

## OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos	
 <b>Generales</b>	<p><b>G1:</b> Argumentar el estadio evolutivo del alumnado elegido/s en base a la experimentación con diversas actividades derivadas de las estructuras cognoscitivas.</p> <p><b>G2:</b> Demostrar la superación de etapas inferiores y/o rechazar etapas superiores del desarrollo cognitivo del alumno/a escogido/a.</p>
 <b>Específicos</b>	<p><b>E1:</b> Conocer el concepto y las características principales del desarrollo cognitivo.</p> <p><b>E2:</b> Analizar los estadios del desarrollo cognitivo a nivel sensoriomotor (0-2 años), preoperacional (2-6 años) y operaciones concretas (7-12 años) y formales (+ 12 años)</p> <p><b>E3:</b> Aplicar los principios de la teoría de Piaget al desarrollo del alumnado de 6-12 años en base a la experimentación.</p> <p><b>E4:</b> Considerar el papel de los procesos psicológicos básicos (percepción, atención y memoria) en el desarrollo cognitivo del alumnado.</p> <p><b>E5:</b> Identificar diferentes estructuras cognoscitivas en el alumnado de 6-12 años escogido.</p> <p><b>E6:</b> Situar al alumnado en la etapa cognitiva que le corresponde por edad según la teoría cognitiva de Piaget.</p>

Competencias Transversales (CT) ( <i>Sello 1+5 Unizar</i> )
<b>(UZ1) TRABAJO EN EQUIPO</b>
<p><b>Definición:</b> Colaborar activamente con un grupo de personas para lograr una meta común sumando los diferentes talentos.</p> <p><b>Palabras clave:</b> Cooperación, responsabilidad, asertividad, resolución de problemas, meta común...</p> <p><b>Resultados de aprendizaje específicos:</b> 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 Nº1:** El trabajo en equipo es fundamental para alcanzar la meta común del equipo, sumando las diferentes aportaciones de cada miembro para ello. La cooperación, la responsabilidad, la asertividad y la resolución de problemas son habilidades clave que se desarrollan a través del trabajo en equipo. Gracias a ello nosotros hemos sido capaces de definir objetivos conjuntos para asumir responsabilidades compartidas a base de diferentes roles. Por ejemplo, para organizar el trabajo, mientras unos pensaban las actividades, otros se encargaban de la plantilla para el vídeo. El trabajo en equipo fomenta, entonces, un ambiente colaborativo donde se maximizan las destrezas individuales en busca de un resultado colectivo, en este caso, un producto final, el vídeo.

Para la realización de este trabajo hemos colaborado las 4 integrantes del grupo para conseguir el resultado final del trabajo, que consiste en la realización de un video a un alumno de primaria realizando experimentos para comprobar la teoría cognitiva de piaget . Para llegar a esta meta común primero planteamos el objetivo de cómo queríamos organizar y grabar el video, y qué partes del trabajo llevaría a cabo cada una. Las tareas las dividimos según las diferentes capacidades e intereses de cada una ya que la colaboración es esencial para asegurar que todos los miembros del equipo estén contribuyendo con sus habilidades y conocimientos.

Cooperativamente pensamos las actividades que le podríamos hacer al alumno ya que de manera colectiva y entre todas saldrán mejores ideas. Una vez pensadas las ideas nos encargamos de preparar los materiales necesarios para la realización de estas actividades y realizarlas al alumnos mientras se le grababa con el permiso de los padres.

Al tener ya el video y los resultados pensamos conjuntamente las conclusiones que se podían sacar sobre los resultados obtenidos y de manera creativa y conjunta editamos el video hasta tenerlo finalizado y llegando a la meta de trabajo que teníamos.

## (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 Nº1:** El pensamiento crítico implica diferentes aspectos como la reflexión, la valoración de otras ideas, la búsqueda de alternativas, etc. En nuestro equipo, cuestionar las convicciones propias y externas han fomentado una actitud crítica que ha enriquecido la toma de decisiones y la resolución de problemas. De esta manera, el

pensamiento crítico promueve una gestión efectiva de la información, un análisis sistémico y una toma de decisiones fundamentada, todo ello necesario para perseguir la meta conjunta, hallando un resultado profundo y cuestionado.

El hecho de poder elegir las mejores ideas para la creación del video , más bien de las actividades a llevar a cabo para que sea mucho más visible la diferencia entre las distintas etapas de desarrollo que establece Piaget. Otro pensamiento crítico que hemos debido tener en la práctica era en la elección de las niñas (en nuestro caso) en base a su edad para poder mostrar de mejor manera las diferencias existentes en las distintas edades... El pensamiento crítico lo potenciamos a base de reflexionar cuál es la mejor opción para obtener el mejor resultado.

