

**Educació Digital i Socioemocional**

Codi: 106734

Crèdits: 6

Titulació	Típus	Curs	Semestre
2500260 Educació social	FB	1	1
2500261 Pedagogia	FB	1	1
2500797 Educació Infantil	FB	1	1
2500798 Educació Primària	FB	1	2

**Professor/a de contacte**

Nom: Cristina Mercader Juan

Correu electrònic: cristina.mercader@uab.cat

**Utilització d'idiomes a l'assignatura**

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

**Equip docent**

Esteban Pont Barcelo

María Alejandra Bosco Paniagua

Juan Morales Hernández

Ingrid Noguera Fructuoso

Carme Serret Vidal

**Prerequisits**

Es recomana un nivell intermig en competència digital (marc DigComp).

Es recomana portar un dispositiu electrònic propi (portàtil o tauleta)

**Objectius**

Educació Digital i Socioemocional és una de les assignatures que componen la formació bàsica de la Facultat de Ciències de l'Educació que prepara en competències bàsiques que qualsevol professional de l'educació necessita. L'assignatura té un vessant clarament pràctic i aplicatiu i per això es dissenya la docència amb un percentatge molt alt de seminaris amb grups reduïts d'estudiants i requereix d'un seguiment i participació de les classes continuat.

Objectius

- Desenvolupar competències socioemocionals i de treball en equip en contextos educatius.
- Iniciar el desenvolupament de la competència digital docent en les seves àrees

## Competències

### Educació social

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi valorant l'impacte social, econòmic i mediambiental.
- Analitzar i reconèixer les pròpies competències socioemocionals (en termes de fortaleeses, potencialitats i debilitats) per desenvolupar aquelles que siguin necessàries en el desenvolupament professional.
- Contextualitzar l'acció socioeducativa en funció dels diferents paradigmes teòrics que han elaborat les ciències de l'educació i en funció del context socio-històric dels individus, grups i institucions.
- Treballar en equips i amb equips (del mateix àmbit o interdisciplinar).
- Utilitzar les tecnologies de la informació i comunicació per aprendre, comunicar-se i col·laborar en contextos educatius.

### Pedagogia

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi valorant l'impacte social, econòmic i mediambiental.
- Analitzar i reconèixer les pròpies competències socioemocionals (en termes de fortaleeses, potencialitats i debilitats) per desenvolupar aquelles que siguin necessàries en el seu exercici i desenvolupament professional.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, comunicar-se i col·laborar en contextos educatius i formatius.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Treballar en equips i amb equips (del mateix àmbit o interdisciplinar).

### Educació Infantil

- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Analitzar i reconèixer les pròpies competències socioemocionals (en termes de fortaleeses, potencialitats i debilitats) per desenvolupar aquelles que siguin necessàries en el desenvolupament professional.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, comunicar-se i compartir en contextos educatius i formatius.

### Educació Primària

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Analitzar i reconèixer les pròpies competències socioemocionals (en termes de fortaleeses, potencialitats i debilitats), per desenvolupar aquelles que siguin necessàries en el desenvolupament professional.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, per comunicar-se i col·laborar en els contextos educatius i formatius.

## Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar críticament els principis, valors i procediments que regeixen l'exercici de la professió.
2. Analitzar i incorporar de forma crítica les qüestions més rellevants de la societat actual que afecten a l'educació: impacte social i educatiu dels llenguatges audiovisuals i de les pantalles.
3. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
4. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
5. Conèixer experiències internacionals i exemples de pràctiques innovadores en educació per analitzar la pràctica docent i les condicions institucionals que l'emmarquen.

6. Conèixer les tecnologies de la informació i de la comunicació, la seva evolució i les seves implicacions educatives.
7. Desenvolupar un treball col·laboratiu, en equip, com a pas previ per al treball en xarxa.
8. Expressar-se i utilitzar els llenguatges corporal, musical i audiovisual per discernir selectivament la informació audiovisual que contribueix a l'educació, a la formació cívica i a la riquesa cultural.
9. Identificar les competències socioemocionals que intervenen en les interaccions individuals i grupals, analitzar i identificar les dinàmiques de grup, per aplicar estratègies per a la dinamització de grups, adquirir habilitats socials en contextos educatius i saber treballar en equips amb altres professionals.
10. Identificar les principals desigualtats i discriminacions per raó de sexe/gènere presents a la societat.
11. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
12. Proposar projectes i accions viables que potenciïn els beneficis socials, econòmics i mediambientals.
13. Valorar l'impacte de les dificultats, els prejudicis i les discriminacions que poden incloure les accions o projectes, a curt o llarg termini, en relació amb determinades persones o col·lectius.

