

Recursos De Estilo Y Juegos Literarios

Los videojuegos
 Curso de programación. Videojuegos
 Lexis
 VAMOS A JUGAR
 Juegos multijugador
 Recursos de estilo y juegos literarios
 Como Narrar Una Historia
 Los recursos estilísticos en las novelas de Vladimir Nabokov
 Journal of Hispanic Philology
 Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales
 Biblioteca de ideas: Juegos
 Diseño emocional de personajes de videojuegos
 Actas del VII Congreso de Hispanistas de Ucrania, Kamianets-Podilskyi, 7 y 8 de octubre de 2016
 Juegos de Pluma.
 El uso del color en los videojuegos
 El gran juego
 Aprende de los maestros
 Gamificación y los Juegos Serios
 La Tragedia de San Hermenegildo y otras obras del Teatro Español de Colegio (2 vols.)
 Hagan juego!
 El ornato burlesco en Quevedo
 Los recursos estilísticos en las novelas de Vladimir Nabokov
 Odisea nº 5: Revista de estudios ingleses
 Videojuegos
 Atmósferas creativas
 Recursos de estilo y juegos literarios
 RECURSOS TECNOLÓGICOS EN CONTEXTOS EDUCATIVOS
 El videojuego como recurso pedagógico
 Desarrollo de Un Sistema Predictivo Para
 El camino del poeta
 Diccionario normativo del español de la Argentina
 EL JUEGO DE PALABRAS EN LA POESÍA DE GLORIA FUERTES
 Desarrollo de Videojuegos. Desde el diseño a la comercialización
 Juegos para convivencias
 JUEGOS, DEPORTE Y SOCIEDADES. Léxico de praxeología motriz
 Juegos para dar a luz y acunar
 Instrumentos de política económica para el manejo del ambiente y los recursos naturales
 Juegos y técnicas de recreación
 Educa sin estrés
 El Juego

Downloaded from dev.gamersdecide.com
 Recursos De Estilo Y Juegos Literarios by guest

ANNA AVERY

Los videojuegos Editorial Bonum
 Se desarrolla un modelo de previsión específico para productos de alta implicación. El modelo utiliza las variables relacionadas con el comportamiento de los usuarios de consolas de videojuegos de sobremesa, siendo éste el producto seleccionado para realizar la investigación aplicada. En la tesis doctoral se analizan con profundidad todos los antecedentes relacionados con el tema de análisis: comportamiento del consumidor, y de forma específica de los jóvenes que utilizan el producto analizado; estudio exhaustivo de las características de dichos jóvenes; las consolas de videojuegos, su historia, modalidades, ventajas e inconvenientes; fundamentos de investigación, tanto desde el punto de vista de la investigación cualitativa como cuantitativa. La investigación aplicada consiste en una fase cualitativa con entrevistas en profundidad y una fase cuantitativa con encuestas, realizándose el análisis final con redes neuronales artificiales. El tema a estudiar en la tesis doctoral tiene un elevado grado de originalidad, ya que por una parte, se plantea un sistema predictivo para productos de alta implicación, cuando habitualmente este tipo de productos no son analizados de forma específica en los sistemas predictivos. Por otra parte, la aplicación se ha realizado sobre el mercado de las consolas de videojuegos, siendo éste un mercado poco analizado desde el punto de vista del marketing, y menos desde el área de la previsión.
Curso de programación. Videojuegos Bib. Orton IICA / CATIE
 Los recursos de estilo desempeñan un papel esencial en la escritura. Son herramientas muy útiles para dar profundidad, expresividad y un estilo único a la escritura. Recursos de estilo y juegos literarios ofrece un kit muy variado: figuras de construcción, de sentido, artificios sonoros, léxicos, de pensamiento, juegos de palabras, recursos míticos... Con cada recurso, se aporta una lista de «usos muy útiles». Asimismo presenta la funcionalidad de cada recurso: la comparación, la personificación, la metáfora, la elipsis, los contrastes y tantas otras formas que ofrece el lenguaje, con ejemplos, propósitos y preferencias de escritores conocidos y ejercicios inspiradores.
 Recursos de estilo y juegos literarios. Cómo dar fuerza y brillo a tu escritura servirá al escritor para expandir su campo creativo. Para escribir más y mejor. No hay temas aburridos, sino formas aburridas de contarlos. Como decía Raymond Chandler: «El estilo es el resultado de la emoción y la percepción. La capacidad de transferirlas al papel lo convierte a uno en escritor».
Lexis Editorial UOC
 Hemos ingeniado numerosos juegos para solazarnos; jugamos en

