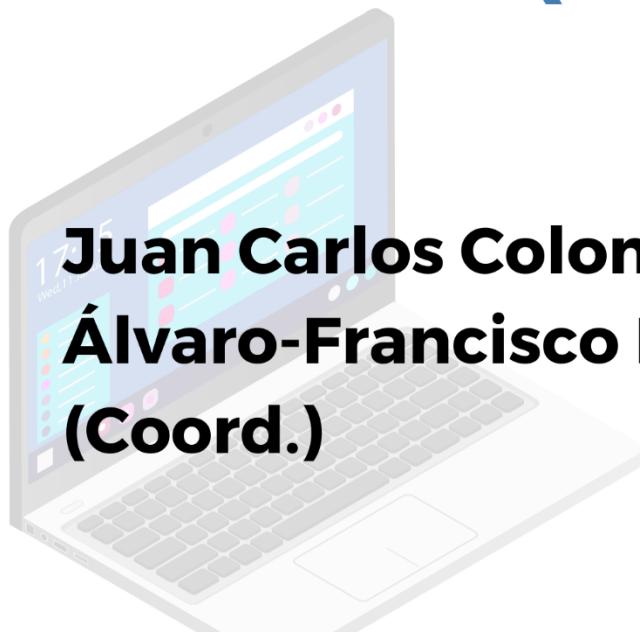


TECSOCO

Dosier de buenas prácticas docentes para el trabajo de la Competencia Digital Docente en Ciencias Sociales (TECSOCO)-2



**Juan Carlos Colomer Rubio
Álvaro-Francisco Morote Seguido
(Coord.)**



ISBN: 978-84-09-53143-1

Este material ha sido desarrollado dentro del proyecto de Innovación Educativa de la Universitat de València ["Tecnología educativa y Didáctica de las Ciencias Sociales: recursos y estrategias para la mejora de la Competencia Digital Docente \(TECSOCO\)"](#) dentro de las convocatorias del Vicerrectorado de Formación Permanente, Transformación Docente y Empleo de la Universitat de València.

València, julio de 2023

Autores/as de las actividades: Juan Carlos Colomer, Álvaro Fco. Morote, Juan Carlos Bel, Mercedes de la Calle, Carlos Fuster, Isabel Gómez-Trigueros, Esther López, Diego Miguel-Revilla, Josep Ribes y Cristina Yáñez.

El presente proyecto de innovación educativa, creado e impulsado en el curso 2022-2023 (www.uv.es/tecsoco), tiene el objetivo de desarrollar, evaluar y difundir recursos tecnológicos y estrategias docentes encaminadas a la mejora de la Competencia Digital Docente (en adelante CDD) en materias relacionadas con la Didáctica de las Ciencias Sociales (enseñanza de la Historia y de la Geografía) en los Grados en Maestro/a en Educación Infantil, Primaria, Máster Universitario en Didácticas Específicas y Máster de Profesorado en Educación Secundaria de la Universitat de València y de otros centros de ámbito estatal y extranjero (Alicante, Valladolid y Andorra), así como llevar al aula de Educación Primaria y Secundaria dichos recursos y estrategias.

A continuación se desarrollan una serie de actividades impulsadas en el proyecto que pueden ayudar a desarrollar algunos aspectos de la CDD e impulsar un desarrollo profesional que combine la formación en tecnología con el desarrollo de competencias.

Autor/a de la actividad	Josep Ribes (UV)
Grado/s y asignatura/s	Grado Educación Infantil (asignatura "Didáctica de la Ciencias sociales")
Objetivos que se pretenden con la actividad	Que el alumnado elabore una ruta virtual (utilizando herramientas de realidad virtual: Google street view y thinglink) sobre el entorno más próximo al alumnado de Educación Infantil
Desarrollo de la actividad	La actividad consiste en que el alumnado, por grupos de 5 o 6 personas, realice un recorrido virtual por los espacios del entorno más próximo al alumnado de Educación Infantil (ruta por el parque, por el centro, etc.) para su posterior visionado dentro del aula de Infantil
Dimensión/es de la Competencia Digital Docente que se trabajan (DigCompEdu)	1.1 1.2 1.3 1.4 2.1 2.2 3.3 4.1 4.2 4.3 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5

Autor/a de la actividad	Mercedes de la Calle y Esther López (UVa)
Grado/s y asignatura/s	Grado de Infantil. 3º curso. Desarrollo Curricular de las Ciencias Sociales
Objetivos que se pretenden con la actividad	Que el alumnado aprenda a elaborar un eje cronológico como representación icónica o visual del transcurso del tiempo utilizando la herramienta tiki-toki
Desarrollo de la actividad	En pequeños grupos el alumnado selecciona un objeto de la vida cotidiana en el que se perciban cambios por el paso del tiempo (teléfono, cepillo de dientes...) para investigar sobre él y configurar una línea temporal para el diseño de una programación de aula de la etapa infantil para el desarrollo de nociones temporales.
Dimensión/es de la Competencia Digital Docente que se trabajan (DigCompEdu)	1.2 1.3 1.4 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 3.4 5.3 6.1 6.2

