



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

**De la filosofía digital  
a la sociedad del videojuego.  
Literatura, pensamiento y gamificación  
en la era de las redes sociales**

**Coordinadores**

Guillermo Paredes-Otero

Nuria Sánchez-Gey Valenzuela

*Dykinson, S.L.*

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL  
VIDEOJUEGO. LITERATURA, PENSAMIENTO Y  
GAMIFICACIÓN EN LA ERA DE LAS REDES SOCIALES

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD  
DEL VIDEO-JUEGO. LITERATURA,  
PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA  
DE LAS REDES SOCIALES

Coordinadores

GUILLERMO PAREDES-OTERO  
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA

*Dykinson, S.L.*

2021

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL VIDEO-JUEGO.  
LITERATURA, PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA  
DE LAS REDES SOCIALES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 11 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN 978-84-1377-561-6

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

# ÍNDICE

**INTRODUCCIÓN. 'DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL VIDEOJUEGO. LITERATURA, PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA DE LAS REDES SOCIALES'** ..... 15  
GUILLERMO PAREDES-OTERO  
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA

## SECCIÓN I

### FILOSOFÍA, PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN: DE LOS PRESOCRÁTICOS A YOUTUBE

**CAPÍTULO 1. EL AUTISMO COGNITIVO EN LA CAVERNA VIRTUAL** ..... 20  
JAVIER HORACIO CONTRERAS OROZCO  
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA  
IRMA PEREA HENZE

**CAPÍTULO 2. SÓCRATES Y LA VIDA BUENA** ..... 35  
JOSÉ MANUEL PANEA MÁRQUEZ

**CAPÍTULO 3. LENGUAJE Y SIGNO EN SAN AGUSTÍN Y WITTGENSTEIN. DEL PENSAMIENTO MEDIEVAL A LA ACTUALIDAD** ..... 54  
RAMÓN TORRES VILLEGAS

**CAPÍTULO 4. EL WESTERN COMO GÉNERO PARA ABORDAR LA GESTIÓN DE LAS IDENTIDADES EN EL SIGLO XXI** ..... 71  
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO

**CAPÍTULO 5. EL MITO, LA COMUNICACIÓN Y LA LÓGICA NATURAL: HACIA UN HORIZONTE ARGUMENTATIVO PARA LA RECONSTRUCCIÓN DE LA LEGITIMIDAD RACIONAL. ALGUNAS APORTACIONES ARGUMENTATIVAS DEL PENSAMIENTO ISLAMICO** ..... 88  
MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN

<b>CAPÍTULO 6. DE LA LIBERACIÓN NACIONAL A LA CONSTRUCCIÓN DEL SOCIALISMO. ANÁLISIS TOPOLÓGICO DEL DISCURSO DE TITO DURANTE LA II GUERRA MUNDIAL (1939-1945).....</b>	<b>108</b>
JULIO OTERO SANTAMARÍA	
<b>CAPÍTULO 7. TEORÍA CRÍTICA DE LA LINGÜÍSTICA ALEMANA Y EJEMPLIFICACIONES DE LA EVOLUCIÓN EN LA RELACIÓN ENTRE LENGUAJE Y EPISTEMOLOGÍA.....</b>	<b>134</b>
CARMEN PRIETO REINA	
<b>CAPÍTULO 8. EL RELATIVISMO LINGÜÍSTICO: SUPUESTOS Y PROBLEMAS.....</b>	<b>151</b>
FRANCISCO ANDRÉS HARO ALMANSA	
<b>CAPÍTULO 9. LA THEORÍA MYTHICO-ESTHÉTICA EN LA COMUNICACIÓN.....</b>	<b>172</b>
ANTONIO LOZANO DE CASTRO	
<b>CAPÍTULO 10. MÓVIL, SITUADO Y LÚDICO. EL ESPACIO EN LA ESTÉTICA TECNOLÓGICA DE LA DÉCADA DE 2010.....</b>	<b>190</b>
ALEJANDRO LOZANO	
<b>CAPÍTULO 11. EL IMPACTO MEDIAMBIENTAL DE LA HIPERPROSUMICIÓN. LA AUTOTELIA DE LAS REDES SOCIALES.....</b>	<b>208</b>
JOSÉ ANTONIO MARÍN-CASANOVA	
<b>CAPÍTULO 12. LA ESTRUCTURA TRANSMEDIA: EL LEGADO DE LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA EN LA CONTEMPORANEIDAD.....</b>	<b>223</b>
KHALID SBAI BELMAR	
<b>CAPÍTULO 13. REFLEXIONES SOBRE LA VIOLENCIA VISUAL A PARTIR DE ZIGMUNT BAUMAN. EL <i>UNBOXING</i> INFANTIL COMO FENÓMENO DE MASAS Y EJEMPLO DE COMPRA-VENTA DE INTIMIDAD.....</b>	<b>244</b>
ELISA FERNÁNDEZ BASCONES	
<b>CAPÍTULO 14. ¿LA BANALIDAD DE YOUTUBE? UNA APROXIMACIÓN AL PENSAMIENTO DE HANNAH ARENDT A TRAVÉS DE LOS YOUTUBERS.....</b>	<b>257</b>
ISIDRO CATELA MARCOS MARÍA PÉREZ DÍAZ	

