

SUMARIO

Año 2004 / N° 199

Información

- 6 2º Ciclo de Jornadas y Conferencias eGipuzkoa**
Por Raül Mercadal Orfila
Resumen de estas jornadas celebradas en San Sebastián.

Informática y Didáctica

- 9 Punto de Información Continua**
Por Isabel Adán León
Presentación del Programa de Información Continua (PIP), diseñado para el alumnado del segundo ciclo de ESO y Bachillerato del I.E.S. "M.F. Quintiliano".
- 15 GERESC 3.0**
Por Raúl Oliva Usieto
Muestra de una herramienta informática para recoger información sobre los alumnos y organizarla.
- 19 Realidad Virtual para aprender Historia e Inglés**
Por Eloi Biosca y Tom Maguire
Experiencia de uso de un videojuego como material educativo para el área de Historia e Inglés.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

- 23 La formación docente en TIC como valor en alza en la sociedad actual: Conocimiento de sus actitudes para la praxis educativa**
Por Francisco Javier Hinojo Lucena, Francisco D. Fernández Martín e Inmaculada Aznar Díaz.
Análisis de la formación de los/las maestros/as en ejercicio y de las personas que lo serán en un futuro.
- 29 Educar en la publicidad. Para aprender sintiendo**
Por Víctor Amar
Ejercicio de reflexión sobre algunas de las posibilidades que podrían derivarse del aprendizaje del universo de la imagen y el audiovisual.

Necesidades Educativas Especiales

- 37 Informe sobre el uso de la voz y el sonido como materiales didácticos en la escuela pública española**
Por LAICOM
Presentación de un informe sobre el uso de la voz y el sonido como materiales didácticos.

Utilización didáctica de los videojuegos

- 42 Videojuegos: lenguajes detrás del juego**
Por Diego Levis
Uso de videojuegos de carácter violento (*Quake, Doom, Counter Strike* y similares) como instrumento docente para la alfabetización digital en el aula.
- 46 Videojuegos y comunicación: nuevas formas de interacción y participación**
Por Grup F9
Discusión sobre el papel de los videojuegos on-line como herramienta comunicativa en la sociedad de la información, presentando tipología, grado de participación, etc.
- 51 Los juegos-web y el ocio electrónico, un nuevo reto para la pedagogía del ocio**
Por Francisco Ignacio Revuelta Domínguez
Acercamiento al ocio electrónico de los videojuegos on-line desde una perspectiva etnográfica.
- 59 Videojuegos y juegos en red**
Por Roxana Cabello
Estudio sobre el consumo de videojuegos y juegos en red en Argentina.
- 66 Niños, pantallas y violencia**
Por Felix Etxeberria
Análisis de la influencia sobre los niños de la violencia presentada en televisión y videojuegos.
- 71 Herramientas para la creación de videojuegos**
Por Iván Fernández Lobo
Presentación de algunas de las herramientas más interesantes para el desarrollo de juegos didácticos.

Recursos didácticos

- 78 Materiales y Productos**
- 80 Hollywood Monsters**
Por Grupo F9
Análisis de esta aventura gráfica centrada en las películas de terror editada por Péndulo Studios.
- 85 La organización escolar normativa y aplicada**
Por Roberto Baelo Álvarez
Reseña de este libro de Isabel Cantón Mayo editado por la editorial Biblioteca Nueva.
- 87 WAECE.org**
Por Alicia Cañellas Mayor
Evaluación de la web de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles.
- 91 Libros**