Como conclusión sobre el pensamiento crítico resaltamos que se debe de emplear en todos los ámbitos de nuestra vida debido a que su uso facilita en muchas ocasiones nuestras actividades y resultados.

### (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 Nº1:** La inteligencia emocional es una parte fundamental de la realización del trabajo sobre todo los realizados en grupo como este para el funcionamiento efectivo y armonioso del grupo. Cada miembro de nuestro grupo hemos tenido que tener la capacidad de reconocer, comprender y regular nuestras propias emociones, así como cierta empatía y respeto a los otros miembros, lo que nos ha permitido que entre todos los miembros establecer una comunicación efectiva y poder resolver los conflictos que han surgido en la realización del video de una forma buena.

La inteligencia emocional también implica la capacidad de poder manejar el estrés y la presión que hemos tenido mientras realizamos el trabajo, ya que cada miembro hemos tenido que ser capaces de mantener la calma en situaciones complejas.

Por último, la capacidad de comprender las necesidades, preocupaciones y perspectivas de los demás miembros del equipo han fomentado una mayor cohesión dentro del equipo, lo que creemos que ha servido para obtener mejores resultados en nuestro trabajo.

### (U4) 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 Nº1:** La innovación y creatividad influyen significativamente en el trabajo en equipo al fomentar la curiosidad y originalidad, por ejemplo, estableciendo un ambiente propicio para la generación de nuevas ideas y enfoques innovadores dentro del equipo. Todo ello fomenta, entonces, un ambiente colaborativo que permite a los diferentes miembros del grupo abordar diferentes situaciones con mayor originalidad, flexibilidad y disposición para generar nuevas soluciones, lo que contribuye a un resultado más efectivo y dinámico.

Con todo ello, para la realización de este trabajo hemos tenido muy presente la premisa fundamental de diseñar unas actividades creativas e innovadoras. Para ello, buscamos diferentes experimentos poco convencionales que nos permitiera poner a prueba los postulados de la teoría cognitiva de Piaget. Esta forma de poner a prueba la teoría de Piaget es más útil, efectiva e innovadora con estos experimentos que de forma teórica. Además, buscamos una presentación original, con música y un vídeo creativo para esta práctica.

En resumen, para realizar esta práctica nos hemos centrado en la búsqueda de la originalidad y la innovación en todos sus aspectos, desde la selección de los experimentos hasta la presentación audiovisual.

### (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 Nº1:** El autoaprendizaje permanente en nuestro trabajo ha implicado la capacidad de cada miembro del grupo y colectiva de adquirir, asimilar y aplicar nuevos conocimientos de manera autónoma y continua. Cada uno de nosotros hemos tenido que ser proactivos en la búsqueda de información relevante para su parte del trabajo. El autoaprendizaje en este trabajo también ha implicado la capacidad de reflexionar sobre el

trabajo, encontrar aspectos para mejorar del mismo y crecer tanto a nivel personal como en el ámbito educativo.

En nuestro grupo cada miembro ha aportado para la realización del trabajo conocimientos y habilidades adquiridas de forma autodidacta para beneficio del equipo. La capacidad de investigar, aprender y aplicar nuevas ideas y conceptos ha sido fundamental para la innovación y el progreso del trabajo realizado por el equipo.

Además, el autoaprendizaje ha fomentado la autonomía y la responsabilidad individual, lo que ha contribuido a un ambiente de trabajo más dinámico y creativo.

Se han empleado los distintos conocimientos previos que teníamos (ya fuese por otra asignatura de la carrera, otras asignaturas de otros ciclos educativos o incluso de conocimientos que hemos adquirido por nuestra cuenta), juntarlos entre todas para poder emplearlos en la práctica a nuestro favor, y así a completar nuestra formación entre nosotras. De esta manera, no solo fomentamos una nueva adquisición de aprendizaje, sino que se lleva a cabo la formación del alumnado en distintos valores como el pensamiento crítico que hacen de ellos personas activas en la sociedad. La educación que se adquiere es una educación que va más allá de la formación académica, tratando otros temas de carácter social como la participación activa en la sociedad entre otros. Además, si son casos complejos, tener un conocimiento base sobre ese tema ayuda a entender y recordar con mayor facilidad el conocimiento nuevo que se pretende adquirir para tenerlo presente en un futuro.

### (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°1:** La competencia de democracia y sostenibilidad nos invita a comprometernos con la sociedad y el planeta. Al tener una visión sistémica de nuestra sociedad y entender los retos del planeta, podemos trabajar en equipo para abordarlos de manera más efectiva. Tratar con respeto e igualdad a todas las personas en el grupo fomenta un ambiente natural y efectivo que refleja los valores democráticos y de sostenibilidad.