<b>CAPÍTULO 15. LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO OPORTUNIDAD PARA LA DIVULGACIÓN DE LAS HUMANIDADES: EL CASO DEL PODCAST "VIDEODROME" .....</b>	<b>271</b>
LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO ISIDRO CATELA MARCOS	
<b>CAPÍTULO 16. LA CÁMARA LÚCIDA DE ROLAND BARTHES CUARENTA AÑOS DESPUÉS: UNA APROXIMACIÓN A LA FOTOGRAFÍA ANALÓGICA DESDE LA ERA DIGITAL DE LA IMAGEN .....</b>	<b>291</b>
VICENTE ALEMANY SÁNCHEZ-MOSCOSO	
<b>CAPÍTULO 17. EL PENSAMIENTO HUMANISTA EN LAS REVISTAS CULTURALES. LA ENTREVISTA DIGITAL .....</b>	<b>309</b>
INMACULADA BERLANGA PATRICIA ALARCÓN	
<b>CAPÍTULO 18. DESHUMANIZACIÓN Y OTREDAD EN EL CONTEXTO DE LA POSVERDAD Y LA TECNOLOGÍA DIGITAL.....</b>	<b>334</b>
MIGUEL PALOMO	
<b>CAPÍTULO 19. DEL HUMOR COMO HERRAMIENTA EPISTEMOLÓGICA PARA CONOCER EL ARTE CONTEMPORÁNEO.....</b>	<b>350</b>
IRENE ORTEGA LÓPEZ	
<b>CAPÍTULO 20. NARRAR EL CUERPO PROFANADO: LA LITERATURA COMO ESTADO DE EXCEPCIÓN.....</b>	<b>376</b>
ANTONIO ALÍAS	
<b>CAPÍTULO 21. APUNTES PARA UNA MEJORA DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE LA FILOSOFÍA EN LA ERA DIGITAL.....</b>	<b>383</b>
MIGUEL PALOMO	
<b>CAPÍTULO 22. FILOSOFÍA PARA NIÑOS, LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN EL PROCESO DIALÓGICO.....</b>	<b>400</b>
SARA MARISCAL VEGA	
<b>CAPÍTULO 23. EL RECUERDO CRÍTICO REPRIMIDO EN LAS POLÍTICAS DE MEMORIA INSTITUCIONALES (UN PROBLEMA CONCEPTUAL) .....</b>	<b>420</b>
ANTONIO ALÍAS	

