

# SITUACIONES DE APRENDIZAJE CON AYUDA DE LAS TIC. GEOGRAFÍA E HISTORIA

## JUSTIFICACIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la materia de Geografía e Historia se puede abordar utilizando recursos educativos variados. La idea de estas sesiones es **ofrecer ejemplos de situaciones de aprendizaje** que impliquen trabajar y adquirir distintos saberes para contribuir a la adquisición de las competencias claves, independientemente en ESO y bachillerato.

Los docentes necesitamos ejemplificaciones sencillas de nuestras materias que nos permitan crear nuestras propias situaciones adaptadas a nuestro contexto. Es imprescindible **experimentar en primera persona otras formas de aprender**, así como indagar en lo que puede ocurrir cuando se plantean estas actividades para anticiparse a las dificultades y ofrecer soluciones adaptadas. En esa línea, abordaremos experiencias geográficas e históricas fuera del aula, actividades diversas basadas en recursos digitales y propuestas de aprendizaje a partir de material manipulativo físico y digital.

- Breakout con el uso del móvil y material fungible.
- Recursos digitales para el aula de geografía e historia.
- Uso de Apps variadas para la creación de producciones por parte del alumnado.

## CONTENIDOS

## TEMPORALIZACIÓN

El curso tiene una duración de 10 horas, equivalentes a 10 créditos de formación. Se celebrará de manera presencial los días **19, 24 y 26 de abril** en el CPR de Mérida, a las 17:00 horas, en el aula A1.

El plazo de recepción de solicitudes desde el 30 de marzo hasta el 17 de abril de 2023. La lista de admitidos se publicará el 18 de abril en la web oficial del CPR de Mérida.

## INSCRIPCIÓN

## PONENTE

**Desireé Fernández Amado**, profesora de Geografía e Historia en el IES Eugenio Frutos, experta en el uso de las Tecnologías Educativas.

Lola Alberdi Causse  
Asesora de Tecnologías Educativas  
Teléfono: 924009743 - email: mdoloresalberdi@educarex.es

## RESPONSABLE



## OBJETIVOS

- Experimentar un breakout en un aula e iniciarse en la elaboración de uno de creación propia.
- Proporcionar ejemplos de situaciones de aprendizaje en geografía e historia en distintos niveles a partir de recursos digitales y fungibles.
- Trabajar en la creación de producciones para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

## METODOLOGÍA

La metodología será práctica, basada en la realización de experiencias de aula y el análisis de lo que puede ocurrir cuando se implementa con estudiantes, para poder abordar con éxito la experiencia si se plantea.

Una de las sesiones consistirá en poner en práctica lo aprendido con una evidencia grupal a partir de una app (Anchor), a modo de ejemplo de actividades que se pueden integrar en una clase de ESO y/o bachillerato.

## CRITERIOS DE SELECCIÓN

El número mínimo de participantes es de 12 y el máximo de 20. Si el número de solicitudes fuese superior al de plazas ofertadas se aplicarán los siguientes criterios de selección:

2. Profesorado activo de la demarcación del CPR de Mérida que impartan Geografía e Historia.

3. Docentes en servicio activo de la demarcación.

Se tendrá en cuenta el orden de inscripción al aplicar cada criterio.

## COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Durante el desarrollo del curso se trabajarán los siguientes indicadores del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

1. Compromiso profesional: 1.3.A.2.1
2. Contenidos digitales: 2.1.A.2.1; 2.1.A.2.2
3. Enseñanza y aprendizaje: 3.1.A.1.2

## EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

De acuerdo con lo indicado en la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE nº 128, de 4 de noviembre), se reconocerán 10 horas de formación (1,5 crédito) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso. Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online.