidades individuales que contribuyeron al logro de nuestra meta común. Nuestra asertividad y habilidad para resolver problemas fueron fundamentales para identificar y desempeñar los roles necesarios dentro del grupo, lo que nos permitió aprovechar nuestros diferentes talentos de manera eficaz.

Al colaborar con un fin unánime, hemos demostrado la capacidad de trabajar juntos hacia un propósito compartido, lo que refleja nuestra habilidad para cumplir con los resultados de aprendizaje específicos establecidos. Nuestra cooperación y responsabilidad en el trabajo conjunto han sido esenciales para el éxito de este proyecto, destacando nuestra capacidad para trabajar en equipo de manera efectiva y productiva.

Con cooperación, responsabilidad y compromiso, cada una de nosotras hemos aportado conocimiento y esfuerzo para lograr el objetivo deseado. La comunicación fluida y el respeto mutuo fueron fundamentales para decidir bien el tema a trabajar y llevarlo así a cabo. Gracias a esta colaboración, hemos logrado alcanzar la meta con éxito, demostrando que el trabajo en equipo es esencial para alcanzar grandes logros."

(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°3: Al reflexionar sobre el tema de las actividades interactivas, hemos demostrado nuestra capacidad para deliberar sobre su validez y someter nuestras convicciones a debate, lo que nos ha permitido valorar diferentes enfoques y alternativas.

Nuestro pensamiento crítico se evidenció al profundizar en el tema, considerando distintas lógicas y evitando la extrapolación directa de conceptos preestablecidos. Identificamos las diferencias entre hechos, opiniones, interpretaciones y valoraciones, lo que influyó en la construcción reflexiva de las actividades. Además, evaluamos las posibles consecuencias de nuestras decisiones y propusimos alternativas razonadas ante diversas situaciones relacionadas con el contenido de las actividades. Nuestro enfoque disciplinado y nuestra gestión efectiva de la información demuestran nuestra habilidad para aplicar el pensamiento crítico en la creación de recursos educativos significativos y bien fundamentados.

(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°3: Durante el proceso de trabajo, mostramos una notable conciencia de nosotros mismos, identificando y gestionando nuestras emociones de manera efectiva, lo que nos permitió enfrentar el estrés y la frustración inherentes al desarrollo del proyecto.

Además, nuestra habilidad para comunicarnos de manera eficaz y afectiva fue fundamental para el éxito de nuestro trabajo en equipo. Demostramos empatía al considerar las perspectivas y necesidades de cada miembro del grupo, lo que contribuyó a una comunicación clara y respetuosa. Nuestra actitud positiva y constructiva ante las diferentes situaciones nos permitió mantener un ambiente colaborativo y motivador a lo largo del proyecto.

Hemos tenido que trabajar mucho la frustración frente a la utilización de la aplicación, nos ha causado muchos problemas y hemos tenido que aplicar más tiempo de lo normal ya que no nos funcionaba la plataforma y perdimos mucho tiempo hasta que conseguimos utilizarla. Durante todo ese tiempo afloró estrés y frustración en el grupo que debimos gestionar.

(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°3: Hemos demostrado una fuerte competencia en innovación y creatividad. Desde el inicio del proyecto, mostramos curiosidad y emprendimiento al proponer un enfoque novedoso para abordar el tema de los animales, lo que resultó en la creación de actividades interactivas innovadoras y atractivas.

Nuestra iniciativa y originalidad se reflejaron en la introducción de ideas creativas y planteamientos originales en cada una de las actividades, lo que agregó valor al proyecto en su conjunto. Además, nuestra disposición para arriesgar nos permitió explorar diferentes enfoques y métodos para asegurarnos de que las actividades fueran estimulantes y educativas

para los estudiantes.

Nuestro trabajo en equipo demostró la capacidad para proponer proyectos nuevos y desarrollarlos con creatividad y curiosidad. Nuestra actitud emprendedora nos impulsó a aportar valor de manera innovadora, lo que resultó en la creación de actividades interactivas que destacan por su originalidad y potencial para generar un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

(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 Nº3: Durante el desarrollo del proyecto, utilizamos estrategias de aprendizaje autónomo y flexible, lo que nos permitió acceder a distintas fuentes de información y recursos disponibles, cuestionando para aprender y ampliando nuestros conocimientos sobre el tema de los animales.

