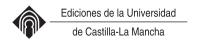


# LA HISTORIA MODERNA EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA. CONTENIDOS, MÉTODOS Y REPRESENTACIONES

# LA HISTORIA MODERNA EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA. CONTENIDOS, MÉTODOS Y REPRESENTACIONES

Francisco García González
Cosme J. Gómez Carrasco
Ramón Cózar Gutiérrez
Pedro Martínez Gómez
(coords.)



Cuenca, 2020

© de los textos: sus autores

© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 27

Imagen de cubierta: Felipe V, Rey de España (1624). Diego Velázquez. (CC0 1.0) Metropolitan Museum

El procedimiento de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CNEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos deben responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos para las revistas científicas y capítulos de libros.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional

ISBN: 978-84-9044-400-9

D.O.I.: http://doi.org/10.18239/jornadas\_2020.27.00

Composición: Compobell

Hecho en España (U.E.) - Made in Spain (U.E.)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Cretative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es









## ÍNDICE

INTRODUCCION	15
Francisco García González, Cosme Jesús Gómez Carrasco, Ramón Cózar Gutiérrez y Pedro Martínez Gómez	
1. LOS CONTENIDOS SOBRE LA EDAD MODERNA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	
A época moderna nos manuais escolares portugueses: um balanço entre história regulada, história ensinada e história desejada Cristina Maia	23
Análisis del currículum de Historia Moderna en Enseñanza Secundaria desde la pedagogía crítica	39
Contrastes de la presencia de la Edad Moderna en los libros de texto de secundaria	49
El papel de la mujer en la enseñanza de la Historia Moderna  Antuanett Garibeh Louze y Rafael Duro Garrido	61
Imágenes e ilustraciones de la Edad Moderna en los manuales de ESO (de la LOGSE a la LOMCE)	71
La enseñanza de la Historia Moderna en los manuales escolares en el tránsito de la Educación Primaria a la Secundaria a partir de hitos significativos: América, el Imperio español y la Guerra de Sucesión <i>Juan Manuel Casanova García</i>	81
La idea de decadencia durante el reinado de los Austrias en el currículum de la LOMCE: la vigencia del paradigma decimonónico Francisco Rubino	93

Las minorías ibéricas de la Edad Moderna. Moriscos y judeoconversos en los libros de texto de Enseñanza Secundaria (1970-2010). Una	
aproximación	105
Tiempo histórico, longuée durée y sistema-mundo en la Enseñanza Secundaria: una didáctica de las teorías de Wallerstein y Braudel . <i>Jorge Velasco Baleriola</i>	115
El conocimiento de la historia local a través de los principios científi- co-didácticos: la conquista de Illora y su organización señorial José Antonio Jiménez López	125
El reino de Granada tras la incorporación a Castilla en los manuales de Bachillerato andaluces	137
El uso de la historia local en la enseñanza de la Historia Moderna. El proyecto "Alcalá en el aula"	153
Relegadas a un segundo plano: la figura femenina en los currículos de Educación Secundaria	165
Historia del arte con perspectiva de género. Diseño de materiales de Secundaria y Bachillerato	175
Análisis sobre el estudio de la Historia Moderna en un instituto de Enseñanza Secundaria en territorio cervantino	183
2. ENSEÑAR LA EDAD MODERNA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	
La Historia del Arte de época moderna no es aburrida: la creatividad como herramienta didáctica en la universidad	197
Aprender la Historia Moderna desde las fuentes en Educación Secundaria	207
Innovación y prácticas de aula a través de dos propuestas: administrar la Monarquía hispánica y viajar por la España ilustrada  Juan Díaz Álvarez, Carla Rubiera Cancelas, Fernando Rodríguez del Cueto, María Álvarez Fernández y Jorge Muñíz Sánchez	217

