

Educación Digital y Socioemocional

Código: 106734
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2500260 Educación social	FB	1	1
2500261 Pedagogía	FB	1	1
2500797 Educación Infantil	FB	1	1
2500798 Educación Primaria	FB	1	2

Contacto

Nombre: Cristina Mercader Juan
Correo electrónico: cristina.mercader@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Equipo docente

Esteban Pont Barcelo
María Alejandra Bosco Paniagua
Juan Morales Hernández
Ingrid Noguera Fructuoso
Carme Serret Vidal

Prerequisitos

Se recomienda un nivel intermedio en competencia digital (marco DigComp)

Se recomienda traer un dispositivo electrónico propio (portátil o tableta)

Objetivos y contextualización

Educación Digital y Socioemocional es una de las asignaturas que componen la formación básica de la Facultad de Ciencias de la Educación que prepara en competencias básicas que cualquier profesional de la educación necesita. La asignatura tiene una vertiente claramente práctica y aplicada y por eso se diseña la docencia con un porcentaje muy alto de seminarios con grupos reducidos de estudiantes y requiere de un seguimiento y participación continuado de las clases.

Objetivos

- Desarrollar competencias socioemocionales y de trabajo en equipo en contextos educativos.
- Iniciar el desarrollo de la competencia digital docente en sus áreas

Competencias

Educación social

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- Analizar y reconocer las propias competencias socioemocionales (en términos de fortalezas, potencialidades y debilidades) para desarrollar aquellas necesarias en su desempeño y desarrollo profesional.
- Contextualizar la acción socioeducativa en función de los distintos paradigmas teóricos que han elaborado las ciencias de la educación y en función del contexto socio-histórico de los individuos, grupos e instituciones.
- Trabajar en equipos y con equipos (del mismo ámbito o interdisciplinar).
- Utilizar las TIC para aprender, para comunicarse y para colaborar en los contextos educativos.

Pedagogía

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- Analizar y reconocer las propias competencias socioemocionales (en términos de fortalezas, potencialidades y debilidades) para desarrollar aquellas necesarias en su desempeño y desarrollo profesional.
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, comunicarse y compartir en contextos educativos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Trabajar en equipos y con equipos (del mismo ámbito o interdisciplinar).

Educación Infantil

- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Analizar y reconocer las propias competencias socioemocionales (en términos de fortalezas, potencialidades y debilidades) para desarrollar aquellas necesarias en su desempeño y desarrollo profesional.
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, comunicarse y compartir en contextos educativos.

Educación Primaria

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Analizar y reconocer las propias competencias socioemocionales (en términos de fortalezas, potencialidades y debilidades), para desarrollar aquellas que sean necesarias en el desarrollo profesional.
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, para comunicarse y colaborar en los contextos educativos y formativos.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar críticamente los principios, valores y procedimientos que rigen el ejercicio de la profesión.
2. Analizar e incorporar de manera crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas.
3. Analizar las desigualdades por razón de sexo/género y los sesgos de género en el ámbito de conocimiento propio.
4. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
5. Conocer experiencias internacionales y ejemplos de prácticas innovadoras en educación para analizar la práctica docente y las condiciones institucionales que la enmarcan.

6. Conocer las tecnologías de la información y de la comunicación, su evolución y sus implicaciones educativas.
7. Desarrollar un trabajo colaborativo, en equipo, como paso previo al trabajo en red.
8. Expresarse y usar los lenguajes corporal, musical y audiovisual para discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a la educación, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
9. Identificar las competencias socioemocionales que intervienen en las interacciones individuales y de grupo, analizar e identificar las dinámicas de grupo, para aplicar estrategias para la dinamización de grupos, adquirir habilidades sociales en contextos educativos y saber trabajar en equipos con otros profesionales.
10. Identificar las principales desigualdades y discriminaciones por razón de sexo/género presentes en la sociedad.
11. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
12. Proponer proyectos y acciones viables que potencien los beneficios sociales, económicos y medioambientales.
13. Valorar el impacto de las dificultades, los prejuicios y las discriminaciones que pueden incluir las acciones o proyectos, a corto o largo plazo, en relación con determinadas personas o colectivos.

