

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

Asignatura	Innovación docente en Geografía, Historia e Historia del Arte		
Materia	Innovación e investigación educativa en Geografía, Historia e Historia del Arte		
Módulo	Específico: Geografía, Historia e Historia del Arte		
Titulación	Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas		
Plan	566	Código	51659
Periodo de impartición	Anual	Tipo/Carácter	OB
Nivel/Ciclo	Máster	Curso	1
Créditos ECTS	3		
Lengua en que se imparte	Español		
Profesor/es responsable/s	Diego Miguel Revilla		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	diego.miguel.revilla@uva.es		
Departamento	DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES, SOCIALES Y DE LA MATEMÁTICA		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

Esta asignatura se imparte después de que el alumnado se haya iniciado en la adquisición de otras competencias de origen específicamente psicológico, pedagógico general o sociológico que forma parte del Master Universitario en Profesor en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

La asignatura "Innovación Docente en Geografía, Historia e Historia del Arte" forma parte de la Materia Innovación e investigación educativa perteneciente al Módulo Específico de la especialidad de Geografía e Historia.

Su núcleo de competencias básicas aparece ya definido en la ORDEN ECI/3858/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de su profesión.

1.2 Relación con otras materias

Esta asignatura se relaciona estrechamente con Iniciación a la investigación educativa en Geografía, Historia, e Hª del Arte, asignatura con la que conforma la Materia Innovación e investigación educativa en Geografía, Historia e Historia del Arte.

Así mismo, está directamente relacionada con las asignaturas Diseño Curricular en Geografía, Historia e Historia del Arte, Didáctica de Geografía, Historia e Historia del Arte y Metodología y Evaluación en Geografía, Historia e Historia del Arte.

1.3 Prerrequisitos



2. Competencias

2.1 Generales

G.3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

G.6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

G.7. Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos.

2.2 Específicas

E.E.5. En el caso de la orientación psicopedagógica y profesional, conocer los procesos y recursos para la prevención de problemas de aprendizaje y convivencia, los procesos de evaluación y de orientación académica y profesional. Aprendizaje y enseñanza de las materias correspondientes

E.E.6. Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias correspondientes.

E.E.8. Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos.

E.E.10. Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

E.E.11. Conocer estrategias y técnicas de evaluación y entender la evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo.

E.E.12. Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.

E.E.13. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación

E.E.14. Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.



3. Objetivos

OG1: Que los estudiantes sepan aplicar, como profesionales docentes, los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con la especialidad cursada.

OG2: Que los estudiantes sean capaces, como profesionales docentes, de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación en los centros escolares de sus conocimientos y juicios.

OG3: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, conocimientos y razones últimas en las que se sustentan como profesionales docentes, tanto a públicos especializados como a no especializados, de un modo claro y sin ambigüedades.

OG4: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando y formándose como profesionales docentes, de un modo en gran medida autodirigido o autónomo





4. Contenidos y/o bloques temáticos

Bloque 1: “La innovación docente en Geografía, Historia e Historia del Arte.”

Carga de trabajo en créditos ECTS:

a. Contextualización y justificación

Esta asignatura es parte esencial del módulo específico del máster, porque con ella nuestro alumnado adquiere las herramientas necesarias para realizar las modificaciones del modelo de enseñanza –aprendizaje descontextualizado del entorno social y humano de un centro educativo.

La innovación, al ser un proceso dinámico y abierto, se va construyendo conforme a su ejecución y atiende a los valores e intereses de los grupos implicados, por lo que también recoge, para superarlos, sus propios conflictos adaptativos.

Sus estrategias colaborativas o cooperativas son los instrumentos que permiten llevar a la práctica nuevos contenidos.