<b>CAPÍTULO 24. DE LA RAZÓN INSTRUMENTAL A LA RAZÓN RETICULAR: PENSAMIENTO, COMUNICACIÓN Y POLÍTICA EN LA ERA DE INTERNET .....</b>	<b>432</b>
JOSÉ MANUEL PANEA MÁRQUEZ JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ	
<b>CAPÍTULO 25. LA IMPOSIBILIDAD DE DIÁLOGO Y DE CRÍTICA FILOSÓFICA DESDE LAS IDEOLOGÍAS DE LA (POS)VERDAD: LA NECESIDAD DEL REALISMO POLÍTICO COMO UNA TERCERA VÍA PARMENÍDEA .....</b>	<b>452</b>
JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ	
<b>CAPÍTULO 26. LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL EN EL ENTORNO DIGITAL. HACIA UNA NUEVA VALORACIÓN ÉTICA .....</b>	<b>474</b>
MARÍA JOSÉ ARROJO	
<b>CAPÍTULO 27. EL CEREBRO COMUNICADOR: UNA CRÍTICA DESDE LA NEUROFENOMENOLOGÍA .....</b>	<b>494</b>
RICARDO MEJÍA FERNÁNDEZ	
<b>CAPÍTULO 28. SOBRE VERDAD Y MENTIRA EN SENTIDO EXTRAMEDIAL .....</b>	<b>511</b>
JOSÉ ANTONIO MARÍN-CASANOVA	

## SECCIÓN II

### LENGUAS, LITERATURAS Y APRENDIZAJES EN LÍNEA DENTRO Y FUERA DEL AULA

<b>CAPÍTULO 29. A COMPARISON BETWEEN ONLINE AND BLENDED LEARNING IN AN EFL COURSE DURING THE PANDEMIC: EXPLORING UNDERGRADUATES' PERCEPTIONS.....</b>	<b>529</b>
AITOR GARCÉS-MANZANERA	
<b>CAPÍTULO 30. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES EN LÍNEA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL PORFOLIO ELECTRÓNICO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DE COMUNICACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO ACADÉMICO .....</b>	<b>558</b>
EUGENIA FERNÁNDEZ MARTÍN ANTONIO NADAL MASEGOSA	
<b>CAPÍTULO 31. ALFABETISMO TECNOLÓGICO Y HABILIDADES TRANSMEDIA EN DOCENTES UNIVERSITARIOS DE COMUNICACIÓN EN ECUADOR.....</b>	<b>574</b>
HÉCTOR MANUEL CÓRDOVA MEDINA GUILLERMO SEGUNDO DEL CAMPO SALTOS INGRID VIVIANA ESTRELLA TUTIVÉN	



<b>CAPÍTULO 32. PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES.....</b>	<b>591</b>
GEMA BELÉN GARRIDO VÍLCHEZ VICENTE J. MARCET RODRÍGUEZ	
<b>CAPÍTULO 33. DIDÁCTICA DE LENGUA Y LITERATURA A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES: TIKTOK EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR.....</b>	<b>617</b>
MANCHADO-NIETO, CRISTINA GIL-RIVERO, CRISTINA	
<b>CAPÍTULO 34. EL IMPACTO DE LA PUBLICIDAD EN LA VALORACIÓN DE LA VARIEDAD LINGÜÍSTICA ANDALUZA: EL CASO DE CRUZCAMPO.....</b>	<b>637</b>
MARTA LEÓN-CASTRO GÓMEZ	
<b>CAPÍTULO 35. ARTE, LITERATURA Y YOUTUBE: UNA PROPUESTA MULTIMODAL EN EDUCACIÓN SUPERIOR.....</b>	<b>662</b>
BLASINA CANTIZANO MÁRQUEZ	
<b>CAPÍTULO 36. DE LA LITERATURA ESCRITA AL RADIOTEATRO Y SU DIFUSIÓN EN INSTAGRAM.....</b>	<b>681</b>
MARÍA AURORA GARCÍA RUIZ MARÍA ÁNGELA GARRIDO BERLANGA EUGENIO MAQUEDA CUENCA	
<b>CAPÍTULO 37. LA DIVULGACIÓN <i>YOUTUBER</i> COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN LITERARIA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE UN CANON FEMENINO.....</b>	<b>699</b>
ALBERTO ESCALANTE VARONA ISABEL SAINZ BARIAIN	
<b>CAPÍTULO 38. EL BOOKTRAILER COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO PARA RESCATAR LA LITERATURA ESCRITA POR MUJERES A TRAVÉS DE <i>INSTAGRAM TV</i>.....</b>	<b>724</b>
ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO	
<b>CAPÍTULO 39. ¿Y SI ES CRÍTICA LITERARIA? ALGUNOS APUNTES PARA UNA REFLEXIÓN DESDE LA TEORÍA LITERARIA Y LA FILOSOFÍA POLÍTICA SOBRE EL FENÓMENO BOOKTUBE.....</b>	<b>743</b>
VICENTE DE JESÚS FERNÁNDEZ MORA WALTER FEDERICO GADEA AIELLO	