las relaciones sociales desempeñando papeles con sus pertinentes máscaras; y el mundo semeja un gran juego que avanza subyugado por reglas, en el que, armados de nuestros saberes, jugamos para mantenernos vivos y vivir de la mejor manera. Mas aquí no se acaba el juego: resulta que el mundo, que es uno entre los posibles, debe de haberse impuesto, sin duda, a otras combinaciones de cartas en una recóndita partida de póquer de un jugar inasible y difuso que rehúye nuestras concepciones. Porque, si bien de los juegos que hemos construido sabemos el qué, el para qué y el cómo, no podemos decir lo mismo del juego del mundo, inscrito a su vez en una maraña que juega sin límite y en la que nos vislumbramos. Por ello hemos de aclarar en qué consiste este juego último, para intentar descubrir a qué juega todo y a qué juega el ser humano. A ello ha venido consagrándose la Metafísica con estrategias varias: la Metafísica es también un juego, un juego de nociones, y a él se aplica este ensayo pretendiendo jugar con el mayor tino aun sin obtener ganancia. Así pues, este no es un libro de filosofía, contra lo que proclama el título; esto es un entretejido de partidas de un juego desesperado donde el jugador se juega el mundo, la vida, el pensamiento, el hombre y hasta a sí mismo. Con el molde del juego probaremos a concebir la realidad entera y a digerir la temática filosófica en sus tópicos más relevantes. Porque en este escrito la palabra juego funcionará como un significante flotante (en la nomenclatura estructuralista), como un valor simbólico cero, susceptible de aplicarse a cualquier fenómeno, y útil para conexionar nuestras inquietudes en los escenarios más diversos. Con dicha táctica, este libro recorrerá los problemas fundamentales de la filosofía para ofrecer al lector una visión aventurera al mismo tiempo que coherente. Empezando por un juego de solitario, el del Yo pensante, nos abriremos al pensamiento y al mundo, como juego en que participamos los hombres; veremos cómo en él se constituye el sentido o ser de las cosas, y cómo ese juego nos catapulta a un Gran Juego columbrado, al Juego de Ser (por llamarlo de algún modo), a un jugar sin sujeto y sin reglas al que no cabe aplicarle nuestras nociones. En tal juego intervenimos los hombres y efectuamos nuestras apuestas con los otros y con nosotros mismos y ante la muerte. Este libro se dirige a los jugadores genuinos, a los amantes del juego al margen de su resultado, dispuestos a los triunfos y a las derrotas, y a la derrota definitiva, sabedores de que todo es un juego después de todo. Empezaremos, pues, un juego en sentido estricto y en sentido laxo, habida cuenta de que el ser y la nada, la verdad y el conocimiento, el mundo y las cosas, el hombre y el Yo pensante, la sociedad y la historia, el bien y el mal, Dios y el absurdo, la transcendencia y la muerte... son piezas, cartas o fichas con que nos hemos topado en un juego que nos abarca y al que nos sentimos arrojados. En cuanto juego,

este libro, verdadero curso de filosofía para jugadores, aspira solo a que sus jugadas cuadren.

