

Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Modalidad Presencial

Curso 2024/2025

Guía Docente

Innovación Docente en la Especialidad (Área de Ciencias Sociales y Jurídicas)



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE MAGISTERIO
FRAY LUIS DE LEÓN

1. Datos descriptivos de la Asignatura

Nombre asignatura:	Innovación Docente en la Especialidad (Area de Ciencias Sociales y Jurídicas)
Carácter:	Formación obligatoria
Código:	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Curso:	Único
Duración (Semestral/Anual):	Semestral
Nº Créditos ECTS:	3 ECTS
Prerrequisitos:	Ninguno
Responsable docente:	Zoraida Sánchez Mateos
Título y doctorado:	Doctora en Literatura, Lingüística y Comunicación
Email:	zoraida.sanchez@frayluis.com
Área Departamental:	Departamento de Lengua y Literatura
Lengua en la que se imparte:	Castellano
Módulo:	Formación específica
Materia:	Complementos para la formación disciplinar en la especialidad

2. Objetivos y competencias

2.1. COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar 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 su área de estudio
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces 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 de sus conocimientos y juicios
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades



- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- CG1- Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.
- CG2 - Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- ☑CG3 - 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.
- ☑CG4 - Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- E4 - Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes a la especialización y los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas. Conocer la historia y los desarrollos recientes de las materias y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de las mismas. Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares. En formación profesional, conocer la evolución del mundo laboral, la interacción entre sociedad, trabajo y calidad de vida, así como la necesidad de adquirir la formación adecuada para la adaptación a los cambios y transformaciones que puedan requerir las profesiones. 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.



2.3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Tras cursar esta materia los alumnos han de ser capaces de:

- Identificar los conceptos, fenómenos para aplicarlos con éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje;
- Diseñar actividades, lecciones o unidades didácticas sobre contenidos de Filología y Humanidades innovadores que pongan de manifiesto la utilidad de estas materias para la sociedad y fomenten el interés de los alumnos y pongan de relieve la utilidad y necesidad del estudio de la asignatura.

3. Contenidos de la asignatura

3.1. PROGRAMA

1. Formación innovadora

- 1.1. Proyectos Digitales
- 1.2. Proyectos y cursos de innovación docente

2. Innovaciones educativas

- 2.1. Adaptaciones de formato y nuevos soportes
- 2.2. Adaptaciones multimedia
- 2.3. Redes sociales
- 2.4. Realidad aumentada y virtual
- 2.5. *Roll playing* y yincanas
- 2.6. Inteligencia artificial y geolocalización

3.2. BIBLIOGRAFÍA

BENÍTEZ, M.A. (2009) *El juego como herramienta de aprendizaje.*
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARI_A%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

CATALÁN, F.J. & PÉREZ, M. (2019). Genially: Nuevas formas de difusión y desarrollo de 10 Retos en la innovación y la docencia en Humanidades. INTRODUCCIÓN contenidos. En, Padrón Reyes, L. & Ruiz Pilares, E.



- (Coord.), *Motivar y aprender. El reto de las TIC en el aula de Humanidades*. Iberoamérica Social Ed., 19-28.
- CHIVA, O. Y MARTÍ, M. (Coords). (2016) *Métodos pedagógicos activos y globalizadores*. Barcelona. Graó.
- CORTIZO, J.C. ET AL. (2011): *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Actas VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y.
- DEDE, C. (2009): Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, vol. 323(5910).
- DETERING, S, et al. (2011) *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. ACM.
- GONZÁLEZ, E.; TROYANO, Y. (2014) *La gamificación: ¿una herramienta capaz de generar conocimiento?*. Actas XVII Congreso Internacional EDUTEC –El hoy y el mañana junto a las TIC (Córdoba, 12-14 noviembre). Sevilla. Universidad de Sevilla.
- GONZÁLEZ CRESPO, M. (2016): *De los campus virtuales a las redes sociales. ¿Cómo usarlos en el aula?* (pp. 171-200). Jaén: Formación Continuada Logoss.
- GROS, B. (coord.) (2008): *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona. Graó.
- HUANG, W.H.; SOMAN, D. (2013) *A practitioner's guide to gamification of education*. Research Report Series. Behavioural Economics in Action. Toronto. Rotman School of Management / University of Toronto.
- HUIZINGA, J. (2007) *Homo ludens*. Madrid. Alianza Editorial.
- IMBERNÓN, F. (2016). Nuevos escenarios, nuevos aprendizajes y, por supuesto, nueva formación del profesorado. *Dossier Graó*, (1), 56-59.
- JUUL, J. (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge. MIT Press.
- KAPP, K.M. (2012): *Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement*, T+D, vol. 66(6), pp. 64-68.
- KAPP, K.M. (16/abr/2014) *Playing with the definition of "game thinking" for instructional designers*. [en línea] Consultado junio 2019. Recuperado de: <http://karlkapp.com/playing-with-the-definition-of-game-thinking/>
- KAPP, K.M.; O'Driscoll, T. (2009): *Learning in 3D: Adding a new dimension to enterprise learning and collaboration*. Nueva York. John Wiley & Sons.
- KARAM, J., y otros (2013) *Estrategias de gamificación aplicadas al diagnóstico de la incorporación pedagógica de las TIC en una comunidad académica*. Cultura, Educación, Sociedad, vol. 4(1).
- KIM, A. J., (2014) *Beyond players types: Kim's social action matrix*. [en línea] <https://amyjokim.com/blog/2014/02/28/beyond-player-types-kims-social-action-matrix/>

