



OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos	
 Generales	<p>G1: Elaborar juegos de mesa con material reciclado y manipulativo así como explicar de manera didáctica su funcionamiento sobre soporte visual interactivo.</p> <p>G2: Componer juegos de mesa multimedia relacionados con las inteligencias múltiples en el aula.</p>
 Específicos	<p>E1: Conocer el concepto y las características principales de la inteligencia.</p> <p>E2: Identificar los elementos y/o premisas clave de los diferentes modelos en cuanto al concepto de inteligencia.</p> <p>E3: Conocer la teoría de las inteligencias múltiples y diferenciar entre ellas y sus componentes principales.</p> <p>E4: Elaborar diferentes juegos de mesa acorde con la potenciación de las inteligencias múltiples en el aula.</p> <p>E5: Crear juegos de mesa interactivos desde servidores web potenciando las inteligencias múltiples.</p> <p>E6: Ser capaz de adecuar una respuesta educativa basada en los juegos de mesa educativos.</p> <p>E7: Valorar la influencia de inteligencia y sus dimensiones en el desarrollo del alumnado de 6-12 años.</p>

Competencias Transversales (CT) (<i>Sello 1+5 Unizar</i>)
(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>

Contribución de PracTICS Nº4: La primera competencia transversal es el trabajo en equipo, que se basa en la colaboración y participación conjunta de los miembros de un grupo para obtener o llegar a un objetivo común.

Nuestra actividad se basa principalmente en el trabajo en equipo ya que se trata de un juego en el cual van a tener que estar colaborando entre los miembros de los equipos para ir pasando satisfactoriamente las pruebas y llegar al final.

Con esta práctica hemos mejorado nuestras habilidades de trabajo en equipo y sobre todo en la cooperación ya que hemos tratado de centrarnos en lo que a cada uno nos resultaba más sencillo pero aportando cada uno de nosotros un poco de nuestra parte en la parte de los demás para conseguir un resultado mejor y más consensuado entre todos.

(U2) 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 Nº4: El pensamiento crítico es una de las competencias transversales que se van a llevar a cabo en nuestro juego de mesa ya que al jugar a este, nuestros alumnos deberán de reflexionar, dudar, valorar... qué hacer en cada momento y a la vez pensar si en un futuro al avanzar en el juego la decisión tomada anteriormente ha sido la ideal o no.

Para esta práctica y para las anteriores, tratamos siempre de escuchar todas las opiniones y propuestas de todos los miembros del grupo porque creemos que solo así podemos llegar a mejores resultados. Escuchándonos unos a otros abrimos nuestra mente a nuevas maneras de pensar que pueden llegar a ayudarnos a mejorar nuestras propias ideas, creando así un pensamiento crítico y reflexivo.

(U3) 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 Nº4: Una de las competencias transversales que se van a tratar en nuestro juego de mesa es la inteligencia emocional, que los jugadores que jueguen a este juego sepan controlar, comprender... sus propias emociones al estar jugando al juego.

En el juego de mesa, es muy fácil dejarse llevar por las emociones y tomar la decisión que más te convenga en ese momento. Y es por eso, que tienes que tener mente fría y pensar en las consecuencias que te podrían causar elegir algo que a la corta te beneficia pero de cara al final del juego te puede perjudicar. Por eso, tienes que saber regular y comprender no sólo tus propias emociones sino las de los demás miembros de tu grupo.

Al realizar esta práctica no hemos tenido problemas o conflictos pero consideremos que este tipo de prácticas pueden ser un foco de problemas entre el alumnado ya que permiten intercambiar opiniones y puntos de vista y pueden llevar a discusiones. Por eso creemos que es importante que los alumnos sean capaces de identificar las emociones que sienten en cada momento para poder manejarlas de la mejor manera posible, buscando siempre el beneficio colectivo antes que el beneficio individual.

(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 Nº4: La innovación y creatividad es una de las competencias transversales que más se trabajan en nuestro juego de mesa. Esto es muy importante en el desarrollo de nuestros alumnos ya que gracias a la curiosidad, a tener iniciativa... Nuestros alumnos van a poder ir mejorando su desarrollo, algo que ellos no tienen mucho en cuenta pero de cara a su vida, el tener iniciativa e innovación les va a ayudar mucho para poder conseguir todo lo que quieran.