El callejero de La Carolina (Jaén) como fuente de conocimiento de la Historia Moderna	229
¿Qué preguntas? ¿Qué problemas? La enseñanza "crítica" de la Historia Moderna	241
Tecnologías emergentes al servicio de la evaluación en la enseñanza de la Historia Moderna	255
Repoblando el futuro en las tierras de Albacete. Proyecto de innovación basado en el aprendizaje-servicio. IES Amparo Sanz de Albacete. Cursos 2016-2018	265
"Cuartos de maravillas y gabinetes de curiosidades". Una propuesta de Aprendizaje Basado en Proyectos en torno a la ciencia y la cultura en Época Moderna	277
Ensenada en el Bachillerato: los cultivos en el reino de Córdoba a mediados del Setecientos	289
El enemigo invisible: la peste. Una propuesta de estudio de la epidemia de Lucena de 1679 a través de las nuevas tecnologías	307
Entre llaves y documentos: el uso didáctico de un escape room sobre la Edad Moderna en la formación inicial del profesorado	319
Flipped classroom, gamificación y evaluación continua en la docencia de la historia precolombina y colonial de América	331
Hacia una didáctica del Madrid de los Austrias: una propuesta desde el plano de Teixeira (1656)	343
La cultura morisca: nuevos espacios y métodos de aprendizaje para el estudio de la Historia Moderna	355

Metodología y propuesta didáctica sobre la población de Cáceres en 1787a través de las TIC's	365
Raquel Tovar Pulido	
La Edad Moderna a debate: la oratoria y la discusión como método activo de aprendizaje	377
Historia de la música durante los siglos xvi-xvii. Una propuesta didáctica	389
Imágenes del Descubrimiento de América en los libros de texto de España y México	399
La novela de los siglos XVI y XVII como fuente primaria para el conocimiento de la Edad Moderna	411
La obra de Vandelvira en la provincia de Albacete (propuesta didáctica 3º ESO y 2º de Bachillerato)	423
Las dinámicas de rol en la gamificación de la enseñanza de la Historia Moderna	431
Las nuevas poblaciones de Sierra Morena y Andalucía en la España de Carlos III: una propuesta didáctica a partir de la legislación y la novela histórica	445
Los itinerarios calatravos. Una propuesta didáctica a través de las órdenes militares de Castilla	457
Mujeres en la historia. El proyecto "Identidad e imagen de Andalucía en la Edad Moderna" como recurso didáctico	469
Revueltas y revoluciones en la Edad Moderna. Una oportunidad didáctica	479

Una propuesta de recursos digitales interactivos para la enseñanza y el aprendizaje de los avances científicos y tecnológicos de la Historia Moderna	491
Conectando el pasado. La enseñanza de la historia en Bachillerato a través de la correspondencia epistolar	501
Una forma del uso del ABP y del <i>flipped classroom</i> en la enseñanza de la Historia Moderna a través de la novela picaresca	513
Posibilidades concretas de desarrollo de contenidos de Historia Moderna mediante el ABP	527
Una mirada a la enseñanza en Lorca durante la Edad Moderna. Del preceptor al profesorado actual	541
Una propuesta metodológica para el estudio del gremio en el aula. Las trayectorias de los linajes artesanos durante la Edad Moderna Francisco Hidalgo Fernández	553
Sacar la Edad Moderna a la calle: la Marchena de Diego López de Arenas (1576-1640)	565
El estudio de la Corte y el estilo de vida cortesano en la Educación Secundaria	579
3. LA IMAGEN DE LA EDAD MODERNA EN EL TIEMPO Y EN LA SOCIEDAD ACTUAL	
"Vivir como un canónigo". Estereotipos y realidades de los componentes de una élite social y económica del Antiguo Régimen  Santos Jaime Valor	591
Recursos didácticos con piezas del Museo de América que acercan a la ESO otras realidades de Época Moderna	603

Protegiendo las murallas. La adopción del patrimonio de época moderna desde la Educación Secundaria	615
Del acto a la identidad: la utilidad del estudio de la diversidad sexual en la Edad Moderna	627
Desmontando la Leyenda Negra	643
Didáctica crítica de la historia a través del cine: la «cultura popular» en la Edad Moderna	655
El cine como fuente de representaciones sociales de "El descubrimiento y conquista de América"	665
El descubrimiento y la conquista de América en la televisión de la transición española: la censura del episodio "El Siglo de Oro español" de la serie Érase una vez El hombre	677
El siglo XVII a través del arte Barroco. El trabajo con cuadros vivientes como aplicación en el aula	687
Mujeres olvidadas en la historia. Estereotipos e invisibilidad en los libros de texto	695
Enseñando Historia Moderna en las aulas: didáctica con videojuegos Teresa Cantó Gomis	707
Lexical choices in the characterisation of King Henry VIII in the TV series The Tudors	715
Las variaciones del clima a través de la "Gran historia": algunas consideraciones para la enseñanza de la Edad Moderna  Francisco-Javier Rubio-Muñoz, Alejandro Gómez-Gonçalves y Diego Corrochano-Fernández	727
La imagen de la Edad Moderna a través de los videojuegos de temática histórica	737

