

Editorial

MANUEL JIMÉNEZ LÓPEZ, MANUEL FERNÁNDEZ NAVAS Y ANA YARA POSTIGO FUENTES: Presentación: Gamificación, videojuegos y eSports	1
---	---

Sección monográfica

ALEXANDRA SANTAMARÍA URBIETA Y SONSOLES LÓPEZ-PERNAS: Estrategias de pistas en escape rooms educativos: un enfoque de minería de proceso.....	13
LINDA CASTAÑEDA, SYLVESTER ARNAB, GEMMA TUR, FRIDE KLYKKEN, BARBARA WASSON, INMACULADA HABA-ORTUÑO, RUTH MALOSZEK Y BARBARA DE BENITO-CROSETTI: Co-creación pedagógica de juegos para la alfabetización en datos.....	39
ANDREA BUENO-BAQUERO, JAVIER DEL OLMO-MUÑOZ, JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ-CALERO Y RAMÓN CÓZAR-GUTIÉRREZ: Enfoques gamificados de pensamiento computacional en formación docente.....	71
MARÍA CARIDAD SIERRA-DAZA, MARTA MARTÍN-DEL-POZO Y MARÍA ROSA FERNÁNDEZ-SÁNCHEZ: Videojuegos y aprendizaje en la etapa universitaria: una revisión sistemática.....	103
XAVIER GARCÍA- MASSÓ, SERGIO MONTALT-GARCÍA Y LUIS-MILLÁN GONZÁLEZ: Pedagogía basada en el juego en la literatura científica: análisis de minería de textos	133
ILUMINADA SÁNCHEZ-DOMÉNECH Y BEATRIZ MARTÍN DEL CAMPO: Juegos y videojuegos para rehabilitación de la dislexia: fundamentación neurocognitiva y psicolingüística	159
JANA MARÍA GALLARDO PÉREZ, IVÁN RIVILLA ARIAS, AMAIA RAMÍREZ MUÑOZ, ROSARIO CASTRO LÓPEZ, BÁRBARA SAN JUAN FERRER Y JOEL MANUEL PRIETO ANDREU: Videojuegos, implicaciones educativas.....	185

JORGE GARCÍA BASTIDA, GUILLERMO MENDOZA, LEANDRO ÁLVAREZ-KUROGI Y HIGINIO GONZÁLEZ-GARCÍA: Revisión narrativa sobre factores relacionados con la salud en los videojuegos y deportes electrónicos.....	223
LAURA PÉREZ GRANADOS Y LAURA DE LA CONCEPCIÓN MUÑOZ GONZÁLEZ: La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación.....	249
CARMEN NAVARRO-MATEOS, ISAAC JOSÉ PÉREZ-LÓPEZ Y CARMEN TRIGUEROS CERVANTES: Análisis del rol docente en una propuesta de <i>gamificación</i> en el máster de profesorado.....	275
RICARDO CASAÑ PITARCH: <i>The Engineer</i> : mejora del dominio de vocabulario de ingeniería técnica en inglés entre estudiantes de grado mediante el uso de un videojuego serio	303
Reseñas.....	321