VAMOS A JUGAR Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires
 COLECCIÓN MANUALES PARA EL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA EDAD ESCOLAR Esta colección de libros dirigida a profesores de Educación Física y a todo tipo de profesionales de la Actividad Física y el Deporte, se ofrece como referente válido por su gran capacidad de síntesis, por presentar unos contenidos actualizados y novedosos, sin relegar los pilares clásicos de cada tema, en un encomiable buen hacer didáctico, que convierten a esta Colección sobre Educación Física en la Edad Escolar, en la más completa de la actualidad. Tanto el tratado Enciclopédico como el resto de títulos de la Colección son el fruto de muchos años de experiencia como Profesores en los distintos niveles educativos así como de la investigación y la elaboración de muchas publicaciones sobre la materia. Su garantía radica en los miles de profesionales de la Educación Física y el Deporte que durante muchos años han utilizado las publicaciones y trabajos de los autores para fundamentar y desarrollar su labor pedagógica. En definitiva, se trata de una magnífica Colección totalmente actualizada y válida para todos los profesionales de la Educación Física y el Deporte. La Colección está compuesta por un total de 26 obras, de modo que el profesorado de Educación Física pueda elegir el Manual de Educación Física completo o bien solo aquellos temas sobre los que necesite una preparación especial: • 1 Tratado Enciclopédico completo con el desarrollo de todos los temas. • 25 Monográficos que desarrollan los temas de forma específica. 1. Enciclopedia de educación física en la edad escolar 2. La educación física desde la prehistoria al siglo XXI 3. La educación física en el sistema educativo desde el siglo XVI a la actualidad 4. Anatomía, fisiología y patologías en la actividad física en la edad escolar 5. El crecimiento y el desarrollo neuromotor, óseo y muscular en la edad escolar 6. Hábitos y estilos de vida saludables en la edad escolar 7. Capacidades físicas básicas. Su desarrollo en la edad escolar 8. Coordinación y equilibrio en el niño. Su desarrollo en la edad escolar 9. Aprendizaje motor del niño en edad escolar 10. Habilidades, destrezas y tareas motrices en la edad escolar 11. Sensomotricidad y psicomotricidad en la infancia 12. Capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en la infancia 13. Expresión corporal en la edad escolar 14. El juego motor en la infancia 15. Deporte educativo. Su enseñanza en la edad escolar 16. Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales 17. Sistemática del ejercicio físico 18. Desarrollo de la condición física en el escolar 19. Principios del entrenamiento de base en la edad escolar 20. Recursos y materiales didácticos en la actividad física en edad escolar 21. La sesión de educación física en la edad

escolar 22. Discapacidad y actividad física escolar 23. Integración del discapacitado en la práctica física escolar 24. Metodología de la actividad física 25. Evaluación en la educación física en primaria 26. Coeducación e igualdad en la actividad física escolar **Juegos multijugador** Editorial El Manual Moderno

La presente monografía de María José Alonso Veloso, que se suma a otros trabajos suyos sobre Quevedo, se centra en el estilo de "Terpsicore" y tiene como objetivo mostrar los mecanismos de que se sirvió el escritor para convertir en literatura culta y artificiosa formas tradicionales y populares. **Recursos de estilo y juegos literarios** Editorial UNED ¿Quieres juegos agotadores al estilo corre-hasta-que-no-puedas-más? Aquí los tienes. ¿Quieres juegos pasivos para grupos tranquilos? Los encuentras! Dentro de Juegos hay más de 400 juegos que puedes realizar bajo techo o en exteriores y que tus jóvenes disfrutarán muchísimo.* JUEGOS CON GLOBOS dos veces más divertidos que las reuniones de la junta de oficiales de la iglesia y la mitad de acalorados. Una forma económica de pasar un buen rato.* JUEGOS DE BALONCESTO ¡Todos son tremendos canastazos!* JUEGOS DE VOLEIBOL ¿que grupo de jóvenes no disfruta de un buen juego de voleibol? Se volverán locos con estas curiosas mutaciones del deporte.* JUEGOS BAJO TECHO PARA GRUPOS GRANDES reserva la noche en el salón de actividades o el gimnasio de tu iglesia y busca la página 33 para esta colección de juegos.* JUEGOS PARA ESPACIOS PEGUEÑOS excelentes para fiestas, reuniones informales o para cualquier momento en que tengas un salón lleno de jóvenes que no están haciendo mucho. Y mas.. Juegos bajo techo para grupos pequeños y docenas de variedades del tenis de mesa. Sea que te desempeñes como encargado de la juventud o el director de recreación en una iglesia, escuela, club o campamento, Juegos en tu almacén de ideas probadas y aprobadas por grupos de jóvenes.

Como Narrar Una Historia Héros de Papel Studies

El juego es uno de los elementos clave en el desarrollo humano, resulta imprescindible en el proceso de socialización ya que con el conseguimos aprender un buen conjunto de normas básicas de comportamiento. Este libro permitirá al maestro ver alguna de esas características del juego, como contenido en sí mismo. *Los recursos estilísticos en las novelas de Vladimir Nabokov* ALBA Editorial

El videojuego es una forma de expresión artística con innumerables posibilidades. Dar forma a una idea de juego y poder compartirla con otros es una actividad apasionante y satisfactoria. Una herramienta profesional gratuita como Unity nos da la oportunidad de aprender a hacerlo y mejorar nuestras habilidades con cada proyecto. La creación de videojuegos no es solo una actividad apasionante, también se trata de una industria en crecimiento que requiere cada vez más profesionales de perfiles artístico y técnico. Con esfuerzo y la formación adecuada, tu afición puede convertirse en tu profesión. Este manual supone una valiosa herramienta para iniciarse en la programación de videojuegos. Encontrarás referencias y ejemplos para aprender a crear cada uno de los elementos necesarios para el funcionamiento de un videojuego completo.