## Continguts

Els continguts de l'assignatura es concreten en tres grans temes:

### 1. L'educació socioemocional a les organitzacions educatives

1.1. Educació emocional. L'expressió, comprensió i regulació emocionals. La influència dels estils atribucionals.

1.2. L'acompanyament emocional i la resiliència.

### 2. El treball en equip

2.1. El treball en equip i el treball col·laboratiu

2.2. La dinamització de grups, l'observació grupal i les habilitats socials en contextos educatius

2.3. El treball en xarxa, la comunicació i el treball col·laboratiu amb eines digitals

### 3. La Competència Digital Docent i d'Educadors/es

3.1. Les tecnologies digitals a l'educació. Conceptualització de la Competència Digital de Docents i Educadors/es

3.2. Recursos digitals per a l'aprenentatge: ensenyament i aprenentatge, continguts digitals, avaluació i feedback

3.3. El desenvolupament professional amb i sobre les tecnologies digitals i l'empoderament de la ciutadania amb les competències digitals (espais formals, no formals i informals)

## Metodologia

L'assignatura s'organitza en dos grans àmbits: l'àmbit d'Educació Digital (ED) i l'àmbit d'Educació Socioemocional (ESE). Els dos àmbits funcionen en paral·lel i de manera coordinada en les sessions de classe establertes al cronograma.

Els seminaris en grups reduïts són espais de treball (amb 1/3 del gran grup) on mitjançant activitats diverses (estudi de casos, anàlisi de materials, dinàmiques de grup, resolució de problemes, creació de material visual, etc.) s'aprofundeix en els continguts de l'assignatura.

Les sessions de gran grup són espais de fonamentació dels conceptes de l'assignatura. Serveixen per establir les qüestions bàsiques i es realitza amb tot el grup classe.

Donat el caràcter de l'assignatura, tant a les sessions de seminari com a les de gran grup, es potencien les metodologies actives com el treball per projectes, l'aprenentatge col·laboratiu, l'avaluació entre iguals, la resolució de problemes, la gamificació, els debats, entre d'altres.

L'alumnat ha de ser capaç d'expressar-se amb fluïdesa i correcció i ha de mostrar un alt grau de comprensió dels textos acadèmics. Una activitat pot ser retornada (no avaluada) o suspesa si el/la professor/a considera que l'alumne/a no compleix aquests requisits. En totes les activitats (individuals i en grup) es tindrà en compte, doncs, la correcció lingüística, la redacció i els aspectes formals de presentació.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

## Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Activitats en seminaris	31	1,24	1, 2, 4, 7, 8, 10, 11, 12
Presencials en gran grup	14	0,56	3, 6, 7, 9, 13
Tipus: Supervisades			
Tutories i seguiment	15	0,6	1, 2, 7, 8, 9, 11, 12
Tipus: Autònomes			
Desenvolupament autònom de les activitats formatives	30	1,2	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13

## Avaluació

Al procés d'avaluació s'aplicaran rúbriques, checklists, pautes d'avaluació, entre d'altres instruments per assegurar el seguiment continuat i formatiu de les activitats. El procés d'avaluació del portafoli digital s'inclou una pràctica d'avaluació entre iguals formativa que es desenvoluparà durant una de les sessions de classe (indicada la data a continuació). Aquella sessió serà d'assistència obligatòria, en cas contrari, no es podrà desenvolupar en un altre moment (a excepció de les faltes de salut justificades amb certificat mèdic).

Per a superar l'assignatura caldrà demostrar haver desenvolupat les competències d'educació emocional, treball en equip i digital docent. Per això s'ha de superar cadascuna de les evidències d'avaluació amb una nota mínima de 5.

L'assistència i participació a les sessions és obligatòria per desenvolupar les competències establertes a l'assignatura. Per poder ser avaluat caldrà haver assistit almenys al 80% de les classes de cada àmbit (80% d'assistència a ED; 80% d'assistència a ESE).