La imagen del cardenal Francisco Jiménez de Cisneros 500 años después Omar Gómez-Cornejo Aguado	753
La Guerra de Secesión española en la Educación Secundaria. Contenidos, materiales didácticos y propuesta metodológica	761
Individualismo. Discursos, prácticas y estereotipos en la Edad Moderna Carlos Vega Gómez	771
La paleografía como recurso didáctico interdisciplinar en el aula de Secundaria	781
Los <i>mass-media</i> como generador de conocimiento	793
Los sitios reales como espacios para la enseñanza. Historia, patrimonio y TIC	801
Nobleza y oligarquía en femenino. Un ejemplo de ascenso social en la ciudad de Granada durante el Antiguo Régimen Javier García Benítez	813
Una visión novedosa de Gonzalo Fernández de Córdoba desde la novela actual	823
La imagen del poder. El poder de la imagen en la Edad Moderna Rafael Gil Bautista y Carmen Gil Huedo	837

### UNA PROPUESTA DE RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LOS AVANCES CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS DE LA HISTORIA MODERNA

ANA LUISA MARTÍNEZ CARRILLO (Conjunto Arqueológico del Cástulo) LORENA ÁLVAREZ DELGADO (Universidad de Cantabria)

http://doi.org/10.18239/jornadas\_2020.27.41

#### INTRODUCCIÓN

La efectividad y los beneficios de la integración de la tecnología informática en la educación en los últimos años ha sido objeto de una creciente investigación. Así pues, tal y como afirma Sheffield (1996), como resultado de los recientes desarrollos en tecnología, los ordenadores e Internet se han convertido en las herramientas de enseñanza más importantes en el aula de ciencias sociales. Vanfossen (2001) puntualiza algunos de estos beneficios, como son la capacidad de superar las limitaciones físicas del aula, la expansión de las experiencias y el desarrollo de la indagación de los alumnos así como de las habilidades analíticas y la ampliación de los conocimientos de los estudiantes con tecnologías visuales. De este modo se puede considerar que la tecnología es la infraestructura principal de aprendizaje para los estudiantes y los ordenadores son el soporte tecnológico principal para lograr un aprendizaje efectivo y afianzado (Isman et al., 2004; Usun, 2004). Del mismo modo, Whitworth y Berson (2003) señalan que, dentro de los estudios sociales, la tecnología desempeña un papel importante como herramienta de enseñanza, ya que puede tener un efecto significativo en el funcionamiento global, político, social y económico de la sociedad.

Además, las investigaciones demuestran que las estrategias de enseñanza apoyadas en las nuevas tecnologías e Internet poseen roles cruciales que facilitan el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas dentro del aula y la capacidad de la toma de decisiones de los estudiantes (Berson, 1996; Rice y Wilson, 1999) en tanto que actualmente el principal problema

de la educación no es la asimilación de un volumen enorme y cada vez mayor de conocimientos, sino exactamente el opuesto: obtener, crear y producir conocimiento de acuerdo con necesidades emergentes.

Hoy en día, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación presupone un cambio acerca de qué enseñar y cómo enseñar, es decir, el contenido y los métodos de enseñanza dentro de la forma tradicional.

Según M.I. Zhaldak (2003), se puede definir tecnologías de la información como un conjunto de métodos y medios técnicos de recopilación, organización, almacenamiento, procesamiento, entrega y presentación de la información que amplía el conocimiento humano y desarrolla sus oportunidades para controlar los procesos técnicos y sociales.

No obstante, también es preciso señalar algunos de los inconvenientes en la formación en las competencias TIC, los cuales suelen estar relacionados con el proceso de informatización, el sistema de trabajo del docente con los alumnos, los métodos de enseñanza, el método y los materiales de aprendizaje y los recursos para docentes sobre el uso de las TIC en la enseñanza (Chen et al., 2017).