- LAZZARO, N. (2004): *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*.
www.xeodesign.com/whyweplaygames/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- LLOPIS, M.ª Á y Balaguer, P. (2016): *El uso del juego en educación. Gamificación*. En *Métodos pedagógicos activos y globalizadores* (pp. 85-100). Barcelona. Graó.
- MARÍN DÍAZ, V. ET AL. (2012): *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- MCGONIGAL, J. (2011) *Reality is broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Nueva Yor. Penguin pre171-200). Jaén: Formación Continuada Logoss.
- MONTERO, E. ET AL. (2010): *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid: Narcea.
- MORA, F. (2013): *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid. Alianza Editorial.
- PIÑEIRO, R. (16/nov/2016) El boom de los juegos de mesa de autor. Verne.
https://verne.elpais.com/verne/2016/11/07/articulo/1478519008_824740.html
- REAL Influencers (9/enero/2018) Lengua, Literatura y gamificación: ¿estudiar morfología puede ser divertido? Entrevista a David Camacho: <https://www.realinfluencers.es/2018/01/09/lengua-literatura-gamificacion-educativa/>
- SARTO, M. (1998) *Animación a la lectura con nuevas estrategias*. Madrid S.M.
- SEVILLANO, Ma L. (2005). *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*. Madrid: Pearson.
- TRAPERO Fernández, P., Catalán González, J. y Fernández de Castro, B. (2022). Retos en la innovación y la docencia en humanidades. Sevilla: Iberoamérica Social
- TROVATO, G. (2015) Aspectos lúdicos en la didáctica de la mediación lingüística y cultural para estudiantes de español L2: el juego de rol como actividad para fomentar la competencia pluricultural y el aprendizaje cooperativo. *Revista electrónica de didáctica del español lengua extranjera*, número 27.
[\[http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f91026b8-2e31-4ca8-8c60-6e4ec8a2cd13/2015-redele-27-6-giuseppe-trovato-pdf.pdf\]](http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f91026b8-2e31-4ca8-8c60-6e4ec8a2cd13/2015-redele-27-6-giuseppe-trovato-pdf.pdf).
- ZICHERMANN G. y Linder, J. (2013): *The gamification revolution. How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. Nueva York. McGraw-Hill.

4. Indicaciones Metodológicas

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:



- **Clase magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario, que podrán haber sido puestas previamente a disposición del alumno a través de la plataforma virtual de la Escuela
- **Seminario:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura. Esto también habrá de realizarse durante las clases.
- **Trabajo escrito:** realización de un trabajo escrito, búsquedas y selección de información, lectura de manuales, artículos y documentos, visualización de vídeos, etc.
- **Reflexión grupal:** al finalizar cada una de las exposiciones temáticas por parte del profesor, se llevará a cabo un análisis y reflexión sobre lo expuesto que permita al alumno individualizar contenidos y aplicarlos a su desarrollo personal.
- **Tutoría personalizada:** tutoría individual y/o pequeño grupo en la que el profesor orienta en el estudio de la materia, se dirigen los trabajos que esté realizando y se resuelven dudas.
- **Trabajo autónomo del alumno:** trabajo individual del alumno en el que estudie la materia, realice búsquedas de información y resuelva de forma activa los trabajos encomendados en la asignatura.
- **Actividades de evaluación:** cada asignatura tendrá un examen escrito con el tipo de preguntas que se especifican en el apartado correspondiente a la Evaluación.

5. Evaluación

La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza teniendo en cuenta la nota del examen (valorado en un 30%), la realización de un trabajo práctico (con valor del 40%) y una exposición oral (con valor del 30%).

- Examen (30% de la nota final)

El examen constará de 10 preguntas de varios tipos (9 de tipo test y 1 de desarrollo). Cada pregunta de tipo test contará con cuatro opciones de respuesta de las que sólo una será la correcta. Cada respuesta mal contestada restará 0,25 puntos. Se penalizará por las faltas de ortografía, puntuación, acentuación y sintaxis (2 puntos máximo).



