



OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos	
 Generales	<p>G1: Elaborar contenido sobre una habilidad motriz básica en una sesión evolucionada progresiva.</p> <p>G2: Puesta en práctica de la misma ante toda la clase en el pabellón polideportivo universitario</p>
 Específicos	<p>E1: Conocer el concepto, características y tipos de cambios del desarrollo psicomotor en alumnado 6-12 años.</p> <p>E2: Identificar y distinguir entre las etapas de la teoría de desarrollo motor de Gallahue</p> <p>E3: Analizar los aspectos a tener en cuenta y factores de riesgo para la correcta evolución del desarrollo físico y motor en etapas iniciales.</p> <p>E4: Conocer el concepto y características de las cualidades motrices.</p> <p>E5: Diferenciar y poner ejemplos de las capacidades físicas básicas.</p> <p>E6: Conocer actividades en el aula para fomentar el desarrollo físico y motor del alumnado.</p> <p>E7: Ser capaz de exponer una sesión en evolución ante el resto de compañeros.</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 N°6: Hemos colaborado de una forma activa e igual entre todas las compañeras del grupo para lograr los objetivos propuestos. Todas hemos sido responsables de participar en el trabajo y resolver cualquier duda que nos ha surgido. Además antes de comenzar la actividad establecimos los juegos y objetivos que debíamos realizar, todas trabajamos de igual manera ayudándonos mutuamente.

(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°6: El pensamiento crítico en esta práctica lo hemos utilizado para poder razonar y analizar el tema de la práctica en este caso es sobre las características y cambios en el estado psicomotor en el alumnado entre 6 y 12 años, además de conocer el concepto y características de las cualidades motrices por lo que hemos utilizado el pensamiento crítico para reflexionar sobre ello y conocer cosas que aún no conocíamos.

(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°6: Todos los integrantes del grupo hemos sabido gestionar todas las emociones surgida al realizar ésta práctica, afrontando todas las problemáticas, el estrés y la frustración. Nos hemos comunicado con eficacia y sin ningún problema emocional entre los integrantes del grupo. Por último, hemos tenido una actitud positiva y sin conflictos.

(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°6: En las actividades que vamos a realizar los alumnos tendrán curiosidad por ver cómo hacen la actividad. Además, es una actividad innovadora ya que para realizar la actividad no empleamos ejercicios típicos. Son ejercicios más innovadores y poco típicos, en los cuales los alumnos tendrán que superar obstáculos y retos. Todo esto realizándolo en el menor tiempo posible para que los alumnos se superen.

(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°6: Hemos desarrollado nuestro autoaprendizaje a lo largo de nuestro trabajo ya que, solo hemos recibido feedback de los profesores al presentar nuestra idea principal y ser aprobada, lo que aumentó nuestra motivación para realizar los juegos en el polideportivo, sin embargo el hecho de que tengamos que trabajar durante la semana de forma autónoma o tener que tener en cuenta los materiales disponibles, nos obliga a gestionar y resolver problemas y conflictos usando y creando estrategias de trabajo.

(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°6: Las actividades se deberán llevar a cabo organizadamente y respetando la sostenibilidad del aula y el espacio. Todo se debe desarrollar con un debido orden para que la clase sea sostenible. Por ello, cada alumno/a tendrá que respetar los turnos de realizar la actividad de los otros compañeros para que la clase no se desorganice y sea sostenible. Además, el orden de realizar las actividades será democrática e imparcial por el orden de lista o apellidos de los alumnos. Para evitar imparcialidades

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.

(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 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°6: A lo largo de esta actividad hemos implementado muchas competencias, principalmente la de comunicación organizativa, debido a la importancia que tiene la comunicación no solo para sacar adelante la idea de los juegos en el polideportivo sino que también para organizar y repartir el trabajo a distancia, es fundamental la participación y colaboración de todas las partes por igual, para que el resultado sea favorable. También es crucial la reflexión a medida que se avanza con el trabajo, pues es posible que en muchas ocasiones surjan contradicciones. El desarrollo profesional digital es fundamental, ya que debíamos utilizar herramientas digitales, tanto para buscar información, como para el diseño y realización de esta. En este caso un ejemplo es Tinkercard

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°6: Los alumnos podrán registrar su progreso en herramientas TAC para que al final de la clase el profesor o profesores que realizan la actividad monitorizan todo el progreso que han tenido los alumnos en la actividad propuesta y como se han desenvuelto y han realizado la actividad. También se verá quién ha hecho mejor la actividad y se premiará a este grupo por saber usar los contenidos digitales de la herramienta.

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°6: Es muy importante el uso de la gestión y organización de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje que se podrá utilizar para poder aprender de manera más visual y dinámica, en nuestro caso hemos aprendido a utilizar elementos digitales, que usaremos en un futuro, aunque se puedan utilizar diferentes aplicaciones con las tecnologías que pueden servir de apoyo en el aprendizaje y de orientación y pueden aprender entre iguales.

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°6: El uso de las nuevas tecnologías es primordial tanto para la evaluación, en la que se pueden usar herramientas digitales, como para la realización de las actividades. Gracias a diferentes foros de información y a diferentes aplicaciones sencillas de usar como Tinkercard, hemos realizado este trabajo de forma más sencilla y creativa.

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°6: El alumnado debe ser autónomo realizando la actividad ya que en un futuro deberá serlo. Y si en esta actividad tiene la capacidad de comportarse como tal en un futuro le será más fácil el saber tomar decisiones. Todos los alumnos estarán incluidos y los profesores estarán atentos a las diferencias personales que puede tener cada alumno en el aprendizaje realizando la actividad. Deberán tener un compromiso con el alumnado para que se empodere y realice su propio aprendizaje.

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°6: El alumnado utilizará de forma adecuada y segura las tecnologías digitales. Desarrollarán sus proyectos personales y sus propias capacidades como la comunicación, la colaboración digital y sobre todo el pensamiento creativo y el crítico. Tendrán un uso responsable del bienestar digital y sabrán resolver los distintos problemas que les puedan surgir en el 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.