



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2020/2021
Titulación	GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (CARTAGENA)
Nombre de la Asignatura	EL APRENDIZAJE EN EL TALLER DE CIENCIAS SOCIALES
Código	5646
Curso	CUARTO
Carácter	OPTATIVA
N.º Grupos	1
Créditos ECTS	3
Estimación del volumen de trabajo del alumno	75
Organización Temporal/Temporalidad	1 Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

Coordinación de la asignatura AINOA ESCRIBANO MIRALLES	Área/Departamento	SOCIOLOGIA
	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	ainoa.escribano@um.es Tutoría Electrónica: Sí



Grupo de	Teléfono, Horario y	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
Docencia: 1 Coordinación de los grupos:1	Lugar de atención al alumnado	Primer Cuatrimestre	Miércoles	16:30- 18:00		Para concretar la tutoría y no coincidir con otros grupos o alumnado, por favor, escribe un correo previamente a ainoa.escribano@um.es o mensaje por el Aula Virtual. Se te confirmará la hora de la tutoría, así como el enlace a la videoconferencia (debido a la semipresencialidad).

2. Presentación

La asignatura "El aprendizaje en el taller de Ciencias Sociales" pretende fomentar en los alumnos habilidades relacionadas con la adaptación, preparación y puesta en práctica de recursos educativos para utilizarlos en el taller/laboratorio de ciencias sociales. El alumnado debe conocer juegos educativos, de simulación y dramatizaciones para el aprendizaje de contenidos históricos, geográficos y sociales adaptados a Educación Primaria. Para conseguir este objetivo deben analizar de forma crítica la utilización y manejo de diversos recursos relacionados con las ciencias sociales, saber preparar dramatizaciones con sus alumnos para recrear



situaciones diversas en el tratamiento de los temas sobre conocimiento del medio social y cultural, así como integrar el taller/laboratorio de ciencias sociales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de cada ciclo de Primaria. Es importante que los futuros docentes sean capaces de elaborar actividades y secuencias de aprendizaje fuera del aula para que sus alumnos puedan aprender jugando. Entre los principales recursos educativos, el alumnado debe integrar en la programación didáctica los medios de comunicación de masas, además de saber utilizar Internet como recurso para aprender geografía, historia y otras ciencias sociales. Es importante que los alumnos estén capacitados en el manejo del cómic y otras publicaciones infantiles como recurso narrativo, el uso de la prensa para fomentar habilidades de análisis de la realidad social, así como la utilización de la imagen como vehículo de transmisión de contenidos sociales a través del cine y los videojuegos. El trabajo con recreaciones y visitas virtuales a museos para la enseñanza del patrimonio, así como el manejo de recursos en Internet para el aprendizaje de las ciencias sociales completan los objetivos de esta asignatura.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1 Incompatibilidades

No consta

3.2 Recomendaciones

4. Competencias

4.1 Competencias Básicas

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2. 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
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética



4.2 Competencias de la titulación

- CG3. Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento en el ámbito disciplinar de la Educación Primaria, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas en TIC.
- CG4. Considerar la ética y la integridad intelectual como valores esenciales de la práctica profesional.
- CG5. Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.
- CG6. Capacidad para trabajar en equipo y para relacionarse con otras personas del mismo o distinto ámbito profesional.
- CG7. Desarrollar habilidades de iniciación a la investigación educativa en el ámbito disciplinar de la Educación Primaria.
- CG8. Comprender los fundamentos teórico-prácticos: conocimiento científico y didáctico de las materias escolares, de la diversidad individual y cultural de los alumnos, de la compleja interacción entre procesos y contextos de aprendizaje, y de los principios y estructuras de los sistemas educativos.
- CG10. Ser capaz de coordinar y gestionar grupos: trabajo en equipo y colaborativo, entre profesores y con agentes sociales, para el ejercicio de las funciones docentes.
- CG12. Aplicar la gestión del conocimiento: búsqueda, selección y análisis de información relevante sobre problemas educativos, sociales y medioambientales; utilización de las tecnologías de la información y comunicación, elaboración de conocimientos argumentados y producción de textos estructurados orales y escritos.
- CG13. Integrar la autoformación: investigación e innovación educativa como estrategia de autoformación de profesores y para mejorar la escuela.
- CG14. Aprender la ética profesional en su capacitación profesional: análisis de las relaciones entre teoría, política y práctica educativa para reflexionar y tomar postura sobre los factores que determinan la realidad educativa.
- CE2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- CE4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- CE10. 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 los estudiantes.
- CE11. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

4.3 Competencias transversales y de materia

- Competencia 1. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- Competencia 2. 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 los estudiantes.
- Competencia 3. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

5. Contenidos

TEMA 1. EL TALLER-LABORATORIO DE AULA Y EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES



TEMA 2. JUEGOS EDUCATIVOS, DE SIMULACIÓN Y DRAMATIZACIONES

- 2.1. El juego y la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Primaria.
- 3.2. Las dramatizaciones y el juego simbólico en la enseñanza del medio social y cultural.
- 2.3. Los juegos de simulación en el taller de ciencias sociales.
 - Somos historiadores.
 - Somos geógrafos.
 - Somos antropólogos.
 - Somos economistas.