Journal of Hispanic Philology Alpha Editorial

La poesía estalla en las redes como una nueva manera de comunicarse y se socializa en las letras de canciones. Es así porque el lenguaje poético es un modo de emprender un viaje hacia las emociones y los sentimientos o de decir cosas distintas con las palabras de todos los días. En este sentido, este libro te ofrece métodos, técnicas y secretos para componer poemas y letras de canciones de los más diversos géneros; presenta los trasposos de la música a la poesía, los cruces con la narrativa y el cine. Te permite "entrar" a la cocina de los poetas y de los cantautores, practicar sus mejores claves y conocer los problemas principales del poeta para lograr el poema que pretende. Cada parte, de las diez que lo componen, es un hito revelador, un momento especial del itinerario en el que cada poema y cada canción animan el viaje.

Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales ESIC Editorial

En esta obra se pretende ofrecer una visión general de los fundamentos pedagógicos para una adecuada integración de los recursos tecnológicos en educación con temas como: modelos didáctico-tecnológicos para la innovación, competencias TIC en diferentes contextos, estrategias didácticas con TIC, el educador social como investigador en la práctica y los entornos personales de aprendizaje. Así mismo se abordan distintos recursos TIC desde una perspectiva descriptiva y aplicada: recursos educativos en abierto, elearning, web 2.0, redes sociales, videojuegos y recursos móviles. Como material complementario se incluyen experiencias tecnopedagógicas que ilustran la aplicación de las TIC en distintos contextos educativos. El libro está dirigido especialmente a los estudiantes de la asignatura Medios, Tecnología y Recursos para la intervención Socioeducativa del Grado de Educación Social de la UNED y ha sido coordinado por los profesores María Luz Cacheiro, Cristina Sánchez y Jesús Manuel González del Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales de la Facultad de Educación de la UNED. Todos cuentan con una amplia trayectoria en el área de los medios y tecnologías aplicadas a contextos socioeducativos.

También han colaborado en su elaboración profesores e investigadores de distintas universidades nacionales e internacionales con experiencia en el área de la tecnología educativa.

Biblioteca de ideas: Juegos ALBA Editorial

El estilo literario de Nabokov es un fenómeno muy complejo. Incluye una gran variedad de tropos y recursos que en su conjunto lo hacen único y diferente. Este libro tiene como objetivo estudiar los recursos estilísticos en las novelas de Nabokov, en inglés y en español. El libro recoge los logros de los críticos europeos y rusos que han contribuido al análisis estilístico de la prosa nabokoviana. Ofrece un estudio completo, pero no demasiado exhaustivo, sobre los recursos estilísticos más frecuentes de Nabokov.

Diseño emocional de personajes de videojuegos Ediciones Toromítico

"Con el objetivo de trabajar para la cultura del decir y no para la del desdecir, y guiados por estos propósitos, compusimos el Diccionario normativo del español de la Argentina. Esta obra reúne, en orden alfabético, todas aquellas voces cuyo uso ofrece dudas semánticas, morfológicas, sintácticas, ortográficas, ortotipográficas o fónicas. El ordenamiento apunta a despejar esos interrogantes, mediante una consulta rápida y concreta. El título Diccionario normativo del español de la Argentina expresa la esperanza de que encaucemos nuestros esfuerzos de acuerdo con la norma lingüística culta, que no debe considerarse regla disciplinaria, sino guía útil de orientación, y que es sustancial para la enseñanza-aprendizaje de la lengua que nos une" (Alicia María Zorrilla).

