

SUMARIO

Año 2007 / N° 217

Información

- 6 **Videojuegos profesionales**
Por Raúl Mercadal Orfila
Llegan a las consolas videojuegos que enseñan a ser alcalde, bombero, médico y abogado.

Informática y Didáctica

- 8 **"Hacer preguntas" en Internet. Un recurso pedagógico a tener en cuenta**
Por José Sánchez Rodríguez
Presentación de las preguntas como recurso pedagógico y defensa de su uso en Internet como instrumento educativo de primer orden.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

- 16 **La brecha digital**
Por Susana Agudo Prado y M^a Ángeles Pascual Sevillano
Explicación de las iniciativas destinadas a las personas mayores que se basan y potencian la incorporación y uso de las TIC.

Necesidades Educativas Especiales

- 21 **Informática y expresión artística**
Por Natalia Ocaso y Álvaro Adib Barreiro
Presentación de una experiencia de trabajo en la cual se combina el uso de nuevas tecnologías con la expresión artística y sus efectos terapéuticos.

TIC en la Sociedad de la Información

- 24 **GTA: San Andreas: ¿Videojuego o manual iniciático al servicio de la violencia y el sexismo?**
Por M^a Esther del Moral Pérez y Lourdes Villalustre Martínez
Análisis y valoración del videojuego GTA: San Andreas de Rockstar Games, dando a conocer sus características, objetivos, etc.
- 32 **Comunicación y videojuegos. Una aproximación antropológica**
Por Francesc Josep Sánchez i Peris
Aproximación al mundo de los videojuegos desde el punto de vista de la antropología.

- 37 Videojuegos y publicidad**
Por Abraham Domínguez Cuña
Análisis de la presencia de publicidad en los videojuegos y propuestas de intervención didáctica derivadas.
- 42 Aprendizaje de las reglas del fútbol a través del videojuego**
Por Manuel Armenteros Gallardo
Explicación de las ventajas de los nuevos medios interactivos para facilitar el aprendizaje de las reglas del fútbol.
- 48 Aportación de la Web 2.0 al panorama educativo actual**
Por Rafael Palomo López
Repaso a las posibilidades docentes de las TIC, centrándose en Internet y su evolución hasta la Web 2.0.
- 54 Cómo implicar a toda la comunidad educativa en el uso de las TIC a través de las bitácoras**
Por Julio Ruiz Palmero
Experiencia educativa utilizando las bitácoras realizadas en el IES Torre del Prado de Campanillas (Málaga).
- 57 La formación del profesorado de posgrado en el ámbito de la formación on-line**
Por M^ª Elena Añel Cabanelas
Análisis de la percepción de la formación on-line en el posgrado de la Universidad de Vigo.
- 63 Innovaciones tecnológicas para el desarrollo de interacciones colaborativas en tiempo real: La teleinmersión**
Por Zulma Cataldi y Fernando J. Lage
Repaso a las innovaciones tecnológicas destinadas al desarrollo de interacciones colaborativas en tiempo real.
- 71 Uso de nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la formación del profesorado**
Por Juan José Marrero Galván
Visión global de un proyecto de mejora relacionado con comunicación y formación del profesorado en centros educativos de Enseñanza Secundaria en Canarias.

Recursos didácticos

- 78 Materiales y Productos**
- 81 Risk II: Global Domination (I)**
Por Yolanda Castel y Marina Mateu
- 85 Análisis inferencial de datos en educación**
Por Isabel Cantón Mayo
- 88 Fundetec**
Por Alicia Cañellas Mayor
- 92 Libros**