<b>CAPÍTULO 40. CLUBES DE LECTURA EN LAS REDES SOCIALES: NUEVOS ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN LITERARIA DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA</b> .....	767
ALBA TORREGO GONZÁLEZ LAURA CAMAS GARRIDO	
<b>CAPÍTULO 41. PROSUMIDORES DE CONTENIDOS LITERARIOS Y HÁBITO LECTOR JUVENIL EN ESPAÑA. UN ACERCAMIENTO COYUNTURAL</b> .....	786
ARÁNZAZU SANZ TEJEDA ROBERTO JOSÉ ALCALDE LÓPEZ LUNA MOYANO FERNÁNDEZ	
<b>CAPÍTULO 42. LA TRADUCCIÓN MULTIMODAL DE ARTE CONTEMPORÁNEO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LA MEDIACIÓN PARA GESTORES CULTURALES: EL CASO DE LAS EXPOSICIONES ITINERANTES DEL C3A</b> .....	805
MARÍA LUISA RODRÍGUEZ MUÑOZ	
<b>CAPÍTULO 43. LOOKING FOR A SUITABLE ONLINE FORMULA FOR LANGUAGE ACQUISITION: A SOFLA EXPERIENCE IN TEACHING ENGLISH TO UNDERGRADUATE STUDENT TEACHERS</b> .....	831
LAURA TORRES ZÚÑIGA	
<b>CAPÍTULO 44. LECTURA DE TEXTOS EN LÍNEA EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS. UN PROGRAMA DE FOMENTO DE LA AUTONOMÍA EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR</b> .....	855
STEFANIE JOHN	
<b>CAPÍTULO 45. TECNOLOGÍA EDUCACIONAL Y PROCEDIMIENTOS INSTRUCTIVOS DE ÁMBITO DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DEL ALEMÁN, COMO LENGUA EXTRANJERA</b> .....	884
CARMEN PRIETO REINA	
<b>CAPÍTULO 46. IDENTIFICACIÓN DE DIFICULTADES EN LA DOCENCIA VIRTUAL DE LENGUA CHINA COMO LENGUA EXTRANJERA. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA, USO DE APLICACIONES ESPECÍFICAS Y HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PUEDEN SER DE UTILIDAD DURANTE EL PROCESO DOCENTE</b> .....	901
GONZALO MIRANDA MÁRQUEZ	