Durante la realización de los experimentos de la práctica, se puede promover la reflexión sobre cómo las acciones individuales impactan en la sociedad y el medio ambiente. Además, se pueden discutir los valores democráticos como la igualdad, el respeto y la participación

ciudadana en la toma de decisiones que afectan a la comunidad.

Durante la planificación y ejecución de los experimentos, los estudiantes pueden reflexionar sobre cómo la educación y el conocimiento influyen en la sociedad, promoviendo así una comprensión más amplia del sistema democrático y los derechos fundamentales que lo sustentan.

La colaboración en equipos de experimentación brinda la oportunidad de fomentar un ambiente respetuoso e igualitario, donde se valoren las contribuciones de todos los participantes independientemente de su género, origen étnico o habilidades, promoviendo así el respeto y la igualdad entre pares.

Los experimentos pueden estar diseñados para abordar problemas relacionados con el medio ambiente, lo que brinda la oportunidad de discutir y reflexionar sobre los desafíos actuales del planeta, como el cambio climático, la pérdida de biodiversidad, entre otros.

Al vincular los experimentos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), se puede promover la conciencia sobre cómo las acciones individuales y colectivas en el ámbito académico pueden contribuir a metas globales como la educación de calidad, la igualdad de género o el consumo responsable.

### **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.

**(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.

**(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.

## 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°1:** El compromiso profesional es esencial para fomentar un entorno de trabajo colaborativo. Creemos importante la práctica reflexiva, que ha implicado analizar y evaluar el propio trabajo para identificar áreas de mejora. Por su parte, el desarrollo profesional digital continuo (DPC) es esencial para mantenerse actualizado en el uso de herramientas digitales y estrategias pedagógicas. Por último, la protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital del alumnado en el ejercicio de sus funciones es crucial para garantizar un entorno seguro y ético en el uso de la tecnología, esto es, para hacer un buen uso de la información.

El compromiso profesional que hemos tenido mientras realizábamos esta práctica ha sido que cada miembro del grupo hemos tenido que mostrar un compromiso sólido con la calidad y la efectividad del uso de la tecnología digital.

El compromiso profesional en el contexto digital implica la capacidad de planificar,

implementar y evaluar estrategias educativas aprovechando al máximo las herramientas y recursos tecnológicos disponibles

En este trabajo este compromiso se ha traducido en una colaboración estrecha y coordinada para garantizar que las competencias digitales sean coherentes, efectivas y alineadas al objetivo del trabajo en este caso el vídeo.

Este compromiso digital nos ha servido en la búsqueda de habilidades, conocimientos y competencias necesarias para llegar al objetivo final.

## ÁREA Nº2: 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 Nº1:** Esta competencia se ha llevado a la práctica al emplear los recursos digitales de manera correcta, buscando la información adecuada y centrándonos en usar los recursos digitales exclusivamente para el ámbito educativo. Por lo tanto, hay que situarse en el contexto de aula para seleccionar las herramientas necesarias en el proceso de aprendizaje. Saber filtrar el tipo de información encontrada, de manera que aseguramos su fiabilidad. Haciendo una búsqueda exhaustiva de distintas fuentes, obtenemos distintas fuentes que pueden aportar puntos de vista distintos al trabajo y a la búsqueda. Además, las actividades se deben crear y adaptarlas según las necesidades que presenten los alumnos, también pueden ser modificadas en el caso de que se encuentre alguna dificultad y así lograr que todos consigan el objetivo que se busca. Como futuros docentes, se debe enseñar a proteger, gestionar y compartir los contenidos digitales.

En un principio, buscamos ideas en internet y YouTube de diferentes experimentos que podemos realizar. Posteriormente, para la creación del video inicialmente hicimos una presentación con la aplicación en diferentes aplicaciones distribuidas por grupos donde pusimos el video, las voces y la música logrando así el producto final.

Estos recursos digitales ofrecen una forma interactiva y atractiva de presentar información, lo que puede captar la atención de los estudiantes de manera efectiva. Además, los contenidos digitales pueden adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos, permitiendo un aprendizaje más personalizado.

Los contenidos digitales en educación primaria son herramientas valiosas que promueven la participación activa de los estudiantes y les brindan la oportunidad de desarrollar habilidades digitales fundamentales para su futuro.

## 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 N°1:** La competencia de enseñanza fomenta el diseño e implementación de estrategias pedagógicas efectivas que integren la tecnología de manera significativa en el aula. La orientación y apoyo en el aprendizaje se refiere a la capacidad de guiar a los estudiantes en el uso efectivo de herramientas digitales para potenciar su proceso de aprendizaje, siendo el alumnado apoyado de forma personalizada, individualizada. El aprendizaje entre iguales y el aprendizaje autorregulado también son competencias importantes que pueden ser potenciadas mediante el uso adecuado de la tecnología.