Ilomäki, L., Kantosalo, A., y Lakkala, M. (2011) señalan que durante los últimos años, la competencia digital se ha convertido en un concepto clave en la discusión acerca de qué tipo de habilidades y conocimientos deben tener las personas en la sociedad del Siglo XXI. Se puede considerar como un concepto político, que refleja creencias e incluso deseos sobre necesidades futuras, y tiene sus raíces en la creencia que las nuevas tecnologías se consideran una oportunidad y una solución de crecimiento económico (Punie, 2007;OCDE, 2010).

Así pues, la competencia digital es el concepto más reciente empleado con las habilidades relacionadas con la tecnología. Durante los últimos años, se han usado varios términos para describir las habilidades y la competencia del uso de tecnologías digitales, como las habilidades TIC, habilidades en tecnología de la información, habilidades del Siglo XXI, alfabetización de la información, y habilidades digitales. Estos términos también se usan a menudo como sinónimos; p.ej. competencia digital y alfabetización digital (como ejemplo, ver Adeyemon, 2009; Krumsvik, 2008). La amplia variedad de términos refleja el rápido desarrollo de las tecnologías, pero también diferentes áreas de interés que van desde la creación de repositorios digitales hasta el desarrollo de la programación informática (Jones-Kavalier y Flannigan, 2008).

En las definiciones más amplias y recientes, la competencia digital consiste no solo en habilidades digitales, sino también en aspectos sociales para usar y comprender dispositivos digitales. La Comisión Europea (ver Punie

y Cabrera, 2006) la ha definido la como el uso crítico y factible de la tecnología de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Por tanto se basa en habilidades básicas en TIC, es decir, el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

Por lo tanto, el propósito de esta comunicación es mostrar cómo pueden emplearse las tecnologías TIC dentro de una programación didáctica. Concretamente, la aplicación de TIC se integrará dentro de la metodología ABP, en un proyecto programado para el segundo trimestre del curso 2° de la ESO, en el que se enseñan los contenidos referentes a los avances científico-tecnológicos y culturales en época moderna, a través de la emulación, mediante trabajo colaborativo, de una suerte de gabinete de curiosidades, como expresión y síntesis del trabajo realizado en el aula. Además en este proyecto se incorporarán conocimientos transversales con otras materias, como la Biología, la Tecnología o la Lengua Española y Literatura.

#### PROPUESTAS PRÁCTICAS

En este apartado se hace una propuesta de aplicación de tecnologías de la información y de la comunicación al proyecto planteado para la enseñanza y el aprendizaje de los avances científicos y tecnológicos en época moderna "Cuartos de maravillas y gabinetes de curiosidades". Una propuesta de Aprendizaje Basado en Proyectos en torno a la ciencia y la cultura en época moderna. Por lo tanto constituye una ampliación en la que se definen las herramientas digitales utilizadas en la elaboración de este proyecto.

#### - GESTOR DE APRENDIZAJE: GOOGLE CLASSROOM

Google Classroom es una plataforma gratuita educativa de *blended learning*. Entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas así como evaluar contenidos. Permite la creación de aulas virtuales dentro de una misma institución educativa, facilitando el trabajo entre los miembros de la comunidad académica.

Además, sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos.

A partir de una página principal se van creando aulas con alumnos. En cada una de dichas aulas el profesor puede asignar tareas con textos, audios, fotos y vídeos. Al mismo tiempo puede poner avisos, crear encuestas o recibir respuestas de los alumnos. Además, funciona en los más conocidos dispositivos móviles y lectores de pantalla.

Cada alumno tiene su propio drive con capacidad ilimitada. Los profesores pueden adjuntar archivos para que los alumnos los vean o editen. Además puede incluso crear una plantilla editable.

Esta plataforma facilita el trabajo colaborativo con el uso de las TIC, ya que los alumnos son capaces de trabajar en un mismo documento desde diferentes ordenadores en tiempo real compartiéndolo a través de Google Drive. A su vez, los docentes pueden ver los progresos que hacen los alumnos, comentar en los archivos de estos o editarlos en tiempo real. Una vez entregados y evaluados, los archivos ya no pueden volver a ser modificados por el alumno.