Contenido

Los contenidos de la asignatura se concretan en tres grandes temas:

1. La educación socioemocional en las organizaciones educativas

1.1. Educación emocional. La expresión, comprensión y regulación emocionales. La influencia de los estilos atribucionales.

1.2. El acompañamiento emocional y la resiliencia.

2. El trabajo en equipo

2.1. El trabajo en equipo y el trabajo colaborativo

2.2. La dinamización de grupos, la observación grupal y las habilidades sociales en contextos educativos

2.3. El trabajo en red, la comunicación y el trabajo colaborativo con herramientas digitales

3. La Competencia Digital Docente y de Educadores/as

3.1. Las tecnologías digitales en la educación. Conceptualización de la Competencia Digital de Docentes y Educadores/as

3.2. Recursos digitales para el aprendizaje: enseñanza y aprendizaje, contenidos digitales, evaluación y feedback

3.3. El desarrollo profesional con y sobre las tecnologías digitales y el empoderamiento de la ciudadanía con las competencias digitales (espacios formales, no formales e informales)

Metodología

La asignatura se organiza en dos grandes ámbitos: el ámbito de Educación Digital (ED) y el ámbito de Educación Socioemocional (ESE). Ambos ámbitos funcionan en paralelo y de forma coordinada en las sesiones de clase establecidas en el cronograma.

Los seminarios en grupos reducidos son espacios de trabajo (con 1/3 del grupo) donde mediante actividades diversas (estudio de casos, análisis de materiales, dinámicas de grupo, resolución de problemas, creación de material visual, etc.) se profundiza en los contenidos de la asignatura.

Las sesiones de gran grupo son espacios de fundamentación de los conceptos de la asignatura. Sirven para establecer cuestiones básicas y se realiza con todo el grupo clase.

Dado el carácter de la asignatura, tanto en las sesiones de seminario como en las de gran grupo, se potencian las metodologías activas como el trabajo por proyectos, el aprendizaje colaborativo, la evaluación entre iguales, la resolución de problemas, la gamificación, los debates, entre otros.

El alumnado debe ser capaz de expresarse con fluidez y corrección y mostrar un alto grado de comprensión de los textos académicos. Una actividad puede ser devuelta (no evaluada) o suspendida si el profesor/a considera que el/la alumno/a no cumple estos requisitos. En todas las actividades (individuales y en grupo) se tendrá en cuenta la corrección lingüística, la redacción y los aspectos formales de presentación.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Actividades en seminarios	31	1,24	1, 2, 4, 7, 8, 10, 11, 12
Presenciales en gran grupo	14	0,56	3, 6, 7, 9, 13
Tipo: Supervisadas			
Tutorías y seguimiento	15	0,6	1, 2, 7, 8, 9, 11, 12
Tipo: Autónomas			
Desarrollo autónomo de las actividades formativas	30	1,2	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13

Evaluación

En el proceso de evaluación se aplicarán rúbricas, checklists, pautas de evaluación, entre otros instrumentos para asegurar el seguimiento continuado y formativo de las actividades. El proceso de evaluación del portafolio digital incluye una práctica de evaluación entre iguales formativa que se desarrollará durante una de las sesiones de clase (indicadas en las fechas a continuación). Esa sesión será de obligada asistencia, en caso contrario, no se podrá realizar en otra ocasión (salvo excepciones de justificación de salud con certificado médico).

Para superar la asignatura será necesario demostrar haber desarrollado las competencias de educación emocional, trabajo en equipo y digital docente. Por eso se deben superar cada una de las evidencias de evaluación con una nota mínima de 5.

La asistencia y participación en las sesiones es obligatoria para desarrollar las competencias establecidas en la asignatura. Para poder ser evaluado será necesario haber asistido al menos al 80% de las clases de cada ámbito (80% de asistencia a ED; 80% de asistencia a ESE).

