

VIDEOJUEGOS EN EL AULA

Entrevista: Antonio José Planells de la Maza Docente e investigador en Tecnocampus-UPF y diseñador narrativo y guionista en THQ Nordic	07
Aislados.es por Asociación SIAD	13
La educación en valores en el aula de Secundaria a través del videojuego <i>Life is Strange</i> por Antonio César Moreno Cantano y Héctor Lago Pérez	23
<i>Monité</i> como prevención del acoso escolar: una experiencia de aula por Francisco Ignacio Revuelta Domínguez y Jorge Guerra Antequera	30
Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula por Ignacio Medel Marchena	36
La narrativa de los videojuegos en entornos ludificados en el aula de Primaria por Andrea Vitórica García de Robles	44
¡Nos convertimos en Guardianas de Dragones! por Lara Menéndez Fernández, Elena González Busto, Cintia González López, Irene Sánchez Nogal, Marieta Velasco Pascual y Almudena García Ferrer	50
Videojugando en el aula por Javier Gómez Jiménez	55
RPG Maker aplicado a la educación por David García Rodríguez	59
<i>Fortnite</i> es literatura distópica por Cristian Olivé	66
Dificultades y problemas del uso del videojuego comercial en el aula por Alberto Venegas Ramos	71
Capital cultural: videojuegos y acceso a la cultura dentro de la escuela y la educación informal por Ruth García Martín	78
Videojuegos como recurso y material didáctico en la docencia universitaria por Marta Martín del Pozo	84