

Sesión 7: Tecnologías digitales, juegos, app's y simulaciones como herramientas de innovación docente universitaria en Historia Económica. Nuevas perspectivas internacionales

Manuel Díaz-Ordóñez

US

Eduardo Pascual Ramos

UIB

Sergio Solbes Ferri

ULPGC

Rafael Torres Sánchez

UN

Hace tiempo que se observa cierta desconexión comunicativa con los alumnos de los nuevos grados académicos en la asignatura Historia Económica. En una respuesta apresurada parece que el auditorio universitario tiene graves dificultades respecto a un bagaje y manejo adecuado de la bibliografía clásica. En este sentido, nos planteamos si puede ser útil explorar las nuevas tecnologías, en un sentido amplio, para debatir sobre sus verdaderas posibilidades de enlace con los estudiantes universitarios que se forman en nuestra disciplina. Esta sesión tiene como objetivo construir un repositorio colaborativo de mejores prácticas en el uso y empleo didáctico, en la asignatura de Historia Económica, de las nuevas tecnologías (como SIG o paquetes estadísticos de Software Libre) y de los clásicos juegos de situación o de rol y las simulaciones. El objetivo secundario pretende atraer a colegas extranjeros que llevan tiempo utilizando estos recursos y pueden compartir sus posibilidades didácticas para que se puedan entrenar en el ámbito español. Por este motivo la vocación de la sesión es estar abierta a la participación internacional de colegas experimentados en el mundo digital y en la innovación didáctica.