Hi ha una data de reavaluació per aquells que hagin suspès alguna de les activitats amb més d'un 3,5 i hagin participat com a mínim al 80% de les sessions de l'assignatura. Quan es consideri que l'estudiant no ha pogut aportar prou evidències d'avaluació o no compleixi el criteri d'assistència i participació, en l'acta es consignarà aquesta assignatura com a no avaluable.

La còpia o plagi de material, tant en el cas de treballs com en el cas dels exàmens, constitueixen un delictes que serà sancionat amb un zero a l'activitat i l'assignatura i no es tindrà dret a reavaluar-la. Recordem que es considera "còpia" un treball que reproduïx tot o gran part del treball d'un/a altre/a company/a. "Plagi" és el fet

de presentar tot o part d'un text d'un/a autor/a com a propi, sense citar les fonts, siguin en paper o en format digital. Podeu veure la documentació de la UAB sobre "plagi" a:

[http://wuster.uab.es/web\\_argumenta\\_obert/unit\\_20/sot\\_2\\_01.html](http://wuster.uab.es/web_argumenta_obert/unit_20/sot_2_01.html)

Activitats d'avaluació:

Projecte en grup: 40% (ED+ESE)

Portafoli individual ED en format blog: 30%

Treball introspectiu ESE: 30%

Les activitats esmentades inclouen pràctiques d'aula i evidències d'avaluació contínua al llarg de les sessions (marcades al programa de cada assignatura proporcionat a l'inici de curs).

Dates d'avaluació:

#### Grup 1

Projecte en grup: 13 de gener 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 11 de novembre de 2022, entrega final 13 de gener 2023

Treball introspectiu ESE: 2 de desembre de 2022

#### Grup 2

Projecte en grup: 13 de gener 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 4 de novembre de 2022, entrega final 13 de gener 2023

Treball introspectiu ESE: 2 de desembre de 2022

#### Grup 61

Projecte en grup: 11 de gener 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 16 de novembre de 2022, entrega final 18 de gener 2023

Treball introspectiu ESE: 14 de desembre de 2022

#### Grup 62

Projecte engrup: 9 de gener 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 14 de novembre de 2022, entrega final 16 de gener 2023

Treball introspectiu ESE: 5 de desembre 2022

#### Grup 21

Projecte en grup: 10 de maig 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 12 de abril de 2023, entrega final 7 de juny 2023

Treball introspectiu ESE: 3 de maig 2023

### Grup 31

Projecte en grup: 24 de maig 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 12 d'abril de 2023, entrega final 31 de maig 2023

Treball introspectiu ESE: 3 de maig 2023

### Grup 41

Projecte en grup: 12 de juny 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 17 d'abril de 2023, entrega final 19 de juny 2023

Treball introspectiu ESE: 15 de maig 2023

### Grup 71

Projecte en grup: 26 de maig de 2023

Portafoli individual en format blog: avaluació formativa entre iguals 14 d'abril (Seminari A i B) i 21 d'abril (Seminari C) de 2023, entrega final 2 de juny 2023

Treball introspectiu ESE: 12 de maig 2023

Data de reavaluació per aquelles activitats que s'hagin suspès amb una nota entre el 3.5 i el 4.9:

Grup 1 i 2: 10 de febrer 2023

Grup 61: 8 de febrer 2023

Grup 62: 6 de febrer 2023

Grup 21 i 31: 21 de juny 2023

Grup 41: 3 de juliol 2023

Grup 71: 16 de juny 2023

## **Activitats d'avaluació**

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Portafoli individual Educació Digital en format blog	30	20	0,8	1, 2, 4, 5, 6, 8
Projecte en grup	40	25	1	4, 7, 8, 9, 11, 12
Treball instrospectiu individual ESE	30	15	0,6	1, 3, 4, 9, 10, 13

## **Bibliografia**

- Adell, J. & Castañeda, L. (Eds.) (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.  
<http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/12160/11434>