La reutilización de herramientas existentes y ya implantadas con éxito como es *Google Classroom*, debería ser la gran prioridad, puesto que minimiza costes y tiempo de adaptación del alumno con la aplicación. El proyecto se presentará al alumnado a través de este gestor de aprendizaje en la primera sesión.

#### - ELABORACIÓN DE UN BLOG: BLOGGLER, WORDPRESS O TUMBLR

Uno de los sistemas más conocidos, y un pionero, es Blogger (www.blogger. com), ahora propiedad de Google. Crear un nuevo blog es cuestión de minutos y ya se dispone de las herramientas básicas de participación: comentarios en las entradas y trackbacks (notificación de cuándo se cita la entrada en otro blog).

Mediante el uso de los llamados gadgets es posible configurar el blog para que las entradas puedan compartirse en Facebook y Twitter, e incluso para que los usuarios se identifiquen al dejar un comentario con su cuenta en una de estas redes.

Otro de los sistemas más conocidos y utilizados es Wordpress (www.word-press.com). Resulta también sencillo convertir este sistema en una herramienta social compatible con Twitter, Facebook y LinkedIn. Además dispone de opciones para publicar directamente desde dispositivos móviles.

Uno de los más recientes sistemas es Tumblr (www.tumblr.com ), sin duda la aplicación más sencilla de todas y una de las más atractivas visualmente. Entre las ventajas de Tumblr está la integración desde el primer momento con redes sociales, publicación desde móviles, la integración sencilla de herramientas de medida, y sobre todo, la posibilidad de crear grupos para publicar en un solo blog. Mantener un blog con múltiples autores puede resultar complicado en otros entornos. Con Tumblr es tan sencillo que se puede activar la opción de que cualquier lector publique, previa autorización del titular del blog.

La utilización del blog entre el alumnado se introducirá en la sesión número 7.

#### - CREACIÓN DE CÓDIGOS QR: QR CODE GENERATOR

Los códigos QR, del inglés "Quick Response code", son unos módulos para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional. Permiten obtener cierta información (una URL a una web, datos para una aplicación más específica, una localización en un mapa) tras escanearlo.

El uso más habitual de los códigos QR es para enmascarar una URL o dirección web. Básicamente se necesita una URL y un generador de códigos; el resultado es una imagen con el código. Esta imagen se puede integrar en alguna plataforma web (como un blog de la clase, una red social educativa) o enviarla a diferentes contactos directamente. Por supuesto, también funciona si se imprime en papel, ya que el proceso de escaneado es exactamente el mismo independientemente de si está sobre una pantalla o impresa.

En internet se pueden encontrar muchas herramientas online y gratuitas para crear códigos QR, un ejemplo de éstas sería la aplicación QR Code Generator.

En el proyecto se utilizarán los códigos QR para dar información de las investigaciones llevadas a cabo por los alumnos, integrándose en los pósteres que los distintos grupos tendrán que presentar al término del proyecto.

#### - CONSULTA DE REPOSITORIOS DIGITALES: 3D WAREHOUSE

Una gran diversidad de material y recursos educativos pueden ser encontrados en repositorios especializados, los cuales normalmente no contienen los materiales en sí, sino que contienen metadatos de los materiales. No obstante, un repositorio accesible que puede ser interesante consultar para el desarrollo de este proyecto es 3D Warehouse. Este repositorio consta de una enorme biblioteca de modelos tridimensionales y colecciones de lugares geográficos conocidos, edificios originales, objetos y personas que se puede utilizar con Google SketchUp. Es una comunidad impulsada por los usuarios, lo que significa que la gente puede subir sus propias creaciones para uso general. Entre los objetos modelados en 3D se pueden encontrar en los siguientes links algunas de las máquinas ideadas por Leonardo da Vinci:

https://3dwarehouse.sketchup.com/model/uea2f6d47-2bdc-4246-9de8-5e09c2f8b110/Mecanismo-Leonardo-Da-Vinci

https://3dwarehouse.sketchup.com/model/74bb516a0d760b0743471b5e4bdc0726/Cube-by-Leonardo-da-Vinci

La consulta de este repositorio se llevará a cabo en la sesión número 5, cuando se traslada al alumnado al aula de informática.