<b>CAPÍTULO 47. EL AVANCE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE CHINO COMO LENGUA EXTRANJERA. ANÁLISIS DE APLICACIONES PARA SMARTPHONES.....</b>	<b>928</b>
CONSUELO GUTIÉRREZ LORENZO	
<b>CAPÍTULO 48. APRENDER CATALÁN EN EL ENTORNO DIGITAL: PRÁCTICAS Y PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES CHINOS DE POSGRADO EN CATALUÑA .....</b>	<b>949</b>
RUOCHEN NING CARME BACH	
<b>CAPÍTULO 49. “CAPITOLI DI VITA”: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ENSEÑAR Y APRENDER ITALIANO A TRAVÉS DE EXELEARNING Y LA LITERATURA .....</b>	<b>979</b>
FRANCESCA PLACIDI	
<b>CAPÍTULO 50. CREACIONES TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA DE FOMENTO DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: UN STOP-MOTION DE EL LIBRO DE LA SELVA.....</b>	<b>1006</b>
JOSÉ HERNÁNDEZ-ORTEGA LAURA RAYÓN RUMAYOR ANA MARÍA DE LAS HERAS CUENCA JUAN FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO	
<b>CAPÍTULO 51. LOS DIARIOS PERSONALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE AFECTIVO .....</b>	<b>1025</b>
CARLOS GÁMEZ-PÉREZ	
<b>CAPÍTULO 52. COMUNICACIÓN E INTERACCION SOCIAL MEDIADA POR EMOJIS. HACIA UN DISEÑO DE INTERFAZ DE ESCRITURA ACCESIBLE E INCLUSIVA .....</b>	<b>1043</b>
HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO BORJA BARINAGA LÓPEZ GABRIEL PEÑAS RODRÍGUEZ JOSE CÉSPEDES MARTÍNEZ	
<b>CAPÍTULO 53. CUANDO HABLA EL CORAZÓN: ENSEÑANDO DIDÁCTICA DE LA LENGUA ESPAÑOLA MEDIANTE UN ESTUDIO DE CASOS PRÁCTICOS.....</b>	<b>1070</b>
PATRICIA FERNÁNDEZ MARTÍN	

**CAPÍTULO 54. UNIDAD DIDÁCTICA PARA LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA A TRAVÉS DE LA INCLUSIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES EN EL AULA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.....** 1095

MARÍA JOSÉ HIGUERAS-RUIZ

**CAPÍTULO 55. EDUCACIÓN DE LOS FUTUROS MAESTROS Y PEDAGOGOS EN COMPETENCIAS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO.....** 1123

MARÍA JESÚS ROMERA IRUELA

BELINDA UXACH MOLINA

ANTONIO BAUTISTA GARCÍA-VERA

### SECCIÓN III

#### LA SOCIEDAD DEL VIDEOJUEGO. NUEVOS RETOS Y OPORTUNIDADES PARA EL CIUDADANO DIGITAL

**CAPÍTULO 56. EL EMPODERAMIENTO FEMENINO A TRAVÉS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: EL CASO DE AFGANISTÁN Y PAKISTÁN .....** 1149

ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO

**CAPÍTULO 57. LA ESTÉTICA DEL EXCESO EN TIEMPOS DE CIBERTEXTO: ANÁLISIS DE LA DISTOPÍA CIBERPUNK EN EL VIDEOJUEGO CYBERPUNK 2077.....** 1165

JESÚS ALBARRÁN LIGERO

**CAPÍTULO 58. DIME POR QUÉ CAMBIÉ DE OPINIÓN. SOBRE PERSUASIÓN LUDONARRATIVA.....** 1187

ALBERTO PORTA-PÉREZ

**CAPÍTULO 59. EXPANSIONES DESDE LA OSCURIDAD: POTENCIAL TRANSMEDIA EN LA FRANQUICIA VIDEOLÚDICA LITTLE NIGHTMARES.....** 1209

SERGIO ALBALADEJO ORTEGA

**CAPÍTULO 60. VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN SOCIAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA: EL ÉXITO DE ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS .....** 1230

