

Índice

I. USO DE VIDEOJUEGOS PARA EL APRENDIZAJE ***AVISOS A EDUCADORES QUE NO DESEAN*** ***NAUFRAGAR***

- | | |
|--|----|
| 1. Introducción | 15 |
| 2. El juego: un mundo de posibilidades | 21 |
| 3. (Re)descubrir los Videojuegos | 25 |
| <i>Advergaming. Publicidad en los Videojuegos. Juegos de sensibilización social. Abandonware. Videojuegos descatalogados. Información para un buen uso de los Videojuegos.</i> | |
| 4. Aprender con Videojuegos | 33 |
| <i>Videojuegos para tender puentes. Avisos para navegantes.</i> | |
| 5. Nuestra propuesta | 41 |
| <i>Cómo seleccionar los videojuegos. Tarea del educador.</i> | |

II. EJEMPLOS DE EXPERIENCIAS REALIZADAS ***RELATOS DE ALTA MAR***

- | | |
|--|----|
| 1. Cuatro colores para un teorema | 49 |
| <i>Videojuegos para ampliar contenidos curriculares.</i> | |

2. ¡Atrapa al ladrón!	55
Videojuegos para la integración. Con alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Con grupos de refuerzo de Educación Secundaria.	
3. A vueltas con el clima	63
Videojuegos para formar ciudadanas y ciudadanos.	
4. “Calculator”. Refuerzo de matemáticas	71
Videojuegos para reforzar habilidades instrumentales.	
5. ¡Alto a los desastres!	75
Videojuegos para comprender el mundo que nos rodea. Campamento de verano. Actividad síntesis de una unidad didáctica de Inglés. Tecnología en 4º de ESO.	

III. SELECCIÓN, DESCRIPCIÓN Y UTILIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS CATÁLOGO DE LAS NAVES

• <i>Climate Challenge</i> (El reto del clima).....	84
• ¡Alto a los Desastres!.....	87
• <i>Contra Viento y Marea</i>	90
• <i>September 12th</i>	93
• <i>Haití, el Coste de la Vida</i>	96
• <i>Simulación de la Epidemia del SIDA (Simepi)</i>	100
• <i>Text Express 1 y 2</i>	103
• <i>5 y 6 Diferencias</i>	106
• <i>Encuentra mi Perrito (I Lost My Puppy)</i>	108
• <i>Fruity Flip Flop</i>	110
• <i>Biblioteca Mágica (Magic Library)</i>	112
• <i>Pasatiempos de Rayuela</i>	114
• <i>Shangri La Deluxe</i>	116
• <i>¿Dónde está Carmen Sandiego?</i>	119
• <i>Europa Go!</i>	122
• <i>Sumas, Restas y Multiplicaciones Sencillas</i>	125

• <i>Brain Workout</i> Completo.....	128
• <i>Mah-jong</i>	130
• <i>Color Linez</i>	132
• <i>Bloxorz</i>	134
• <i>Cube it</i>	136
• <i>Bloques</i>	138
• <i>Torres de Hanoi</i>	140
• <i>Busca la lógica (Fields of logic)</i>	142
• <i>Factory Balls</i>	144
• <i>Nodes 2</i>	146
• <i>ElectroCity</i>	148
• <i>Un Juego Peligroso</i>	150
• <i>La Aventura Universal de los Derechos Humanos</i>	154
• <i>Juego de la Constitución</i>	156

ANEXO: Clasificación Alfabética de los Videojuegos:

— Etapas Educativas	
— Áreas Curriculares	
— Competencias Básicas	
— Valores	159

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	163
---------------------------------------	-----