TEMA 3. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS PARA LA COMPRENSIÓN DE

CONTENIDOS SOCIALES: 3.1. La imagen y la iconografía didáctica en la enseñanza de las ciencias sociales. 3.2. El cómic y las publicaciones infantiles como recurso para la enseñanza de contenidos sociales y culturales. 3.3. La prensa escrita y las habilidades de análisis de la realidad social. 3.4. El cine y la televisión en la escuela. 3.5. Los videojuegos como recurso didáctico.

- 3.1. La imagen y la iconografía didáctica en la enseñanza de las ciencias sociales.
- 3.2. El cómic y las publicaciones infantiles como recurso para la enseñanza de contenidos sociales y culturales.
- 3.3. La prensa escrita y las habilidades de análisis de la realidad social.
- 3.4. El cine y la televisión en la escuela.
- 3.5. Los videojuegos como recurso didáctico.

TEMA 4. INTERNET COMO RECURSO PARA LA RECREACIÓN DE SALIDAS Y PARA EL

APRENDIZAJE DE CONTENIDOS SOCIALES: 4.1. Los museos y recreaciones virtuales para el aprendizaje del medio social y cultural. 4.2. Recursos en la Red para la enseñanza de contenidos sociales.

- 3.1. Los museos y recreaciones virtuales para el aprendizaje del medio social y cultural.
- 3.2. Recursos en la Red para la enseñanza de contenidos sociales.

PRÁCTICAS

Práctica 1. Propuesta de unidad didáctica innovadora basada en el aprender haciendo y centrada en el uso de uno o varios recursos educativos clave para la enseñanza de las Ciencias Sociales, en un contexto competencial, que incluya la evaluación como elemento de los procesos de enseñanza y aprendizaje: Relacionada con los contenidos Tema 2, Tema 3, Tema 4 y Tema 1



La evaluación de las prácticas (30% de la nota final) se hará sobre dos actividades: el diseño de una unidad didáctica de innovación centrada en el uso de un recurso educativo clave para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Primaria en grupo (mínimo 4 alumnos). Estas prácticas constarán de dos partes, según las indicaciones ofrecidas por el profesor al inicio de la misma:

1. Exposición final por parte de todos los integrantes de cada uno de los pequeños grupos (15% del total).
2. Entrega de la propuesta en papel y en CD (15% del total), con el diseño, estructura y dimensiones indicadas.

6. Metodología Docente

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Horas en Semipresencialidad	Horas No Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
Actividades de clase expositiva		14		14	14	28
Actividades de prácticas		7		7	14	21
Trabajo escrito					23	23
Prueba escrita		3		3		3
	Total	24		24	51	75

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/educación-primaria-isen/2020-21#horarios>

8. Sistema de Evaluación

Métodos / Instrumentos	Pruebas escritas (exámenes): pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas, de escala de actitudes realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.
Criterios de Valoración	Dominio de la materia. Precisión y concreción de las respuestas. Claridad expositiva y argumentativa, en su caso. Corrección gramatical y ortográfica.
Ponderación	40



Métodos / Instrumentos	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente
Criterios de Valoración	Planteamiento y coherencia del mismo. Viabilidad. Adaptación a situaciones de aprendizaje concretas (contextos socioculturales, recursos, nivel educativo, metodología, etc.) Entrega puntual y correcta en formato. Corrección gramatical y ortográfica.
Ponderación	30
Métodos / Instrumentos	Presentación pública de trabajos: exposición de los resultados obtenidos y procedimientos necesarios para la realización de un trabajo, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee sobre el mismo.
Criterios de Valoración	Exposición pública del trabajo realizado.
Ponderación	10
Métodos / Instrumentos	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros
Criterios de Valoración	Participación: 1. Espontánea 2. Dirigida Realización y entrega de actividades o tareas en la fecha establecida. Propuestas del alumnado. Participación en otras actividades relacionadas con la asignatura y transferencia al aula.
Ponderación	20
Métodos / Instrumentos	Evaluación en semipresencialidad
Criterios de Valoración	La evaluación en semipresencialidad será idéntica a la prevista para la presencialidad. Sólo en el caso de que de forma sobrevenida no sea posible la evaluación presencial se aplicará lo previsto en el siguiente apartado de evaluación no presencial