Actas del VII Congreso de Hispanistas de Ucrania, Kamianets-Podilskyi, 7 y 8 de octubre de 2016 Ra-Ma Editorial

El estudio sobre la lengua poética en Gloria Fuertes que se lleva a cabo en El juego de palabras en la poesía de Gloria Fuertes se centra fundamentalmente en el análisis de los mecanismos lingüísticos de orden fónico que, con carácter recurrente, son practicados por la poetisa en la composición de sus textos poemáticos. El fenómeno estructurador del trabajo es la paronomasia; su caracterización y clasificación conforme al ingente número de ejemplos hallados en el corpus reclama hacer una revisión crítica de las definiciones propuestas en los manuales de poética y retórica al uso, así como de las de otros procedimientos afines limítrofes con ella: el calambur, el anagrama, el homeotéleuton, la antanaclasis, la figura etimológica, la aliteración, el parequema, la parequesis, la falsa etimología, la antimetábole; hecho por el cual el presente trabajo constituye en sí mismo un breve «tratado» de retórica. En este sentido, el trabajo ofrece un doble interés para el estudioso de la lengua y la literatura: un mejor conocimiento de una escritora de posguerra y, por tanto, de la poesía del siglo XX, y el de algunos de los mecanismos lingüísticos que conforman el inventario de las figuras retóricas.

Juegos de Pluma. Editorial Paidotribo

Digno sucesor de Todos los niños pueden ser Einstein y Aprender a interpretar a un niño, Fernando Alberca vuelve a descomplicar la educación. Cómo educar, sin complicarse, a una generación tan distinta en tecnología y EMOCIONES. La educación es tan importante y necesaria que hay que simplificarla. Este libro de Fernando Alberca es el libro de la descomplicación educativa: «educar es más fácil de lo que parece si se tiene una visión global y humana». Un libro que enseña a quitarle estrés a la vida de los hijos y a la de los padres y madres, que les permite relajarse para acertar más, y adaptarse a la generación del hijo o hija y a su nuevo mundo digital. Enseña cómo vivir mejor y más intensamente, con menos actividades extraescolares, menos miedos y más aciertos. «Todo hijo e hija es alguien tan grandioso que vale más que todos los tesoros juntos del universo; más que el propio universo. Infinitamente más que cualquier resultado (intelectual, deportivo, social, académico...)» El libro más necesario y útil para los padres y madres de hoy, que quieren descomplicarse para acertar y ser perfectamente imperfectos, tal y como necesitan sus hijos e hijas.

El uso del color en los videojuegos Universidad Almería

El estilo literario de Nabokov es un fenómeno muy complejo. Incluye una gran variedad de tropos y recursos que en su conjunto lo hacen único y diferente. Este libro tiene como objetivo estudiar los recursos estilísticos en las novelas de Nabokov, en inglés y en español. El libro recoge los logros de los críticos europeos y rusos que han contribuido al análisis estilístico de la prosa nabokoviana. Ofrece un estudio completo, pero no demasiado exhaustivo, sobre los recursos estilísticos más frecuentes de Nabokov.

El gran juego Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva

Esta obra es un instrumento técnico de consulta para todos aquellos que piensan que la creatividad y el juego son ingredientes indispensables para que tanto alumnos como maestros desarrollen una línea de razonamiento excelente, en la que el pensamiento se nutre de argumentos bien fundamentados. Para los autores, la actividad lúdica es un factor de gran trascendencia en el desarrollo humano ya que, entre otras cualidades, motiva la expresión corporal y psicomotricidad; promueve la socialización e integración grupal; favorece el

desarrollo del pensamiento y de los demás procesos cognoscitivos; estimula la fantasía, imaginación y creatividad; modifica la actitud para enfrentar obstáculos y buscar el éxito; es fuente de salud para el educando, pues hace aflorar su expresión afectiva, intelectual, física y creativa; etc. Contiene una vasta compilación de dinámicas grupales con las indicaciones precisas para que el lector pueda utilizarlas de manera oportuna y adecuada.

Aprende de los maestros Ra-Ma Editorial

Es un fenómeno extraño. Las actividades que desatan una auténtica pasión entre los niños y suscitan los acontecimientos más seguidos a nivel mundial, en otras palabras, los juegos y los deportes, son menospreciados paradójicamente por investigadores y educadores. Esta obra pretende demostrar que estas prácticas merecen algo más que un frío desprecio. Los lectores están convidados a un estudio preciso de los juegos deportivos, de sus estructuras, interacciones y apuestas. ¿Cómo se comunican los jugadores con su cuerpo? ¿Cuáles son las características del espacio y de los instrumentos del deporte...? Auténtico crisol en que fermenta la alquimia de la socialización, de la regla y de los aprendizajes motores, el juego deportivo se presenta como un espejo de la sociedad. El enfoque de esta obra aspira a ser original: centra su análisis en los aspectos propios del juego deportivo, o sea en la acción motriz desplegada por los individuos que actúan, abordándola desde el ángulo tradicional y preciso de la investigación científica. Examina también en su camino los recursos de la educación física, basándose en las prácticas motrices para alcanzar sus objetivos. Este libro se presenta bajo la forma de un léxico con 150 entradas, a las que usted puede acceder guiado por su imaginación en el orden que más prefiera. ¿Acaso no convenía favorecer un itinerario lúdico en una obra sobre el juego?

