

SUMARIO

PRÁCTICA 1.ª HERRAMIENTAS JURÍDICAS PARA LAS TIC, ¿UN BLOG EN LAS AULAS DE HISTORIA DEL DERECHO?	11
PRÁCTICA 2.ª LA ENSEÑANZA VIRTUAL DEL ROLE-PLAYING EN LA HISTORIA DEL DERECHO	15
2.1. ¿Inicios y orígenes del role-playing?	16
2.2. Documentación para el método role-playing	17
2.3. Métodos utilizados en el aula a través del role-playing	18
2.4. Análisis documental	19
2.5. El cine y su aplicación en el role-playing	20
2.6. Métodos de evaluación en el role-playing	24
2.7. Reflexiones finales	26
PRÁCTICA 3.ª CURSO DE DERECHO EN INGLÉS	31
3.1. Introducción	31
3.2. Objetivos.	32
3.3. Diseño del curso.	34
3.4. Algunas experiencias personales en el desarrollo práctico del curso	36
PRÁCTICA 4.ª EXPLICAR LA HISTORIA ANTIGUA PENINSULAR A TRAVÉS DE LAS SERIES DE TELEVISIÓN	41
PRÁCTICA 5.ª ¿CÓMO EXPLICAR LA HISTORIA ANTIGUA PENINSULAR CON MÉTODOS DIDÁCTICOS?	43
PRÁCTICA 6.ª ¿LA HISTORIA DE ROMA VISTA DESDE LA PANTALLA?	45
PRÁCTICA 7.ª ¿CÓMO EXPLICAR LA HISTORIA ANTIGUA DE ROMA, EN INGLÉS, A TRAVÉS DE LA TV?	47

PRÁCTICA 8.ª LA VIDA DE TUTANKAMÓN	51
PRÁCTICA 9.ª LAS MUJERES EN LAS PELÍCULAS HISTÓRICAS	55
PRÁCTICA 10.ª LA EDAD MEDIA EXPLICADA EN LOS VIDEOJUEGOS.	57
10.1. ¿Cine o videojuegos para explicar historia? . . .	61
10.2. Los pros y contras del mundo virtual	63
10.3. Espacio histórico y temporal	64
10.4. Consecuencias	75
10.5. Comunicaciones de alta tecnología, como teléfonos móviles e internet.	79
10.6. La Historia que se enseña en las escuelas	82
10.7. Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con TIC	83
10.8. Temporalidad, causalidad, multicausalidad, multiperspectividad	88
10.9. Conclusiones	88
BIBLIOGRAFÍA.	91