Métodos / Instrumentos	Evaluación en no presencialidad
Criterios de Valoración	<p>En el caso de tener que recurrir a una evaluación no presencial se tomarán las siguientes medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En cuanto al examen, SE1, se realizará de forma no presencial mediante herramientas virtuales, como UMUZOOM y la carpeta de TAREAS • Con respecto a la evaluación del SE3, la entrega de tareas y actividades prácticas se realizará mediante el aula virtual siguiendo los plazos previstos en el escenario presencial. • El criterio SE4 se realizará a partir de la plataforma UMUZOOM • La evaluación del SE6 se realizará a partir de las consultas realizadas por el estudiante de manera virtual y la asistencia a las sesiones prácticas mediante videoconferencia.

Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/educación-primaria-isen/2020-21#exámenes>

9. Resultados del Aprendizaje

- RA1. Utilizar adecuadamente el vocabulario específico en el análisis y uso de recursos educativos científicos y culturales.
- RA2. Expresarse con corrección ortográfica y gramatical en el análisis y uso de recursos educativos científicos y culturales.
- RA3. Manejar de forma autónoma las herramientas telemáticas (procesador texto, diseñador presentaciones, internet,..) en la realización de trabajos escritos.
- RA4. Mostrar habilidades de acceso y gestión de la información sobre recursos didácticos educativos y lúdicos, incluyendo el uso de las TIC.
- RA5. Realizar propuestas de actividades educativas y lúdicas para la Educación Primaria que promuevan los valores de libertad y justicia, la igualdad de género y el pluralismo de ideas y de personas.
- RA6. Asumir las responsabilidades propias que como individuos afectan a otros.
- RA7. Abordar situaciones de conflicto y tomar decisiones mediante el dialogo, la argumentación, la negociación y el consenso con sus compañeros.



- RA8. Mostrar habilidades comunicativas y sociales para el trabajo en grupo .
- RA9. Describir las características de algunos centros y espacios educativos de la Región de Murcia, valorando sus ventajas e inconvenientes como recursos didácticos para la enseñanza de contenidos escolares y la actividad lúdica del alumno.
- RA10. Analizar actividades de enseñanza que utilizan recursos educativos de la Región de Murcia, identificando sus objetivos, contenidos y procedimientos, valorando su adecuación y realizando propuestas de mejora.
- RA11. Diseñar actividades de enseñanza que utilicen recursos educativos de la Región de Murcia, identificando sus objetivos, contenidos y procedimientos.
- RA12. Seleccionar actividades de enseñanza y lúdicas, utilizando los centros y espacios educativos de la Región de Murcia, sobre temáticas actuales y de interés para los alumnos de Educación Primaria.
- RA13. Organizar la ubicación y desarrollo de las actividades seleccionadas previendo espacios y tiempos adecuados a los alumnos de Educación Primaria.
- RA14. Organizar la participación de los alumnos de Educación Primaria y la dinámica de funcionamiento individual y en grupo.
- RA15. Describir las características más relevantes de algunos recursos didácticos lúdicos, valorando sus ventajas e inconvenientes para la enseñanza de contenidos escolares y la actividad lúdica del alumno.
- RA16. Analizar actividades de enseñanza que utilizan recursos didácticos lúdicos para el alumno, identificando sus objetivos, contenidos y procedimientos, valorando su adecuación y realizando propuestas de mejora.
- RA17. Diseñar actividades de enseñanza que utilicen recursos didácticos lúdicos para el alumno, identificando sus objetivos, contenidos y procedimientos.
- RA18. Realizar actividades de enseñanza que utilicen recursos didácticos lúdicos para el alumno, mostrando las destrezas necesarias para su correcta ejecución.
- RA19. Seleccionar actividades de enseñanza y lúdicas, utilizando recursos didácticos diversos, para diseñar talleres educativos sobre temáticas actuales y de interés para los alumnos de Educación Primaria.
- RA20. Organizar la ubicación y desarrollo de las actividades seleccionadas dentro de los talleres previendo espacios y tiempos adecuados a los alumnos de Educación Primaria.



- RA21. Organizar la participación de los alumnos de Educación Primaria en los talleres y la dinámica de funcionamiento individual y en grupo.

