

SUMARIO

Año 2006 / N° 216

Información

- 6 **Videojuegos para resolver conflictos mundiales**
Por Raúl Mercadal Orfila
Una nueva generación de videojuegos ayuda a encontrar soluciones estables a conflictos mundiales.

Informática y Didáctica

- 8 **La organización y gestión de los medios en el prácticum de Magisterio: Una visión desde sus protagonistas**
Por María del Carmen Martínez Serrano
Investigación sobre la frecuencia y finalidad con que usan las TIC los estudiantes en prácticas de la Universidad de Granada.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

- 12 **Intercultura-net: Formación telemática en interculturalidad**
Por Carlos J. Arribas Puras
Descripción del sitio de Internet Intercultura-net, dando a conocer sus principales características.
- 16 **Algunas reflexiones en torno a las WebQuest**
Por Inazio Mentxaka Bearan
Análisis del proceso de difusión de las WebQuest en el mundo educativo.

Necesidades Educativas Especiales

- 20 **Las TIC para las NEE**
Por Ana María Miguel Miguel
Presentación de las TIC como complemento y ayuda para la formación de alumnos con NEE.

Utilización didáctica de los videojuegos

- 26 **¿Son violentos los videojuegos violentos?**
Por Felix Etxebarria
Reflexión sobre la influencia de la violencia de los videojuegos en la conducta agresiva de sus usuarios.
- 32 **Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías**
Por Antònia Bernat Cuello
Presentación de los videojuegos como un instrumento de cambio metodológico, de alfabetización digital, etc.

- 37 Jóvenes y videojuegos**
Por Manel Camas y Luisa M^o Almazán
Análisis de la relación que se establece entre los videojuegos y sus jóvenes usuarios.
- 42 Videojuegos de acción de guerra: Adquisición de habilidades tácticas**
Por Beatriz Marcano
Defensa de las ventajas del uso de videojuegos de acción de guerra para el aprendizaje de tácticas.
- 47 Juegos digitales para comprender los sistemas complejos**
Por Begoña Gros
Reflexión sobre el uso que se hace de los videojuegos.
- 50 Jugar y aprender en el ciberespacio**
Por Joaquín García Carrasco
Papel social del juego como vehículo de actividad lúdica.
- 55 Juegos de simulación como herramienta de aprendizaje**
Por Juan Alberto Estallo Martí
Introducción al concepto de videojuego de simulación y análisis de su utilidad didáctica.
- 61 Investigando videojuegos: Recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos**
Por Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, M^o Cruz Sánchez Gómez y Graciela Alicia Esnaola Horacek
Presentación de los recursos para iniciar una investigación de orden cualitativo sobre la narrativa de/sobre los videojuegos.
- 65 Videojuegos. Efectos sobre la conducta**
Por Juan Alberto Estallo Martí
Análisis de una serie de estudios sobre la influencia de los videojuegos en la conducta de sus usuarios.
- 71 Nuevas tecnologías, nuevas oportunidades**
Por Pedro A. González Calero, Pedro P. Gómez Martín y Marco A. Gómez Martín
Estudio de los aspectos que han llevado al aumento del interés por las aplicaciones serias de los videojuegos.

Recursos didácticos

- 78 Materiales y Productos**
- 81 The Secrets of Atlantis: El legado sagrado**
Por Raúl Mercadal Orfila
- 85 Didáctica universitaria de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje**
Por Isabel Cantón Mayo
- 89 Observatorio de Videojuegos de Educ.ar**
Por Alicia Cañellas Mayor
- 92 Libros**