



## Videjuegos en el aula

**Entrevista: Antonio José Planells de la Maza** Docente e investigador en Tecnocampus–UPF y diseñador narrativo y guionista en THQ Nordic

**Aislados.es** por Asociación SIAD

**La educación en valores en el aula de Secundaria a través del videojuego *Life is Strange*** por Antonio César Moreno Cantano y Héctor Lago Pérez

**Monité como prevención del acoso escolar: una experiencia de aulas** por Francisco Ignacio Revuelta Domínguez y Jorge Guerra Antequera

**Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula** por Ignacio Medel Marchena

**La narrativa de los videojuegos en entornos ludificados en el aula de Primaria** por Andrea Vitórica García de Robles

**¡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

**Videjugando en el aula** por Javier Gómez Jiménez

**RPG Maker aplicado a la educación** por David García Rodríguez

**Fortnite es literatura distópica** por Cristian Olivé

**Dificultades y problemas del uso del videojuego comercial en el aula** por Alberto Venegas Ramos

**Capital cultural: videojuegos y acceso a la cultura dentro de la escuela y la educación informal** por Ruth García Martín

**Videjuegos como recurso y material didáctico en la docencia universitaria** por Marta Martín del Pozo

Servicio de Publicaciones  
Consejería de Educación y Cultura  
[www.educarm.es/publicaciones](http://www.educarm.es/publicaciones) [www.carm.es/ceue/](http://www.carm.es/ceue/)  
[//es-la.facebook.com/publicaciones.educarm](https://es-la.facebook.com/publicaciones.educarm) [//twitter.com/p\\_educativas](https://twitter.com/p_educativas)  
Avda. La Fama, 15, 1ª planta  
Tel.: 968.279.842 / 04. Fax: 968.279.835  
[publicaciones@murciaeduca.es](mailto:publicaciones@murciaeduca.es)