- Alonso, A. & Pelegrin, J. (2014). Historia de Sara (Odio el Rosa). Editorial Oxford University Press España. ISBN: 9788467373226
- Área, M. & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0., Comunicar, 38 (XIX), 13-20. En: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-03>
- Aronson, E. (2007). El animal social. Madrid. Alianza Editorial, S.A.
- Asensio, J.M. (2004). Una educación para el diálogo. Barcelona: Paidós.
- Bach, E. & Darder, P. (2004). Des-educa't. Barcelona. Ediciones 62.
- Bach Cobacho, E. & Forés Miravalles, A. (2007). E-mociones. Comunicar y educar a través de la red. Barcelona: Ediciones Ceac.
- Bisquerra Alzina, R., Pérez González, J. C. & García Navarro, E. (2015). Inteligencia emocional en educación. Madrid: Editorial Síntesis.
- Camps, V. (2005). La voluntad de vivir. Ariel. Barcelona.
- Capell, N., Tejada, J. & Bosco, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria. Pixel-Bit, 52, 133-150. En: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/62678>
- Darder Vidal (Coord.) (2017). La formació emocional del professorat. Barcelona: Octaedro.
- Domingo-Coscolla, M., Bosco-Paniagua, A., Carrasco-Segovia, S., & Sánchez-Valero, J.A. (2020). Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes. Revista de Investigación Educativa, 38(1), 167-782 <https://revistas.um.es/rie/article/view/340551>
- Domínguez Figaredo, D. (2007). Modelos de aprendizaje en la web social. Comunicación y Pedagogía, 223. pp. 38-42.
- Gairín, J. & Mercader, C. (2018). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. Revista de Investigación Educativa, 36 (1), 125-140. [https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/75504/1/09\\_RIE\\_N1\\_2018.pdf](https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/75504/1/09_RIE_N1_2018.pdf)
- García, J.M. (2015). Robótica Educativa. La programación como parte de un proceso educativo. RED-Revista de Educación a Distancia. 46 (8). En: <https://www.um.es/ead/red/46/garcia.pdf>
- Gisbert, M., Gonzalez, J. & Esteve, F. (2016) Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE), 0, 74-83. <https://revistas.um.es/riite/article/view/257631>
- Gisbert, M., Esteve-Gonzalez, V. & Lázaro, J.L. (2019). ¿Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente. Barcelona: Octaedro. ISBN: 978-84-17219-88-8
- Goleman, D. (1996). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.
- Güell, M. (2005). Per què he dit blanc si volia dir negre? Tècniques assertives per al professorat i els formadors. Barcelona: GRAÓ
- Hirschman, A.O. (1999). Las pasiones y los intereses. Península. Barcelona.
- León del Barco, B., Gozalo Delgado, M., Gómez Carroza & Latas Pérez, C. (2005). Técnicas de aprendizaje cooperativo en contextos educativos. Badajoz: Abecedario.
- Mariscal, S., Giménez-Dasí, M., Carriedo, N. & Corral, A (Coord.). (2009). El desarrollo psicológico a lo largo de la vida. Madrid: McGrawHill, UNED.
- Punset, E. (2011). Excuses per no pensar. Destino. Barcelona.
- Resnik, M.; Mlonay, J.; Monroy-Hernández, N.; Eastmond, E.; Brennan, K. Millner, A. (...) & Kafai, J. (2010). Programación para todos. En: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ProgramacionParaTodos>
- Vázquez, E. & Sevillano, M. L (Eds.) (2015). Dispositivos digitales móviles en educación. El aprendizaje ubicuo. Madrid: Narcea Ediciones. ISBN: 978-84-277-2100-5. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/49513>
- Villalba, A. (2001). Las nuevas tecnologías, la informática y los multimedia, Las nuevas herramientas de intervención educativa. Educación Social, 19, 59-66.

## Programari

A continuació es presenta el programari que es podrà utilitzar al llarg del curs, entre d'altres que, en funció de les necessitats d'aprenentatge, es podran incloure.

- Aplicacions Web 2.0 (Kahoot, Quizizz, Symbaloo, Padlet, Mentimeter, Youtube...)
- Audacity
- Blogger

- Canva
- Classroom
- CMAP Tools
- Genial.ly
- Google Drive
- OpenShot
- Mblock
- Microsoft Teams
- Mural / Miro
- Notebookcast
- Paquet Microsoft Office
- Photoshop
- Powtoon
- Scratch
- TinkerCAD