

Índice

Posibilidades de las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales _____	7
Bloque I. Recursos e innovación digital para la enseñanza la historia	
Capítulo 1. El uso de recursos digitales enfocados a la investigación y su efectividad en los niveles de motivación del alumnado en contextos de educación superior _____	14
<i>Campillo Ferrer, José María</i>	
<i>Miralles Martínez, Pedro</i>	
Capítulo 2. Identidad, utilidad y empoderamiento con la tecnología educativa en el ámbito de las ciencias sociales ____	23
<i>López-García, Alejandro</i>	
Capítulo 3. Nuestro relieve y paisaje con google Maps. El proyecto Pedaleando por España _____	37
<i>Rojo Acosta, Fulgencio</i>	
<i>García Cano, M^a José</i>	
<i>Guerrero Romera, Catalina</i>	
Capítulo 4. Uso de la geolocalización en Ciencias Sociales. “Proyecto Embajadores de Algezares” _____	60
<i>Bernal Belando, José Javier</i>	
<i>Guerrero Romera, Catalina</i>	
Capítulo 5. Alfabetización crítica feminista digital y aprendizaje situado para el desarrollo del pensamiento histórico en la era DigCompEdu _____	68
<i>Cantero Castelló, Pablo</i>	
<i>Díez-Dedmar, María del Consuelo</i>	
Capítulo 6. Taller de educación audiovisual: Arte, Historia, Mito y Realidad a través del cine de terror _____	79
<i>Rivas Romero, Miguel Ángel</i>	
Capítulo 7. Nociones inaplazables del cine como recurso para la enseñanza de la historia _____	90
<i>Hernández Rubio, José</i>	
Capítulo 8. <i>Google Earth</i> en un aula de Ciencias Sociales en Educación Primaria: análisis del desarrollo de competencias básicas _____	100
<i>Parra Martínez, Juan</i>	
<i>Chaparro Sainz, Álvaro</i>	
Capítulo 9. La transición del objeto físico al digital: interacciones con el pasado desde planteamientos bidireccionales para un aprendizaje significativo _____	109
<i>Martín-Piñol, Carolina</i>	
<i>Martínez-Gil, Tània</i>	
<i>Gil-Fernandez, Raquel</i>	
<i>Calderón-Garrido, Diego</i>	
Capítulo 10. Videojuegos para la comunicación patrimonial _____	119
<i>Camuñas-García, Daniel</i>	
<i>Cambil-Hernández, María de la Encarnación</i>	

Capítulo 11. Entre el Medievo y la Modernidad. El proceso de creación del guion de Dama, un videojuego con perspectiva de género _____	128
<i>Carrasco-Rodríguez, Antonio</i>	
Capítulo 12. La digitalización y los libros de texto de Geografía e Historia _____	144
<i>González González, José-Manuel</i>	
Capítulo 13. Herramientas digitales para el aprendizaje de la Historia a través de herramientas digitales de la web 2.0 __	155
<i>Ríos-Moyano, Sonia</i>	
Capítulo 14. Las redes sociales como recurso para la enseñanza de la Prehistoria: el caso de Twitter _____	168
<i>Vélaz Ciaurriz, David</i>	
Capítulo 15. Evaluación del aprendizaje de Ciencias Sociales a través de recursos digitales: un caso práctico _____	177
<i>Corrales-Serrano, Mario</i>	
Capítulo 16. Adiós libros, hola TIC. Desarrollo de la competencia digital desde una propuesta de enseñanza en las Ciencias Sociales en Educación primaria _____	186
<i>Álvarez Muñoz, José Santiago</i>	
<i>Guerrero Romera, Catalina</i>	
Capítulo 17. Investigar y enseñar Historia Social en un nuevo contexto digital. Fuentes, recursos y metodologías para su aplicación en las aulas _____	192
<i>Vega Gómez, Carlos</i>	
Capítulo 18. Formación del equipo editorial de un medio de comunicación específico: las labores editoriales del boletín <i>INVESTIGARTE, revista de Arte y Patrimonio</i> _____	201
<i>Castillo Herrera, Juan José</i>	
Capítulo 19. Las redes sociales de archivo. Una herramienta para trabajar en el aula a través de la geolocalización _____	210
<i>Cortés Nadal, Ilic. Xavier</i>	
Capítulo 20. Desarrollo de la competencia digital y aprendizaje del patrimonio iberoamericano a través de museos virtuales. Una propuesta para su inclusión en los currículos escolares españoles _____	217
<i>Gutiérrez Rivas, Patricia</i>	
<i>López-Mondéjar, Leticia</i>	
<i>López-Mondéjar, Loida</i>	
Bloque II. Estrategias metodológicas, tecnología y patrimonio para innovar en la enseñanza y aprendizaje de la historia	
Capítulo 21. Historia, Teatro y Tecnologías. De la Edad Media al siglo XVIII _____	228
<i>Martínez Baños, M^a José</i>	
<i>Guerrero Romera, Catalina</i>	
Capítulo 22. A utilização de tecnologias digitais e metodologias ativas para a aprendizagem histórica: um caminho possível para a inovação pedagógica na aula de História _____	237
<i>Graça, Vânia</i>	
<i>Solé, Glória</i>	
<i>Ramos, Altina</i>	