La enseñanza y aprendizaje en la competencia digital implica el uso crítico y creativo de las tecnologías y la comunicación para el aprendizaje, el trabajo y la participación social. En nuestro trabajo, la hemos utilizado sobre todo para el aprendizaje entre iguales ya que hemos fomentado nuestra colaboración y el intercambio de conocimientos digitales que teníamos cada una. Esto ha servido para que el resto del grupo desarrolle diferentes habilidades digitales que antes no tenía como la creación y edición de contenidos multimedia. Todo ello nos ha permitido llegar a la realización completa del video.

Asimismo, la competencia digital también ha implicado la autorregulación del aprendizaje de cada miembro, es decir, la capacidad de planificar y evaluar nuestro propio aprendizaje, así como identificar y resolver los problemas que se nos presentan.

Hemos sido responsables de nuestro propio aprendizaje, estableciendo nuestros objetivos, eligiendo las estrategias más adecuadas, revisando nuestro progreso y buscando ayuda cuando la necesitábamos.

La competencia digital, por tanto, ha sido un elemento clave para nuestros aprendizaje, tanto individual como colectivo.

### 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°1:** Al realizar el video sobre las actividades, nos enfrentamos al reto de utilizar herramientas digitales para capturar el progreso del niño de manera efectiva. Durante este proceso, evaluamos nuestra capacidad para manejar equipos de grabación, editar contenido audiovisual y comunicar claramente la información que queremos transmitir. Esta

evaluación nos permite identificar nuestras fortalezas, como por ejemplo, la habilidad para seleccionar las mejores tomas o editar el video de manera creativa. Al mismo tiempo, también nos permite reconocer áreas en las que podemos mejorar, como por ejemplo, la necesidad de mejorar la calidad técnica de la grabación o la edición.

Además, conseguimos analizar y sintetizar la información recopilada durante los experimentos, identificando patrones, conexiones y posibles discrepancias que les ayuden a comprender mejor los procesos cognitivos.

Mediante la observación de nuestros propios experimentos y los videos de nuestros compañeros, hemos podido adquirir habilidades para proporcionar retroalimentación constructiva basada en las evidencias observadas, así como para tomar decisiones fundamentadas sobre cómo ajustar o modificar los experimentos con el fin de obtener resultados más significativos en relación a la teoría cognitiva de Piaget.

Por último, al recibir retroalimentación sobre nuestro desempeño en la realización del video, podemos tomar decisiones informadas sobre cómo seguir desarrollando nuestras habilidades con las tecnologías. Podemos buscar oportunidades para capacitarnos en el uso de herramientas digitales específicas o mejorar nuestra comprensión de técnicas de edición y producción audiovisual. Esta autoevaluación constante nos ayuda a crecer profesionalmente y a estar mejor preparados para utilizar tecnologías en futuros proyectos educativos.

#### 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 Nº1:** Al realizar un video con actividades en físico y en papel para determinar la etapa del desarrollo de Piaget, estamos brindando a los estudiantes la oportunidad de participar activamente en su propio aprendizaje. Al adaptar las actividades a las diferencias individuales de cada estudiante, les estamos mostrando que valoramos y comprendemos sus necesidades y estilos de aprendizaje únicos. Esto les permite sentirse incluidos y atendidos, lo que contribuye a su sentido de pertenencia y bienestar en el aula.

Además, al involucrar activamente a los estudiantes en la realización de las actividades, les estamos empoderando para ser parte activa de su proceso educativo. Esto fomenta su autonomía, motivación y responsabilidad hacia su propio aprendizaje, lo que puede tener un impacto positivo en su desarrollo académico y personal.

Al adaptar las actividades para determinar la etapa del desarrollo de Piaget con enfoque en el alumno estamos promoviendo su inclusión, atendiendo a sus diferencias individuales y fomentando su compromiso activo con 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 Nº1:** En la realización de esta práctica, se ha favorecido el desarrollo de la competencia digital mediante la utilización de diferentes herramientas digitales.

Los estudiantes pueden desarrollar habilidades para buscar, seleccionar, analizar y evaluar información relevante en línea, así como para interpretar y utilizar datos recopilados durante los experimentos, promoviendo así una comprensión crítica de los medios y la información.

A través de la planificación y ejecución de los experimentos, los estudiantes tienen la oportunidad de comunicarse de manera efectiva utilizando herramientas digitales, así como colaborar en la recopilación, análisis y presentación de datos, lo que fomenta habilidades de trabajo en equipo y comunicación digital.

Los estudiantes pueden aprender a utilizar herramientas digitales para crear contenido relevante, como presentaciones, informes o videos que documentan los procesos y resultados de los experimentos, promoviendo así habilidades de creación 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.