En resumen, en ella se combinan y retroalimentan nuevos planteamientos conceptuales y metodológicos para despertar la creatividad y la autonomía del aprendiz, condiciones básicas para conseguir el objetivo de entender el espacio educativo como eje principal de la transformación del espacio socioeconómico en el que vive el alumnado, al disponer de un profesorado crítico con su propia práctica docente y creativo en relación con las demandas de la enseñanza.

b. Objetivos de aprendizaje

- Aplicar la crítica a la práctica docente y saber utilizar recursos para un desarrollo profesional innovador.
- Desarrollar el pensamiento divergente” como motor de la innovación educativa.
- Diferenciar y aplicar procesos de innovación y experimentación.
- Identificar diferentes problemas de aprendizaje de la Geografía, la Historia, la Historia del Arte, y la Educación para la Ciudadanía, y el Patrimonio histórico-artístico y cultural, siendo capaces de generar propuestas innovadoras para plantear alternativas y soluciones.
- Analizar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la Geografía, la Historia, la Historia del Arte y la Educación para la Ciudadanía y el Patrimonio histórico-artístico y cultural
- Hacer un uso eficaz de las tecnologías de la información y la comunicación, para saber integrarlas en el proceso de innovación de la enseñanza-aprendizaje de las disciplinas del área.
- Ser capaces de buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla a los procesos de innovación docente.
- Adquirir habilidades de aprendizaje autónomo necesarias para poder realizar una formación continua tanto en los contenidos de las ciencias referentes y de la Didáctica de la Historia, la Geografía, la Historia del Arte, la Educación para la Ciudadanía y el Patrimonio Histórico-Artístico y Cultural, como en los aspectos generales de la función docente para la mejora continua de su práctica profesional.
- Ser capaces de diseñar y desarrollar proyectos de innovación docente, planificando sus fases y evaluando sus resultados.

c. Contenidos

1. La innovación docente en Geografía, Historia e Historia del Arte.
2. Tendencias de innovación docente
3. Diseño de Proyectos y Actividades didácticas de innovación.

d. Métodos docentes

Exposiciones presenciales y online de los docentes, con interacción de alumnado para explicar los contenidos conceptuales claves, utilizando herramientas digitales cuando haga falta.

Puesta en marcha de sesiones teóricas y prácticas haciendo uso de estrategias basados en la *flipped classroom* o *clase invertida*, así como de metodologías adaptadas a un modelo de enseñanza semipresencial, en caso de que su aplicación sea necesaria.

Utilización de plataformas y herramientas como Kaltura, WebEx o sus equivalentes, así como las diferentes utilidades incluidas en el Campus Virtual UVa, con la finalidad de proporcionar recursos, de facilitar la puesta en marcha de clases teóricas y prácticas online, así como de llevar a cabo procesos de entrega de tareas, trabajos y cualquier prueba de evaluación.

Trabajos en grupos en ejercicio colaborativo o cooperativo.

Elaboración de actividades prácticas online por parte de los propios alumnos siguiendo un modelo colaborativo, a través del Campus Virtual UVa como mediante diversas plataformas en línea.

Búsqueda de información y análisis interpretativo.

Desarrollo de actividades y diseño de un proyecto de innovación.

e. Plan de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES (CON POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN A UN CONTEXTO ONLINE)

1. Exposición del profesor sobre contenidos fundamentales con interacción del alumnado.
2. Trabajo de aula, individual o grupal (colaborativo-cooperativo) en torno a situaciones de aprendizaje con materiales tanto en soporte papel como a través del uso de TICS, de manera presencial y online.
3. Tutorías en grupo e individuales, llevadas a cabo tanto de manera presencial, como a través de las diferentes herramientas de comunicación y seguimiento online disponibles para un tipo de docencia semipresencial.
4. Sesiones de evaluación, incluyendo presentaciones y valoración de trabajos

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

1. Estudio autónomo.
2. Redacción de informes y memorias de trabajo.
3. Documentación: consultas bibliográficas, Internet, análisis comparativos, elaboración de materiales con pruebas de validación.
4. Realización de actividades prácticas y diseño de propuestas didácticas en grupo.
5. Actividades prácticas y ligadas a la preparación de contenidos teóricos que puedan llevarse a través de medios online siguiendo un formato semipresencial.



f. Evaluación

Opción 1.

Aplicable a los alumnos que asistan, al menos, al 90% de las sesiones presenciales o sesiones equivalentes llevadas a cabo online. Asociada al trabajo individual y/o en grupo tanto de las prácticas en el aula como de las tareas no presenciales y el diseño de un proyecto de innovación.

Opción 2.