Capítulo 23. <i>Fake news</i> y desinformación en las aulas escolares. Una propuesta de taller _____	249
<i>Bellatti, Ilaria</i>	
<i>Fuentes Moreno, Concepción</i>	
<i>Hurtado Torres, Daniel</i>	
<i>Barriga-Ubed, Elvira</i>	
Capítulo 24. El mapa como texto: una urdimbre con riqueza histórica _____	262
<i>Mariuzzi, María Laura</i>	
Capítulo 25. El uso de fuentes históricas para el desarrollo del pensamiento histórico en la formación del profesorado a través del Modelo TPACK _____	272
<i>Ciriza-Mendivil, Carlos D.</i>	
<i>Mendioroz Lacambra, Ana</i>	
Capítulo 26. Aprender historia (al revés) con la metodología Flipped Classroom _____	282
<i>Molina Torres, María Pilar</i>	
Capítulo 27. Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la innovación en la enseñanza-aprendizaje de la Historia _____	291
<i>Boulahrouz, Meriam</i>	
Capítulo 28. Aprendiendo historia medieval a través de la construcción de una maqueta urbana: Experiencia didáctica en Educación Secundaria _____	302
<i>Corrales Serrano, Mario</i>	
Capítulo 29. Un día en Augusta Emérita. Una experiencia educativa con realidad virtual en el aula de Primaria _____	311
<i>Villena Taranilla, Rafael</i>	
<i>Tirado Olivares, Sergio</i>	
<i>Cózar Gutiérrez, Ramón</i>	
Capítulo 30. Integrando el pensamiento computacional y la enseñanza de la Historia desde el nuevo currículo de Educación Primaria _____	321
<i>del Olmo Muñoz, Javier</i>	
<i>Mínguez Pardo, Rocío</i>	
Capítulo 31. Recursos innovadores para la enseñanza de la historia y el patrimonio histórico en el aula de Educación Primaria _____	332
<i>Julia Feijóo-Outumuro</i>	
<i>Ana Sanisidro-Lojo</i>	
Capítulo 32. Rescatando del olvido: creación de un ecosistema artístico andaluz desde la perspectiva de género en el aula _____	344
<i>Soto Delgado, Rocío</i>	
Capítulo 33. Usos didáctico-inmersivos de un registro TC3D sobre escultura pública en Málaga: gestación y puesta en marcha _____	354
<i>Crespillo Marí, Leticia</i>	
<i>González Torres, Javier</i>	

Capítulo 34. Aplicación de tecnologías cartográficas en la virtualización de conserveras tradicionales en Galicia _____	365
<i>Mujico Martínez, Jesús</i>	
Capítulo 35. Estudio exploratorio sobre la alfabetización mediática e informacional en el currículum de la LOE y la LOMCE en España _____	378
<i>Ambrós-Pallarés, Alba</i>	
<i>Sabido-Codina, Judit</i>	
<i>Fuentes-Moreno, Concha</i>	
Capítulo 36. Las prácticas evaluadoras de los docentes de educación primaria en el área de Ciencias Sociales _____	391
<i>Antolinos Sánchez, Alicia</i>	
<i>Trigueros Cano, Francisco Javier</i>	
<i>Moreno-Vera, Juan Ramón</i>	
Capítulo 37. Las Ciencias Sociales en Educación Primaria: percepción del alumnado _____	404
<i>Trigueros Cano, Francisco Javier</i>	
<i>Avellaneda Olabera, Andrea</i>	
Capítulo 38. Gamificación y ABJ en las clases de Sociales _____	419
<i>García Pova, Raúl</i>	
<i>Rebollo Fidalgo, Marcos</i>	
<i>Sabiote González, María</i>	