

Flipped classroom como alternativa educativa en entornos artísticos / Ana Marqués Ibañez 	11-16
Yo, mis alumnos y la flipped classroom / Vicent Fornons Jou y Ramon Palau 	17-21
Experiencia formativa de centro a través de Google Apps y Classroom en el CEIP Lorenzo Goicoa de Viillava (Navarra) / Rafael CasellasTohane 	22-26
Realidad virtual y educación	
Realidad virtual en personas con necesidades educativas especiales / Cynthia Gálvez López 	27-32
Evaluación del trastorno por déficit de atención e hiperactividad mediante realidad virtual. Comparación con escalas conductuales / Inmaculada Moreno García, Nazaret Espinosa-Oneto, Carlos Camacho-Vara de Rey y Unai Díaz-Orueta 	33-38
Mejora de los niveles de atención en estudiantes participantes en un programa de Cualificación Profesional Inicial (PCPI) mediante la combinación de técnicas de relajación y realidad virtual / Elena Olmos Raya, María del Puig Andrés, Soledad Gómez García, Mariano Alcañiz Raya, Manuel Contero González y Norena Martín Dorta 	39-44
Entrevista: Boris Smus. Ingeniero de software / Lider de equipo de diseño y desarrollo de interacciones avanzadas 	45-47
The Educational District / Inmaculada Rodríguez Santiago, Anna Puig y Maite López-Sánchez 	48-53
Aportaciones desde el diseño de videojuegos y la simulación para la mejora de proyectos formativos basados en realidad virtual y videojuegos serios / Carlos González Tardón y Mikel Calvo Alonso 	54-60
Videojuegos de realidad virtual: posibilidades y retos en el contexto escolar / Silvia López Gómez y Santiago Fernández Lanza 	61-66
Entrevista: Esteban Anguita / Consultor tecnológico independiente. Responsable y creador de Aumentary 	67-70
Realidad virtual y localización interior de contenidos para gafas inteligentes. Casos de estudio en el patrimonio de la UNESCO / Isidro Navarro Delgado y Oriol de Reina 	71-75
Uso de la realidad virtual en el proceso de evaluación de atractivos turísticos / Alma Lillia González Aspera, Gricelda Rodríguez Robledo, Camen Araceli González Aspera y Olga Leticia Robles García 	76-81
Formaciones de introducción a la realidad virtual inmersiva y de creación de contenidos VR con Unity 3D. Algunas experiencias / Alicia Cañellas Mayor 	82-86
Creación material virtual / Ibán de la Horra Villacé 	87-91
La integración de la realidad virtual en educación / Carlos Alberto Catalina Ortega y Camino López García 	92-98