La nota final del examen se convertirá a nota decimal, es decir, sobre 10.

La superación de dicho examen constituye un requisito indispensable para aprobar la asignatura. El alumno deberá tener en el examen al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas con la parte de trabajos. El alumno con nota inferior se considerará suspenso.

Igualmente, el alumno deberá tener un 5 en la parte práctica para poder ponderar la nota con el examen.

El alumno dispondrá de dos convocatorias por curso académico. No se guardará la nota del examen, si éste estuviera aprobado para una convocatoria posterior.

- Trabajo (40% de la nota final)

Características formales del trabajo:

El trabajo será grupal y deberá desarrollar una propuesta didáctica basada en alguna de las innovaciones educativas estudiadas. Se valorará especialmente la originalidad y el rigor académico.

La información específica sobre el trabajo a realizar se especificará en el campus virtual.

El trabajo se enviará a través de la plataforma en la fecha que se especifique.

- Exposición grupal (30% de la nota final)

Se realizará a partir del trabajo desarrollado en grupo.

En el caso de haber superado la parte práctica y no haber aprobado el examen, se guardará la nota de la parte práctica aprobada hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico vigente.

No se admitirán trabajos fuera de la fecha límite de entrega, que será comunicada a los alumnos con suficiente antelación.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES EVALUABLES	PROPORCIÓN
Exposición grupal	30%
Trabajo grupal	40%
Examen final escrito	30%
TOTAL	100%

Criterios de calificación de la evaluación continua

Los criterios para las tareas de evaluación continua se detallan en campus virtual. De forma general, se tendrá en consideración los siguientes aspectos:

ASPECTO DEL TEXTO	CARACT. POSTIVAS	1	0,5	0	CARACT. NEGATIVAS
Estructura (orden lógico)	Bien organizado				Sin orden, índice o esquema
Formato	Adecuado				Inadecuado
Objetivos	Fundamentados y claros				No se especifican
Expresión escrita	Corrección gramatical y ortografía				Incorrección y faltas
Argumentación	Coherente y acertada				Afirmaciones poco coherentes
Metodología	Bien expuesta				Mal o no se explica
Terminología	Adecuado uso				Uso inadecuado
Interpretación	Rigurosa				Defectuosa o inexistente
Conclusión	Existe, clara y correcta				Confusa, errada o ausente
Bibliografía	Se utiliza la necesaria				No hay indicios de ello

6. Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un equipo docente encargado de acompañarle durante toda su andadura del proceso formativo, prestándole una atención personalizada. Sus funciones están claramente diferenciadas complementándose al mismo tiempo. Las dos personas principales de este acompañamiento tutorial son:

- **Profesor docente:** encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio de la asignatura.
- **El alumno:** dispondrá de un horario de tutorías para contactar con estas figuras durante toda su formación académica. La información sobre el horario la encontrará el alumno en la plataforma virtual.



Horario de tutorías de la asignatura:

En relación con los horarios de atención en tutorías para consultas, aclaración de dudas, revisiones de trabajos, exámenes, etc., el profesor informará en el Campus virtual de las franjas en las que tenga disponibilidad, pudiendo variar de un trimestre a otro y también durante los meses de verano. Todo ello, será informado oportunamente y con suficiente antelación a través del Campus Virtual.

La solicitud de tutorías presenciales o virtuales se realizará a través de correo electrónico.

Cualquier mensaje de correo electrónico, será respondido por el profesor en el plazo de 3 días, dentro del horario lectivo marcado en el calendario académico.

Herramientas para la atención tutorial: Campus virtual, Microsoft Teams y/o atención telefónica.

En la medida de lo posible es deseable concertar las tutorías con antelación.

7. Horario de la asignatura y calendario de temas

Horario de la asignatura: El alumno deberá consultar los horarios de clases de la asignatura en el apartado correspondiente dentro de la página web de la **EUM Fray Luis de León**: www.frayluis.com. Igualmente, se informará de ellos en el Campus virtual del curso correspondiente.

Las sesiones se desarrollarán según la siguiente tabla, en la que se recogen los contenidos, las actividades y la evaluación:

SEMANAS	CONTENIDOS
1-3	Proyectos Digitales Proyectos y Cursos de Innovación Docente
4-6	Adaptaciones de formato y nuevos soportes Adaptaciones multimedia
7-9	Redes sociales Realidad aumentada y virtual
10-11	Roll playing y yincanas Inteligencia artificial y geolocalización
12	Defensa del Trabajo y Repaso del Temario

El plan de trabajo y las semanas son orientativos, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de la evolución del alumnado durante las distintas sesiones.