Esta competencia ha sido muy importante puesto que hemos tenido que crear un juego de mesa con el que los alumnos puedan trabajar en el aula a la vez que se divierten jugando. Es clave dar importancia a esta competencia puesto que los niños demandan cada vez más actividades novedosas que no hayan realizado anteriormente. Encontrar el equilibrio entre trabajo y juego es parte de esa creatividad necesaria en el maestro.

(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°4: El autoaprendizaje permanente es una de las competencias transversales que parece pasar más desapercibida que las demás, igual porque ocurre en los niños de forma indirecta y de forma de que ellos no se dan cuenta ya que ellos sólo piensan en divertirse y ganar, pero es una de las más importantes ya que el aprendizaje es el principal objetivo de los juegos de mesa. En todas y cada una de las pruebas, se va a producir un aprendizaje en cada persona que juegue a este juego.

Resulta muy importante que los alumnos aprendan por su propia cuenta con un aprendizaje significativo en el que ellos mismos tienen un rol activo en su propio aprendizaje. De nada sirve darles el aprendizaje ya hecho sino que tienen que descubrirlo por su propia cuenta para que ese aprendizaje les sirva durante el resto de su vida en futuras acciones.

(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°4: Mediante los juegos de mesa conseguiremos inculcar en nuestros alumnos tanto un compromiso necesario a la hora de jugar para optar a ganar a los contrincantes; como una serie de valores democráticos en los participantes de dicho juego para conseguir que sea justo poniéndose todos ellos de acuerdo y atendiendo a las normas; y un respeto entre los contrincantes como personas iguales que son tanto en la vida real como en el juego, ninguno estará por encima de otro. De esta forma con esta serie de valores será un juego

basado en la democracia entre sus participantes, gracias en parte a las normas establecidas por nosotros.

Los materiales que hemos empleado son reutilizables, es importante que nuestros alumnos sepan lo que son estos materiales. Los materiales empleados y su reutilización fomentarán la sostenibilidad.

En cuanto a la democracia hemos aprendido a integrar a todos los alumnos de manera igualitaria, además de enseñarles de la misma forma a todos a través de este juego para que tengan igualdad de oportunidades.

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.

(CB03) 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.

(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.

(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.

(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 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°4: Creemos que es fundamental que los alumnos hagan un buen uso de las tecnologías desde los primeros momentos en los que comienzan a utilizarlas puesto que pueden suponer un riesgo y un peligro muy grande si el mal uso persiste en el tiempo. Debido a que en la sociedad actual hay mucha presencia de la tecnología es importante que los niños desde pequeños aprendan a usar correctamente las tecnologías.

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 Nº4: Hemos aprendido nuevos métodos y recursos para elaborar materiales y contenidos didácticos con los que los alumnos podrán trabajar en el aula de una manera activa y divertida fomentando el aprendizaje mediante el juego. Siempre es importante que los alumnos aprendan jugando de manera divertida, puesto que las explicaciones en las que solo habla el profesor les aburren. Es por ello que gracias a la actividad hemos aprendido nuevos métodos y recursos para poner en práctica.

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 Nº4: Con esta práctica hemos aprendido mucho más sobre las tecnologías digitales en la enseñanza. Aspectos como el uso y su implementación directa en el aula son dos de ellas. También hemos aprendido sobre la orientación y el apoyo a la hora del aprendizaje y la importancia que esto conlleva ya que es necesario para el correcto desarrollo del alumnado en el aula.

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 Nº4: A través de las tecnologías también podemos evaluar. Hemos descubierto que cuanto más cercano sea la labor del maestro, a la vida del alumno, más fácil será para el alumno entender y poner en prácticas diferentes aspectos que el profesor le demande. Esta cercanía del docente al alumno también potencia las competencias del alumno que le ayudan a su correcto desarrollo dentro del aula y esto es beneficioso para ellos.

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 Nº4: Las nuevas tecnologías nos permiten dar respuesta a todas las necesidades que nos encontremos en el aula puesto que permiten una adaptación sencilla y para todos las necesidades sin apenas esfuerzo extra. Con las diferentes tecnologías podemos prestar una mayor atención a la diversidad de los distintos alumnos. Existe una mayor accesibilidad e inclusión en el aula gracias a las Tics.

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 Nº4: Tal y como nosotros hemos hecho, los alumnos podrán mejorar sus habilidades en la creación de contenidos y materiales mediante el aprendizaje experiencial, es decir, siendo parte activa de su aprendizaje y utilizando ellos mismos estas tecnologías para descubrir y aprender. Mediante este trabajo, los alumnos podrán practicar los distintos contenidos, la comunicación y la colaboración digital.

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.