10. Bibliografía

Bibliografía Complementaria

-  Abadía Sanz, T. J. (2007). El laboratorio didáctica de las ciencias sociales. Modelo de proyecto docente e investigador de las Facultades de Educación . Zaragoza: Mira Editores.
-  Ambrós, A. y Breu, R. (2007). Cine y educación. El cine en el aula de Primaria y Secundaria. Barcelona: Graó.
-  Baudet Guerra, J. (2001). La historieta como medio para la enseñanza. Chile: Trabajo de Grado.
-  Breu, R. (2010). El documental como estrategia educativa. De Flaherty a Michael Moore, diez propuestas de actividades. Barcelona: Graó.
-  Breu, R. y Ambrós, A. (2011). El cine en la escuela. Propuestas didácticas de películas para Primaria y Secundaria . Barcelona: Graó.
-  Cuenca, J. M^a y Martín, M (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos. Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 63 , 32-42
-  Feliú, M. y Hernández Cardona, F. X. (2011). Enseñar y aprender historia. 12 ideas clave. Barcelona: Graó.
-  Gros, B. (2000). El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Barcelona: Gedisa.
-  Hernández Cardona, F. X. (2002). Didáctica de las Ciencias Sociales, geografía e historia. Barcelona: Grao.
-  Murph y, J. (2011). Más de 100 ideas para enseñar historia. Primaria y secundaria. Barcelona: Editorial Grao.
-  Nussbaum, M. (1999). Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autorregulados. Chile: Ciencia al Día Internacional.
-  Saegesser, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela. Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela. Madrid: Aprendizaje Visor.



-  Santacana, J. (2005). Reflexión en torno al laboratorio escolar en ciencias sociales. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 43, 7-14.
-  Trepal, C. A. y Rivero, P. (2010). Didáctica de la historia y multimedia expositiva. Barcelona: Graó.
-  <http://auladecine.es/fichas-didacticas/>
-  <http://www.xtec.cat/web/guest/home>
-  <http://educahistoria.com/cms/>
-  <http://ub.edu/histodidactica/>
-  <http://clio.rediris.es>
-  Boj, I.; Castellano, N. y Poblador, E. (2001). El taller de historia en el aula. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. 43
-  Busquets, J. (2005). Aula-taller de geografía: objetivo pendiente y oportunidad. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. 43
-  González Gallego, I. (2001). El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las ciencias sociales. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 30
-  Gros, B. (coord.) (2000) Los videojuegos en la escuela, Monográfico de la revista Cuadernos de Pedagogía. nº 291. Barcelona: Praxis.
-  Hernández Cardona, F. X. (2001). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 30
-  Isern, M. P. (2000). Juegos de observación y manipulación a través del cine. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 26
-  López Serra, A. (2002). Jugar, debatir, conspirar. Medios tecnológicos y fines educativos en la enseñanza de las ciencias sociales. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 31
-  Marrón, M^a J. (2001). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la geografía. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 30
-  Piñeiro, M^a R. (2001). Los juegos de simulación para el conocimiento del medio. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 30
-  Piñeiro, M^a R. Gil, P. Díaz, J. y Suárez, M^a A. (1995). Jugando en la escuela. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 5



-  Prats, J. y Albert, M. (2004). Enseñar historia con Internet. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 42
-  Santacana, J. y Serrat, N. (2001). Una reflexión sobre conceptos históricos aprendidos a través del juego. Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 30
-  Saz, J.M. (2002) Aplicación educativa de los videojuegos. En Soto, J. y Rodríguez, J. (coord.) Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad. Murcia: Consejería de Educación y Universidades

11. Observaciones y recomendaciones

La asistencia a las clases y la realización de las actividades individuales y de grupo que se proponen resultan esenciales para el seguimiento del programa, siendo por tanto fundamental y necesaria la asistencia a las clases teóricas y prácticas (mínimo un 75% para conseguir la puntuación destinada a la misma). Por ello, uno de los aspectos a tener en cuenta será la asistencia y la participación activa en las clases, así como las actividades que se elaborarán en el aula. Otro de los aspectos será la evaluación continua del alumnado por medio de la realización y exposición de trabajos obligatorios. Y -por último- la comprobación de los conocimientos adquiridos por medio de un examen obligatorio. Para superar esta asignatura es necesario obtener tanto en el examen como en las prácticas un 5. En caso de que se supere sólo una de las dos partes, se guardará hasta final de curso la nota de la parte superada. Para aquellos alumnos que por motivos suficientemente justificados no pueden asistir a clase (la justificación debe ser notificada en los primeros 15 días lectivos), el 40% de la evaluación destinada a la exposición y entrega de las actividades prácticas será sustituido por la entrega de trabajos personalizados en la hora de tutorías y con el mismo calendario que los alumnos presenciales.

Aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales pueden dirigirse al servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV) para recibir la orientación o asesoramiento oportuno para un mejor aprovechamiento de su proceso formativo, y la activación de las adaptaciones previstas de contenidos, metodología y evaluación necesarios.