#### - CORUBRICKS

Por último se evaluarán los diferentes proyectos a través de la aplicación CoRubrics, la cual es un complemento para hojas de cálculo de Google que permite realizar un proceso completo de evaluación con rúbricas. Sirve para que el profesor evalúe a los alumnos (o grupos de alumnos) con una rúbrica y también para que los alumnos se evalúen entre ellos con una rúbrica. Sólo se puede utilizar si alumnos y profesores están en el mismo dominio de G suite. La coevaluación entre los alumnos se llevará a cabo en la última sesión del proyecto.

#### RESULTADOS

Uno de los principales resultados que se desprende del uso de las TIC en este proyecto para la enseñanza y el aprendizaje de la Edad Moderna es su gran versatilidad para llevar a cabo procesos de aula invertida o *flipped classroom*. La introducción de esta herramienta tiene múltiples ventajas:

-El alumnado pasa a ser, desde el primer momento, el protagonista de su propio aprendizaje. Son sujetos activos, adquieren responsabilidad, interaccionan y participan. Tienen un alto grado de compromiso para con su propio aprendizaje.

-Tiempo extenso para revisar conceptos teóricos y usar la clase para resolución de dudas, de manera individual o incluso colectiva.

-Diversidad de alumnado atendida. El profesor encarga actividades diversificadas adaptadas a todo tipo de alumnado.

-Aprendizaje más significativo. Menos memoria y mejora de aprendizaje que perdure en el tiempo, que realmente les sirva para defenderse en la sociedad.

-Desarrollo de competencias mediante el uso de las TIC, trabajo colaborativo, autonomía del alumnado, etc.

-Aumento de la motivación. El aprendizaje pasa a ser un proceso divertido. El alumno no memoriza tanto. Adquieren habilidades, les hace autónomos y toman decisiones.

#### **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Para concluir hay que destacar la gran ventaja que se desprende de la inserción de la metodología ABP en la enseñanza de las ciencias sociales, puesto que la investigación en ciencias sociales es el proceso sistemático de encontrar una solución a un problema (Bhattacherjee, 2012; Sekaran, 2003). Este proceso implica el movimiento de ida y vuelta entre la teoría y la observación en la ciencia de las personas, los comportamientos, las sociedades y las economías.

Por otro lado, las ciencias sociales tratan con fenómenos que a veces son difíciles de expresar, explicar y describir de manera efectiva sin el apoyo de imágenes, gráficos, audio y audiovisuales (Abdelraheem y Al-Rabane, 2005; Ogunyemi y Agbatogun, 2015). En vista de las limitaciones del método tradicional de enseñanza de las asignaturas de ciencias sociales, que deja pocas oportunidades para la participación de los alumnos en las aulas, los educadores e investigadores de ciencias sociales están profundamente preocupados por producir docentes que estén adecuadamente preparados para la enseñanza activa, desafiante e integradora (Thornton, 2001). Van Hover, Berson y Swan (2006) señalan que los educadores en ciencias sociales tienden a usar la misma técnica de enseñanza (libros de texto, método de lectura y lenguaje corporal) a lo largo de los años y esperan experimentar cambios positivos sin precedentes en los resultados de aprendizaje, mientras que la información no cambiado para asegurar la mejora en el resultado esperado.

Por todas las razones expuestas anteriores, las aulas de ciencias sociales impulsadas por la tecnología tienen un gran potencial de introducir a los estudiantes en una gran variedad de oportunidades académicas ilimitadas para la conexión global y la creación de redes, así como para involucrarlos activamente entendiendo las ciencias sociales desde la perspectiva analítica y la orientación del conocimiento disciplinario (Barton y Levstik 2004; Seixas 2000; Van Hover, Berson y Swan, 2006).

Por lo tanto esta propuesta de recursos digitales interactivos puede ser útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los avances científicos y tecnológicos de la historia moderna, puesto que se han descrito de forma pormenorizada cómo pueden usarse dentro del aula, aportando además enlaces *on line* donde pueden ser descargadas las diferentes herramientas. Así pues el conocimiento de estos recursos digitales debe ser introducido entre los conocimientos del profesorado puesto que los avances tecnológicos cada vez tienen más influencia en el mundo de la educación y la transformación digital ha facilitado un mayor acceso a toda clase de información, estando la introducción de dispositivos digitales en el día a día de las clases prácticamente generalizado.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdelraheem, A.Y. and Al-Rabane, A.H. (2005). Utilisation and Beliefs of Media in Teaching Social Studies Courses as Perceived by Omani Students. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology*, Retrieved June 10, 2010, from http://pppjj.usm. my/mojit/articles/pdf/April05/08-Ahmed-final.pdf.