Autor/a de la actividad	Diego Miguel-Revilla (UVa)
Grado/s y asignatura/s	Máster en Profesor de Educación Secundaria (asignatura: "Innovación Docente en Geografía, Historia e Historia del Arte").
Objetivos que se pretenden con la actividad	Hacer conscientes a los docentes en formación de la necesidad de reflexionar y trabajar sobre aspectos ligados a la evaluación. Favorecer el descubrimiento de herramientas digitales que pueden facilitar la evaluación en la Educación Secundaria. Promover que los docentes en formación puedan diseñar, e integrar en diseños web de creación propia, formas personalizadas de evaluar a sus futuros alumnos.
Desarrollo de la actividad	Los estudiantes de la asignatura Innovación Docente en Geografía, Historia e Historia del Arte trabajarán en el marco de toda la asignatura en el diseño de espacios web y de diversas actividades y recursos integrados en los mismos, para trabajar sobre unidades didácticas específicas de Ciencias Sociales en Educación Secundaria escogidas por ellos mismos. Para esta actividad, integrada en varias de las sesiones, se enseña a los docentes en formación a hacer uso de herramientas ligadas con los procesos de evaluación, tanto de carácter inicial, como continua y final. Los futuros docentes, diseñarán en grupos, e integrarán en su propuesta didáctica plasmada en la página web, diseños para evaluación basados en el uso de Kahoot, EDpuzzle, Quizizz, Google Formularios u otras herramientas (por ejemplo, para la generación de rúbricas).
Dimensión/es de la Competencia Digital Docente que se trabajan (DigCompEdu)	Especialmente la dimensión 4, incluyendo los puntos 4.1, 4.2 y 4.3 (es decir, aspectos centrados en la evaluación).

Autor/a de la actividad	Isabel María Gómez-Trigueros (UA) Cristina Yáñez de Aldecoa (UdA)
Grado/s y asignatura/s	Estudiantes del Bachelor de Ciencias de la Educación. Asignatura / Seminario: "Educación en patrimonio cultural de Andorra"
Objetivos que se pretenden con la actividad	Mostrar al alumnado en formación, futuros docentes, otras formas de trabajar el patrimonio paisajístico y cultural de su entorno (Principado de Andorra), con tecnologías. Poner en prácticas competencias clave para confeccionar y desarrollar aprendizajes complejos, relacionados con el entorno paisajístico y cultural. Promover que los docentes en formación puedan elaborar propuestas grupales a partir del uso de diferentes recursos digitales tales como la TIG
Desarrollo de la actividad	Aprendizaje basado en retos RETO: Los estudiantes deben diseñar una propuesta educativa con la TIG Google Earth ProTM. El objetivo se focaliza en utilizar dicho recurso tecnológico para facilitar la integración de los estudiantes recién llegados o de nuevo acceso, a través del descubrimiento del patrimonio cultural y natural (paisaje geográfico) Objetivo general: Utilizar un recurso TIG como estrategia interdisciplinar para acercar el patrimonio cultural y natural a las aulas de Educación Primaria. Este proyecto se desarrolla en el marco de una colaboración interuniversitaria de enseñanza online y un entorno de aprendizaje en equipo. A través de la gamificación, se busca mejorar de forma lúdica y motivadora el aprendizaje sobre el patrimonio cultural de Andorra. Se construye una narrativa con una trama que será el punto de partida. Ver trailer: https://vimeo.com/manage/videos/674336370 Objetivos específicos - Geolocalizar puntos geográficos con marcas de posición. - Delimitar espacios con la creación de polígonos planos y polígonos 3D.

	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar recorridos por el espacio físico a través de: rutas, superposición de imágenes y de la creación de viajes guiados. - Identificar el patrimonio cultural y natural de su demarcación y ponerlo en valor didácticamente. - Cuestionario: El uso de Google Earth ProTM y Google Maps para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de CCSS (geografía). <p>Los estudiantes deberán diseñar una ruta temática sobre el patrimonio de Andorra, en la que, a partir de fuentes primarias y secundarias, crearán marcas historiadas. Deberán influir vídeos intermedios para ilustrar los bienes escogidos, además de un vídeo final, en formato Tlk-TOK como alegato en favor de la salvaguarda del patrimonio para generaciones futuras. Este vídeo deberá dar respuesta a dos preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué salvar el patrimonio? - ¿Qué puedes hacer tú por el patrimonio? ¿Cómo puedes convertirte en un ciudadano proactivo para proteger y salvaguardar el patrimonio?
Dimensión/es de la Competencia Digital Docente que se trabajan (DigCompEdu)	<ul style="list-style-type: none"> - Dimensión 1 completa (1.1.; 1.2.; 1.3. y 1.4). - Dimensión 2 (concretamente el apartado 2.1. selección de contenidos). - Dimensión 5 (en cuanto al compromiso activo de los estudiantes en su propio aprendizaje). - Dimensión 6 (6.1;6.2;6.3;6.4;6.5)