

SUMARIO

Año 2005 / N° 208

Información

- 6 **Los 10 videojuegos más violentos del mercado**
Por Raúl Mercadal Orfila
Lista de los diez videojuegos más violentos actualmente disponibles en el mercado, para poder valorar su idoneidad según la franja de edad de sus usuarios.

Informática y Didáctica

- 9 **El Aprendizaje Cooperativo como alternativa metodológica en la formación universitaria**
Por María Rosa García Ruiz y Natalia González Fernández
Resultados de la utilización de una metodología docente alternativa en la universidad, el Aprendizaje Cooperativo, que también se da a conocer.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

- 15 **Cuestiones didácticas en el uso de las TIC**
Por Francisco José Ruiz Rey
Reflexión sobre la influencia del uso de las TIC en el mundo docente, dando a conocer una encuesta sobre su uso en los centros TIC de Málaga.
- 23 **Multimedia educativo**
Por Juan Luis Bravo Ramos
Aproximación al multimedia educativo como un producto de comunicación diseñado para que los usuarios, los alumnos, aprendan autónomamente.

Necesidades Educativas Especiales

- 30 **Tutor inteligente para adecuar las actividades a la conducta cognitiva del estudiante**
Por José Clares López
Propuesta de desarrollo de tutores inteligentes, desde la evaluación de la conducta cognitiva hasta la corrección de las actividades.

Utilización didáctica de los videojuegos

- 35 **Rompiendo mitos**
Por Nicolás Arrijoja Landa Cosío
Exploración sobre los mitos más comunes que se formulan sobre el mundo de los videojuegos para ampliar la visión que de éstos tengan los neófitos.

- 42 **El videojuego, competencia tecnológica al alcance de todos'**

Por Juanjo Cárdenas

Análisis del posible uso de los videojuegos como herramienta educativa.

- 49 **Uso y abuso de los videojuegos**

Por Xavier Vilella Miró y Begoña Gros Salvat

Reflexión sobre el uso y abuso de los videojuegos, a partir de experiencias con padres y madres.

- 53 **¿Videojuegos para trabajar en la escuela y el instituto? ¡Lo que faltaba!**

Por Xavier Vilella Miró

Repaso a las normas del diseño de videojuegos, presentación de la labor del Grup F9 y conclusiones de una experiencia.

- 59 **Los padres preguntan...**

Por Manel Camas

Respuestas a preguntas realizadas por los padres referentes a los videojuegos.

- 62 **Adolescentes y videojuegos: El juego desde el jugador**

Por Begoña Gros Salvat

Reflexión sobre el diálogo entre los adultos y la generación "digital" y análisis de la visión que de los videojuegos tienen sus usuarios adolescentes.

- 65 **Los hijos en casa: ¿hackers o hikikomoris?**

Por Carles Feixa Pàmols

Reflexión sobre el papel cambiante de los hijos en casa a partir de dos modelos extremos.

- 71 **El uso de los videojuegos en la enseñanza no reglada**

Por Antònia Bernat Cuello

Explicación de los objetivos y funciones de los Punts Òmnia y entrevista a un dinamizador de dichos centros.

- 75 **Libros recomendados sobre videojuegos y educación**

Por Begoña Gros Salvat

Selección y presentación de algunas publicaciones recientes sobre videojuegos y educación.

Recursos didácticos

- 78 **Materiales y Productos**

- 81 **Agatha Christie: Y no quedó ninguno**

Por Raúl Mercadal Orfila

- 85 **Tecnologías de la información y comunicación para la formación de docentes**

Por Isabel Cantón Mayo

- 89 **Games Parents Teachers**

Por Alicia Cañellas Mayor

- 92 **Libros**