Aplicable a los alumnos que no asistan al 90% de las sesiones presenciales o su equivalente online. Prueba teórico-práctica y diseño de un proyecto de innovación.

g. Bibliografía básica

BENEJAM, P. y PAGÉS, J. (Coord.). Enseñar y aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la Educación Secundaria. I.C.E. de la Universitat de Barcelona/Editorial Horsori. Barcelona, 1997.

CALLE CARRACEDO, Mercedes d. I. Tendencias innovadoras en la enseñanza de las ciencias sociales. Hacer visible lo invisible. En HERNÁNDEZ CARRETERO, A; GARCÍA RUIZ, C.R. Y MONTAÑA J.L.(Coords) (Eds.) Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: Recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas. Universidad de Extremadura: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales, 2015. pp. 67-79

CARR, W. y KEMMIS, S. Teoría crítica de la enseñanza. Investigación-Acción en la formación del profesorado.

Editorial Martínez Roca. Barcelona, 1988.

CARBONELL, J. La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Morata, Madrid, 2001. HERNÁNDEZ, X. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Graó, Barcelona, 2002.

IMBERNON, F. 10 Ideas clave. La formación permanente del profesorado. Nuevas ideas para formar en la innovación y el cambio. Graó, Barcelona, 2007

JOVER GÓMEZ-FERRER, G. Móviles: el juego de la oca. Cuadernos de Pedagogía, 2012, no. 421, pp. 34-37

LÓPEZ TORRES, Esther. Aprendizaje Basado en Proyectos para el desarrollo de las competencias profesionales del maestro: una propuesta de innovación docente desde la Didáctica de las Ciencias Sociales. Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales, 2015, no. 29, pp. 25-41

MIGUEL-REVILLA, D., MARTÍNEZ-FERREIRA, J. M., y SÁNCHEZ-AGUSTÍ, M. (2020). Assessing the digital competence of educators in social studies: An analysis in initial teacher training using the TPACK-21 model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(2), 1–12. <https://doi.org/10.14742/ajet.5281>



MIRALLES MARTÍNEZ, Pedro, y otros. Presentación: Dificultades De Las Prácticas Docentes De Innovación Educativa y Sugerencias Para Su Desarrollo. Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado, 2012, vol. 15, no. 1, pp. 19-26.

PRATS, J. (Coord). Didáctica de la Geografía y la Historia. MEC- Graó. 2011.

PRATS, J. (Coord). Geografía e Historia. Investigación, Innovación y Buenas prácticas. MEC- Graó, 2011.

PRATS, J. (Coord). Geografía e Historia. Complementos de formación disciplinar. MEC- Graó, 2011.

TRAVÉ, G. y POZUELOS, F.G. (Edit.). Investigar en el aula. Aportaciones para una didáctica innovadora. Universidad de Huelva. Huelva, 1998.

SOBRINO LÓPEZ, D. Desarrollo de la Competencia Digital en Ciencias Sociales. Iber: Didáctica De Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 2015, no. 80, pp. 8-14

REVISTA IBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Monográfico Nº 82. (2016) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en Ciencias Sociales.

h. Bibliografía complementaria

CALLEJO, M^a L. Y LLOPIS, C. Planos y mapas: actividades interdisciplinares para representar el espacio. Narcea, Madrid, 1992.

CASTELLÓ, T. "Procesos de cooperación en el aula". En MIR, C. (Coord.). Cooperar en la Escuela. La responsabilidad de educar para la democracia. Editorial Graó. Barcelona, 1998. Pp. 51-71.

GROS, B (Coord) Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela. Desclée de Brouwer. Bilbao, 2004.

GROS, B. Videojuegos y aprendizaje. Graó, Barcelona, 2008.

HERNÁNDEZ, X. "Teoría de los juegos y Didáctica de las Ciencias Sociales". Revista Aula. Nº 80. Marzo de 1999. Pp. 17-20.

MARRÓN GAITE, M^a J. "Juegos y técnicas de simulación". En MORENO, A. y MARRÓN GAITE, M^a J. (Edit.). Enseñar Geografía. De la teoría a la práctica. Editorial Síntesis. Madrid, 1995. Pp. 79-105.

MONEREO, C. Entramados: métodos de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Edebé, Barcelona, 2002.