Nuestra autonomía se vio reflejada en la forma en que iniciamos el aprendizaje y persistimos en él, gestionando eficazmente el tiempo y la información para cumplir con los objetivos del proyecto. Además, el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información fue fundamental para el desarrollo y la presentación de las actividades interactivas.

Además, hemos demostrado un compromiso firme con el desarrollo de estrategias de aprendizaje autónomo y flexible a lo largo del proyecto. Hemos reconocido la importancia de la formación continua y la motivación como pilares fundamentales para el crecimiento personal y profesional. A través de la búsqueda constante de nuevas habilidades y conocimientos, hemos fomentado un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Por último, la motivación ha sido el motor que nos impulsa a superar el trabajo y a mantenernos actualizados en un entorno en constante cambio. Esta mentalidad de aprendizaje continuo ha fortalecido nuestra capacidad para adaptarnos a nuevas situaciones y ha enriquecido nuestra trayectoria tanto individual como colectiva.

(RD1) DEMOCRACIA Y SOSTENIBILIDAD

Definición: Desarrollar el compromiso con la sociedad en la que vivimos para que ésta

prosperare 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 Nº3: En esta competencia hemos fomentado el compromiso con la sociedad al promover valores democráticos como el respeto y la igualdad entre todos los miembros del grupo, así como al tratar con respeto y en igualdad a todas las personas involucradas en el proyecto.

Además, nuestra labor se alinea con la sostenibilidad al abordar el tema de los animales en relación con los retos del planeta, como el cambio climático, y al identificar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a los que podemos contribuir a través de nuestras actividades profesionales y académicas. Al tener una visión sistémica del funcionamiento de nuestra sociedad, incluyendo el sistema democrático y los derechos fundamentales, hemos fortalecido nuestro compromiso con la ciudadanía activa y la prosperidad de la sociedad.

Nuestro trabajo en equipo refleja, entonces, nuestro compromiso con la sociedad, promoviendo valores democráticos y abordando desafíos relacionados con la sostenibilidad para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar global.

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.

(CT06) Desarrollar la capacidad de comunicar para enseñar en la propia lengua y en otra u otras lenguas europeas.

(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.

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°3: En primer lugar, hemos utilizado tecnologías digitales para la comunicación efectiva dentro del grupo, lo que ha permitido una coordinación fluida y una participación colaborativa en el desarrollo del proyecto.

Nuestra práctica reflexiva ha sido fundamental para mejorar el desempeño en la creación de las actividades, ya que hemos evaluado constantemente nuestra labor y buscado maneras de optimizarla. Asimismo, hemos demostrado un compromiso con el desarrollo profesional digital continuo al adquirir y aplicar nuevas habilidades tecnológicas para mejorar la calidad de las actividades.

Además, hemos sido conscientes de la importancia de la protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital del alumnado al diseñar las actividades de manera segura y respetuosa. En resumen, nuestro trabajo en equipo no solo ha destacado por su contenido educativo sobre los animales, sino también por la aplicación efectiva de competencias digitales que han contribuido al éxito del proyecto.

Por último, al utilizar herramientas digitales para crear la actividad, el profesor promueve su desarrollo profesional continuo al integrar la tecnología en su práctica educativa. La reflexión sobre el impacto de esta actividad en el aprendizaje de los alumnos puede contribuir a su práctica reflexiva.

El uso responsable de la tecnología digital en esta actividad puede fomentar la conciencia sobre la protección de datos personales y la privacidad digital entre los alumnos, promoviendo así su bienestar digital.

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°3: La búsqueda y modificación de contenidos digitales permite a los educadores encontrar recursos digitales relevantes y de calidad para desarrollar actividades interactivas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje del alumnado. Todo ello brinda la oportunidad de adaptar materiales existentes o desarrollar recursos interactivos personalizados que se alineen con los objetivos específicos de las actividades y las necesidades individuales de los estudiantes.