- Adeyemon, E. (2009). Integrating digital literacies into outreach services for underserved youth populations. *Reference Librarian*, 50(1), 85-98.
- Barton, K. and Levstik, L. (2004). Teaching History for the Common Good.
- Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, pp. 55-81.
- Bhattacherjee, A. (2012). Social Science Research: Principles, Methods, and Practices. 2nd Edition: *USF Open Access Textbooks Collection*.
- Berson, M.J. (1996). Effectiveness of computer technology in the social studies: A review of the literature. *Journal of Research on Computing in Education*, 2 (4), 486-499.
- Chen, F., Gorbunova, N. V., Masalimova, A. R., Bírová, J. (2017). Formation of ICT-Competence of Future University School Teachers. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 13(8), 4765-4777.https://doi.org/10.12973/ eurasia.2017.00963a
- Ilomäki, L., Kantosalo, A., Lakkala, M. (2011). What is digital competence? In Linked portal. Brussels: European Schoolnet. http://linked.eun.org/web/guest/indepth3
- Isman, A. Caglar, M. Dabaj, F. Altinay, Z., Altinay, F. (2004). Attitudes of students toward computers. *Turkish Online Journal of Educational Technology*. 3 (1).
- Retrieved July 22, 2004, from http://www.tojet.sakarya.edu.tr
- Jones-Kavalier, B., Flannigan, S. L. (2008). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Teacher Librarian*, 35(3), 13-16.
- Krumsvik, R. (2008). Situated learning and teachers' digital competence.
- Education & Information Technologies, 13(4), 279-290.
- OECD (2010). Are the New Millenium Learners Making the Grade? Technology use and educational performance in PISA. Centre for Educational Research and Innovation.
- Ogunyemi B. y Agbatogun, A. (2015). Integrating Technology into Social Science Teacher Education in Nigeria. *Teacher Education Systems in Africa in the Digital Era.*
- Punie, Y. & Cabrera, M. (Eds.) (2006). The Future of ICT and Learning in the Knowledge Society. Luxembourg: European Commission.
- Punie, Y. (2007). Learning Spaces: an ICT-enabled model of future learning in the Knowledge-based Society. *European Journal of Education*, 42, 185–199.
- Rice, M. L., Wilson, E. K. (1999). How technology aids constructivism in the social studies classroom. *Social Studies*, 90 (1), 28-33.

- Sekaran, U. (2003). Research Methods for Business. 4th Edition, Danvers: John Wiley and Sons, 2003.
- Seixas, P. (2000). Scweigen! Die kinder! or Does Postmodern History Have a Place in the Schools?, in P.N. Stearns, P. Seixas and S. Wineburg, eds., *Knowing, Teaching, and Learning History*, New York: New York University Press, pp. 19-37.
- Sheffield, C.J. (1996). An examination of self-reported computer literacy skills of pre-service teachers. *Action in teacher Education* 17(4), 45-52.
- Thornton, S. (2001). Educating the Educators: Rethinking Subject Matter and Methods. *Theory into Practice*, 40(1), pp. 72-79.
- Usun, S. (2004). Undergraduate students attitudes on the use of computers in education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*. 3 (2). Retrieved July 22, 2004, from http://www.tojet.sakarya.edu.tr.
- Vanfossen, Phillip J. (2001). Degree of Internet/www use and barriers to use among secondary social studies teachers. *International Journal of Instructional Media* 28(1), 57-74.
- Van Hover, S.D., Berson, M.J., Bolick, C.M. and Swan, K.O. (2006). Implications of Ubiquitous Computing for the Social Studies Curriculum (Republished). *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(2), pp. 275-283.
- Whitworth, S., Berson, M. J. (2003). Computer technology in the social studies: An examination of the effectiveness literature (1996-2001). *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 2 (4), 472-509.
- Zhaldak, M. I. (2003). Computer in mathematics lessons: a Manual for teachers. Moscow: RNC "DINIT".