PARCERISA ARAN, A. Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos. Editorial Graó. Barcelona, 1996.

PÉREZ GÓMEZ, A. "Comprender la enseñanza en la Escuela. Modelos metodológicos de investigación educativa". En GIMENO SACRISTAN, J. y PÉREZ GÓMEZ, A. Comprender y transformar la Enseñanza. Ediciones Morata. Madrid, 1992.

PRATS, J. "Las experiencias didácticas como alternativas al cuestionario oficial: Reflexiones críticas sobre las experiencias Alemania-75 e Historia 13-16". En CARRETERO, POZO y ASENSIO (Comp.). La enseñanza de las Ciencias Sociales. Editorial Visor. Madrid, 1989. Pp. 201-210.

SANCHEZ OGALLAR, A. Conocimiento geográfico. Procedimientos y técnicas para el aula de Secundaria.

Materiales 12-16 para Secundaria. Narcea- MEC, Madrid, 1999.

i. Recursos necesarios

Aula que facilite el trabajo en grupo para las clases prácticas, aula de informática y acceso a Moodle, así como al resto de herramientas o plataformas digitales requeridas para la docencia teórica o práctica online.

j. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
3	Noviembre-enero

Añada tantas páginas como bloques temáticos considere realizar.

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Exposiciones presenciales y online de los docentes, con interacción de alumnado para explicar los contenidos conceptuales claves, utilizando herramientas digitales cuando haga falta.

Puesta en marcha de sesiones teóricas y prácticas haciendo uso de estrategias basados en la *flipped classroom* o *clase invertida*, así como de metodologías adaptadas a un modelo de enseñanza semipresencial, en caso de que su aplicación sea necesaria.

Utilización de plataformas y herramientas como Kaltura, WebEx o sus equivalentes, así como las diferentes utilidades incluidas en el Campus Virtual UVa, con la finalidad de proporcionar recursos, de facilitar la puesta en marcha de clases teóricas y prácticas online, así como de llevar a cabo procesos de entrega de tareas, trabajos y cualquier prueba de evaluación.

Trabajos en grupos en ejercicio colaborativo o cooperativo.

Elaboración de actividades prácticas online por parte de los propios alumnos siguiendo un modelo colaborativo, a través del Campus Virtual UVa como mediante diversas plataformas en línea.

Búsqueda de información y análisis interpretativo.

Desarrollo de actividades y diseño de un proyecto de innovación.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas	10	Estudio y trabajo autónomo individual	30
Clases prácticas de aula o su equivalente online	12,5	Estudio y trabajo autónomo grupal	22,5
Total presencial	22,5	Total no presencial	52,5

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Prácticas de aula y trabajo individual	40%	Opción 1: actividad asociada al trabajo individual y a la elaboración de las prácticas en el aula.
Diseño de un Proyecto - actividad de innovación	60%	Opción 1: actividad obligatoria en grupo, es necesario obtener una puntuación de 5 en este bloque para sumar el resto de los porcentajes.
	40%	Opción 2: se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a un 90% de las sesiones presenciales o sesiones equivalentes llevadas a cabo online, es necesario obtener una puntuación de 5 en este bloque para sumar el resto de los porcentajes.
Prueba teórico-práctica	60%	Opción 2: se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a un 90% de las sesiones presenciales o sesiones equivalentes llevadas a cabo online, es necesario obtener una puntuación de 5 en este bloque para sumar el resto de los porcentajes.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
 - Opción 1 Análisis y reflexión sobre dificultades de aprendizaje y experiencias de innovación en Geografía, Historia e Hª del Arte. Realización de prácticas de aula y tareas no presenciales implementando conceptos e instrumentos de innovación docente. Diseño y exposición de un Proyecto integrado de innovación docente sobre una asignatura de educación secundaria vinculada a la especialidad.
 - Opción 2. Diseño de un Proyecto integrado de innovación docente sobre una asignatura de educación secundaria vinculada a la especialidad y prueba teórico-práctica sobre la adquisición de las competencias vinculadas a los contenidos propios de la asignatura.



- **Convocatoria extraordinaria:**
 - Los mismos instrumentos se utilizarán en la convocatoria extraordinaria.

8. Consideraciones finales

