

## SUMARIO

## Información

- 06 Los niños españoles, por debajo de la media europea en nuevas tecnologías  
Redacción

## Teoría

- 08 Análisis de publicidad, recurso para la Educación para el Consumidor  
Carmen Marta Lazo
- 14 El guión de ficción en el aula de Secundaria: Posibilidades didácticas en la enseñanza de la lengua y literatura española  
María del Rosario Neira Piñeiro

## Investigación

- 20 Televisión y videojuegos: Apuntes sobre el consumo de los escolares asturianos  
M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez y Lourdes Villalustre Martínez
- 27 La Nintendo DS en el aula ordinaria. Propuesta metodológica  
Miguel A. Torrico Franco

## Experiencia

- 32 Aplicación didáctica de las TIC en el desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística en ACNEAES (Alumnos con Necesidad Específica de Apoyo Educativo)  
M<sup>a</sup> Carmen Macareno Buenestado y Juan Ramos Chofle

## Últimas Tendencias

- 38 Los wikis como entorno educativo  
Jaume Vila Rosas

## Nuevas Tecnologías y Sociedad

- 43 Nuevas tecnologías para la vida autónoma de las personas dependientes  
Francisco Javier Blanco Encomienda y María José Latorre Medina
- 48 Museos y tecnología: Más que objetos y visitas virtuales  
José Miguel Correa Gorospe
- 53 Personas mayores, medios de comunicación y nuevas tecnologías  
Francisco Pavón Rabasco y Juan Casanova Correa

## Recursos Didácticos

- 59 Sumario

Año 2008 / N° 231-232



Portada:

Trauma Center: New Blood, videojuego desarrollado por Atlus.