















Íber: didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia



ISSN 1133-9810
Periodicidad Trimestral
Editor Editor Graó

Nº 86 Enero-febrero-marzo (2017)

Monografía: Gamificación para aprender ciencias sociales

- Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales / *Pilar Rivero* 4-6
- ¿Qué es la gamificación y el ABJ? / *Francisco Ayén*  7-15
- Minecraft y Eduloc, en historia y geografía / *José Manuel Guevara, Juan Carlos Colomer*  16-23
- Juegos de rol / *Ignacio Maté*  24-29
- La historia a través de los videojuegos / *Diego Iturriaga, Ignacio Medel*  30-36
- Game in Florence* / *Ana Martínez Luján*  37-40
- Libertus / *Rocío Jiménez-Palacios, José María Cuenca*  41-44
- ### Actualización y reflexión
- El juego: creatividad y autodescubrimiento / *Darío Español*  45-50
- ### Intercambio
- Kahoot: ¡ Un, dos , tres! / *Rafael Olmos*  51-56
- El patrimonio histórico-natural y su didáctica / *M^a Pilar Molina*  57-61
- Mapas para explicar historia / *Félix Longueira*  62-67
- Crea y gobierna tu ciudad / *Juan Jesús Llodrá*  68-72
- ### Ideas prácticas:
- #### En contexto
- La Guerra de Independencia de los Estados Unidos: actividades para un grupo bilingüe / *Eduardo Domingo, Inmaculada Saurín*  73-76
- #### Materiales a examen
- El síndrome de Ulises / *Sira Sancho, Pilar Monteagudo*  77-78
- #### Recursos para el aula
- Una propuesta didáctica par la enseñanza del 2 de mayo: los fusilamientos de la Moncloa / *Juan Esteban Rodríguez Garrido*  79-81
- #### Informaciones
- Reseña: *El ala rota* / *M^a Carmen Alameda* 82-83