GUILLERMO PAREDES-OTERO

<b>CAPÍTULO 61. RESPONDIENDO AL COVID-19: LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LAS ASOCIACIONES ESPAÑOLAS DE VIDEOJUEGOS DURANTE EL PRIMER AÑO DE PANDEMIA .....</b>	<b>1253</b>
<p>GUILLERMO PAREDES-OTERO MARÍA LORENA CERDEÑA SALAMANCA</p>	
<b>CAPÍTULO 62. USO DE TECNOLOGÍAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA: LOS VIDEOJUEGOS COMO RECURSO .....</b>	<b>1278</b>
<p>DIANA MARÍN SUELVES SANDRA NAVARRO SÁNCHEZ</p>	
<b>CAPÍTULO 63. EL USO DE GAMIFICACIÓN EN LA MEDICIÓN DE LA PARTICIPACIÓN EN EVENTOS EN STREAMING. EL KAHOOT COMO MÉTODO DE SEGUIMIENTO.....</b>	<b>1303</b>
<p>NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA ARÁNZAZU ROMÁN SAN MIGUEL RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO</p>	
<b>CAPÍTULO 64. LA PSICOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS FPS: EL ROL DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y LA GAMIFICACIÓN .....</b>	<b>1320</b>
<p>JAVIER GARCÍA SANTANA</p>	
<b>CAPÍTULO 65. GAMIFICACIÓN EN ECONOMÍA DE LA EMPRESA. UNA PROPUESTA DE EVALUACIÓN A TRAVÉS DEL SIMULADOR EMPRESARIAL PRAXIS MMT .....</b>	<b>1336</b>
<p>MIKEL BARBA DEL HORNO</p>	
<b>CAPÍTULO 66. LA GAMIFICACIÓN COMO RESPUESTA A LA DEMANDA EDUCATIVA DE LAS NUEVAS GENERACIONES EN EL AULA DE INGLÉS .....</b>	<b>1352</b>
<p>LORENA BERMEJO GONZÁLEZ VICTORIA EUGENIA LAMAS ÁLVAREZ</p>	
<b>CAPÍTULO 67. INNOVACIÓN DOCENTE: PROGRAMA DE EDUCACIÓN EMOCIONAL COMPUTARIZADO PARA INCREMENTAR LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 3 A 12 AÑOS .....</b>	<b>1376</b>
<p>GABRIEL ARTÉS ORDOÑO M<sup>º</sup> DEL PILAR DÍAZ-LÓPEZ NURIA TORRES REMEDIOS LÓPEZ-LIRIA</p>	
<b>CAPÍTULO 68. LA JUGABILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS CONTRA EL ACOSO ESCOLAR Y EL CIBERACOSO.....</b>	<b>1396</b>
<p>MILENA TRENTA LIDIA E. SANTANA-VEGA</p>	

<b>CAPÍTULO 69. ANÁLISIS DEL DISCURSO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. ESTUDIO SOBRE LOS MENSAJES Y VALORES EDUCATIVOS QUE SE TRANSMITEN EN LA COMUNIDAD GAMER .....</b>	<b>1417</b>
MOISÉS MAÑAS OLMO	
MARÍA INMACULADA JIMÉNEZ PERONA	
VICTORIA DEL ROCÍO GÓMEZ CARRILLO	
ESTHER MENA RODRÍGUEZ	
<b>CAPÍTULO 70. ESPORT, UN ECOSISTEMA FAVORABLE PARA EL CIBERPATROCINIO ENTRE LAS NUEVAS GENERACIONES .....</b>	<b>1439</b>
PABLO MARTÍN RAMALLAL	
ANTONIO MERCHÁN MURILLO	
<b>CAPÍTULO 71. LA ECONOMÍA DE LOS E-SPORTS: LUCES Y SOMBRAS.....</b>	<b>1466</b>
JAVIER ARRIBAS CÁMARA	
VICENTE SÁNCHEZ JIMÉNEZ	
<b>CAPÍTULO 72. <i>NEWSGAMES</i> Y PERIODISMO: ANÁLISIS DEL POTENCIAL LUDONARRATIVO Y ALFABETIZADOR DE LOS VIDEOJUEGOS PARA ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN .....</b>	<b>1484</b>
MARTA PÉREZ-ESCOLAR	
PABLO NAVAZO OSTÚA	
DANIEL ALONSO MARTÍNEZ	
<b>CAPÍTULO 73. NARRATIVA ADAPTATIVA Y PRODUCCIÓN EN TIEMPO REAL: NUEVOS MODELOS PARA NUEVOS TIEMPOS .....</b>	<b>1508</b>
MARTA FERNÁNDEZ-RUIZ	
HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO	
COSTÁN SEQUEIROS BRUNA	
<b>CAPÍTULO 74. ¿Y QUÉ HAY DE LA ÉTICA EN LOS VIDEOJUEGOS? .....</b>	<b>1530</b>
LUIS JAVIER CABEZA-RAMÍREZ	
MIGUEL ÁNGEL SOLANO SÁNCHEZ	