Gamificación y los Juegos Serios Editorial Bonum

Este Libro, es una recopilación de sus inicios sobre el Entrenamiento Mental o Rendimiento Máximo como Uds. quieran llamarle; como puede ser la Iluminación, Satori, El Despertar, Estar en la zona, Entrenamiento Autgeno, Excelencia en el Deporte, Coaching. Los ejercicios son de todos conocidos, de tan sencillos que son; CREEN que no son importantes. Creemos que la mente-cuerpo es un todo indivisible, alterando uno hay repercusiones en la otra. No es sino simple y sencillamente el autoconocimiento de sí mismo o la autoconsciencia de sí mismo. Esta no es la finalidad, sino un proceso que nunca acaba Estn probados, su eficacia y desarrollo del mismo. Es un desarrollo simple y progresivo; la pauta la marca el DEPORTISTA. Es un método o camino para llegar a acceder al despertar espiritual, comentario llamado Satori o Iluminación; pues un buen deportista es lo que experimenta en algunas ocasiones y su juego, es armonioso de tal manera que el observador ajeno, valga la redundancia, lo observa que lo realiza sin esfuerzo. Estos ejercicios facilitan ese estado, facilitando la evocación del estado de gracia, que es un esfuerzo constante. O como bien lo llama algunos el Arte sin Arte. Adems damos algunas pautas para la Alimentación y sugerimos practicar otros Deportes.

La Tragedia de San Hermenegildo y otras obras del Teatro Español de Colegio (2 vols.) ALBA Editorial

Revista de Estudios Ingleses es un anuario dirigido y gestionado por miembros del Departamento de Filología Inglesa y Alemana de la Universidad de Almería con el propósito de ofrecer un foro de intercambio de producción científica en campos del conocimiento tan diversos como la lengua inglesa, literatura en lengua inglesa, didáctica del inglés, traducción, inglés para fines específicos y otros igualmente vinculados a los estudios ingleses. *Hagan juego!* Editorial UOC

Los videojuegos se han convertido en la mayor industria del entretenimiento a nivel global con cada vez más y más millones de personas de todas las edades jugando en ordenadores, consolas y móviles. Es evidente que el público juvenil es uno de los colectivos principales y este medio interactivo ha estado tradicionalmente unido a esa esfera. En la actualidad encontramos videojuegos con historias y retos de todo tipo con una amplia pluralidad de perspectivas: relatos íntimos y personales, viajes épicos a través del tiempo y el espacio, experiencias llenas de terror y de humor, etc. En este trabajo presentamos una serie de reflexiones y propuestas didácticas que sirven de ayuda para introducir los videojuegos en clase por méritos propios y también como herramienta de apoyo para abordar diferentes cuestiones de relevancia social y educativa, como la igualdad de género, la bioética o el impulso de las destrezas más creativas. Música, literatura, filosofía y múltiples ámbitos educativos se dan la mano a lo largo de estas páginas mientras presentamos posibilidades de uso muy diferentes para toda una selección de videojuegos que ha tenido en especial consideración el segmento de la creación independiente y los videojuegos de libre distribución como potencial herramienta para su uso en las aulas. En el primer bloque nos centramos en construir críticamente la reflexión en torno al potencial de uso, relevancia y adecuación de los videojuegos para su traslado a las aulas: ¿Podemos mejorar las destrezas comunicativas y narrativas de nuestros estudiantes impulsando el uso de videojuegos? ¿Sigue habiendo sesgo de género en este tipo de producciones? En tal caso, ¿cómo emplearlo para hablar críticamente de las

representaciones femeninas? ¿Son útiles los videojuegos para estimular la creatividad y destreza artística? Estas y muchas otras

preguntas se plantean antes de llegar al segundo bloque, donde

presentamos proyectos, dossieres y propuestas didácticas con los que aprovechar los videojuegos en el aula.