Hay una fecha de reevaluación para quienes hayan suspendido alguna de las actividades con más de un 3,5 y hayan participado como mínimo al 80% de las sesiones de la asignatura. Cuando se considere que el estudiante no ha podido aportar suficientes evidencias de evaluación o no cumpla el criterio de asistencia y participación, en el acta se consignará esta asignatura como no evaluable.

La copia o plagio de material, tanto en el caso de trabajos como en el caso de los exámenes, constituyen un delito que será sancionado con un cero en la actividad y la asignatura y no se tendrá derecho a reevaluarla. Recordemos que se considera "copia" un trabajo que reproduce todo o gran parte del trabajo de uno/a otro/a compañero/a. "Plagio" es el hecho de presentar todo o parte de un texto de un/a autor/a como propio, sin citar

las fuentes, sean en papel o en formato digital. Puede ver la documentación de la UAB sobre "plagio" en: http://wuster.uab.es/web_argumenta_obert/unit_20/sot_2_01.html

Actividades de evaluación:

Proyecto en grupo: 40% (ED+ESE)

Portafolio individual ED en formato blog: 30%

Trabajo introspectivo ESE: 30%

Dichas actividades incluyen prácticas de aula y evidencias de evaluación continua a lo largo de las sesiones (marcadas en el programa de cada asignatura proporcionado al inicio de curso).

Fechas de evaluación:

Grupo 1

Proyecto en grupo: 13 de enero 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 11 de noviembre de 2022, entrega final 13 de enero 2023

Trabajo introspectivo ESE: 2 de diciembre de 2022

Grupo 2

Proyecto en grupo: 13 de enero 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 4 de noviembre de 2022, entrega final 13 de enero 2023

Trabajo introspectivo ESE: 2 de diciembre de 2022

Grupo 61

Proyecto en grupo: 11 de enero 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 16 de noviembre de 2022, entrega final 18 de enero 2023

Trabajo introspectivo ESE: 14 de diciembre de 2022

Grupo 62

Proyecto en grupo: 9 de enero 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 14 de noviembre de 2022, entrega final 16 de enero 2023

Trabajo introspectivo ESE: 5 de diciembre 2022

Grupo 21

Proyecto en grupo: 10 de mayo 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 12 de abril de 2023, entrega final 7 de junio 2023

Trabajo introspectivo ESE: 3 de mayo 2023

Grupo 31

Proyecto en grupo: 24 de mayo 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 12 de abril de 2023, entrega final 31 de mayo 2023

Trabajo introspectivo ESE: 3 de mayo 2023

Grupo 41

Proyecto en grupo: 12 de junio 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 17 de abril de 2023, entrega final 19 de junio 2023

Trabajo introspectivo ESE: 15 de mayo 2023

Grupo 71

Proyecto en grupo: 26 de mayo de 2023

Portafolio individual en formato blog: evaluación formativa entre iguales 14 de abril (Seminario A y B) y 21 de abril (Seminario C) de 2023, entrega final 2 de junio 2023

Trabajo introspectivo ESE: 12 de mayo 2023

Fecha de reevaluación para aquellas actividades que se hayan suspendido con una nota entre 3.5 y un 4.9:

Grupo 1 y 2: 10 de febrero 2023

Grupo 61: 8 de febrero 2023

Grupo 62: 6 de febrero 2023

Grupo 21 y 31: 21 de junio 2023

Grupo 41: 3 de julio 2023

Grupo 71: 16 de junio 2023

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Portafolio individual Educación Digital en formato blog	30	20	0,8	1, 2, 4, 5, 6, 8
Proyecto en grupo	40	25	1	4, 7, 8, 9, 11, 12
Trabajo introspectivo individual ESE	30	15	0,6	1, 3, 4, 9, 10, 13

Bibliografía

- 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-educat'. 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
- 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.

Software

A continuación se presentan los programas que se podrán utilizar a lo largo del curso, entre otros que, en función de las necesidades de aprendizaje, se puedan incluir.

- Aplicaciones 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