La habilidad para proteger, gestionar y compartir contenidos digitales garantiza que los recursos interactivos estén disponibles de manera segura y sean accesible para su uso en el contexto educativo, esto es, que los alumnos los encuentren seguros.

La actividad que hemos desarrollado implica la selección de imágenes y descripciones sobre los animales para crear un recurso educativo digital, esto fomenta la habilidad de búsqueda y selección de contenidos digitales adecuados. La oportunidad de modificar o adaptar el contenido de la actividad según las necesidades del alumnado también refleja este área.

ÁREA Nº3: 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 Nº3: Esta práctica se ha basado fundamentalmente en la tecnología educativa. Mediante la aplicación de ésta, el alumnado será capaz de llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje mediante diferentes contenidos digitales. El profesorado, en todo momento, debe guiar al alumnado, proporcionando su apoyo y atendiendo a la diversidad del aula. Esta práctica implica, entonces, la utilización del juego como herramienta de apoyo al aprendizaje; se trata de un aprendizaje basado en el juego.

Al emplear las diversas apps como herramienta para enseñar a los alumnos sobre diferentes animales y sus características, involucramos a los estudiantes activamente en el proceso de aprendizaje. Además durante la actividad los alumnos pueden apoyarse mutuamente, colaborando e intercambiando conocimientos entre los compañeros, avanzando a su propio ritmo, es decir autorregulando su proceso de aprendizaje.

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 Nº3: Hemos utilizado estrategias de evaluación digital al diseñar actividades que permiten la medición efectiva del aprendizaje de los estudiantes a través de interacciones en línea, lo que nos ha permitido recopilar analíticas y evidencias de aprendizaje para comprender el progreso y las necesidades individuales de los alumnos.

Podemos encontrar mecanismos de retroalimentación digital integrados en las actividades,

proporcionando comentarios y sugerencias para mejorar el desempeño de los estudiantes, lo que contribuye a una toma de decisiones más informada sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. También hemos utilizado herramientas digitales para recopilar datos sobre el rendimiento de los estudiantes y así ajustar nuestras estrategias pedagógicas.

Nuestro trabajo en equipo ha permitido aplicar competencias digitales relacionadas con la evaluación y retroalimentación, lo que ha enriquecido la experiencia educativa al proporcionar un enfoque más dinámico y personalizado para evaluar el aprendizaje y brindar retroalimentación efectiva a los estudiantes.

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°3: El empoderamiento del alumnado mediante el uso efectivo de las tecnologías digitales contribuye significativamente al desarrollo de habilidades asertivas y al trabajo en equipo, al facilitar la inclusión, atender a las diferencias individuales y promover un compromiso activo con el aprendizaje. En primer lugar, permitiendo que todos los estudiantes participen plenamente en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus capacidades o circunstancias individuales. En relación a la atención a la diversidad, utilizando tecnologías digitales para adaptar los materiales y las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas de cada estudiante. Por último, el papel activo del alumnado implica su participación en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando su autonomía, motivación intrínseca y responsabilidad en la adquisición de conocimientos y habilidades.

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°3: La actividad ha fortalecido la competencia de alfabetización mediática y en el tratamiento de la información de los datos al permitir a los estudiantes

interactuar con fuentes de información digitales, analizar datos presentados en formato digital y desarrollar habilidades seleccionar información relevante.

Además, los alumnos han podido interactuar con la plataforma, compartir conocimientos y responder preguntas. La creación de contenidos también ha sido promovida a través del diseño y el desarrollo de las actividades en las diferentes aplicaciones trabajadas.

El uso responsable y bienestar digital también se ve favorecido por esta práctica, ya que los alumnos han debido utilizar las aplicaciones de manera responsable, respetando las normas y pautas establecidas para su uso.

Finalmente, la resolución de problemas se ha trabajado ya que los niños aplican habilidades para adivinar el animal al que le corresponden las características expuestas.

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.