

#### Editorial

**O tema:  
Aprendendo  
con  
videoxogos**

#### Unha nova escola rural galega

**Os videoxogos, máis ca unha modalidade do xogo humano**

Silvia López Gómez  
(*Coordinadora do monográfico*)

**Que é un videoxogo? Achegamento ao maior fenómeno social, cultural e económico dos últimos tempos**

Marcus Fernández  
(*webmaster de Codigocero.com*)

**O paradoxo dos videoxogos**

Xurxo Mariño  
(*Universidade da Coruña*)

**Utilización didáctica dos videoxogos na escola e na familia: posibilidades e recomendacións**

Silvia López Gómez  
Carlos González Tardón  
(*Directora de DIMElab; Fundador de People&VIDEOGAMES*)

**Aprendizaxe baseada en xogos dixitais: interacción, desafíos e logro de obxectivos**

M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez  
(*Universidade de Oviedo*)

**Xogando aos oficios na educación primaria. Un proxecto de Minecraft**

María Begoña Codesal Patiño  
(*CEIP Ponte dos Brozos - Arteixo*)

**Programación de videoxogos con Scratch na educación primaria e secundaria**

María Loureiro González  
(*IES Primeiro de Marzo - Baiona*)

**Unha proposta de gamificación: "A viaxe de Alicia con e-adventure"**

Agapito Muñiz Llanos  
Sonia Vivero Nogueiras  
(*IES de Sabón - Arteixo*)

**Os videoxogos nas aulas, moito máis ca un xogo**

Miguel Vázquez Freire  
(*IES Eduardo Pondal - Santiago*)

**Videoxogos na biblioteca escolar**

Belén Sánchez Sánchez  
Isidora Gil González  
(*IES Celanova Celso Emilio Ferreiro*)

**(Como e porquê) comunicar ciencia con videoxogos nos museos / centros de ciencia & tecnoloxía (MCC&T)?**

Joel Pereira de Almeida  
(*Associação de Museus e Centros de Ciência de Portugal*)

**e-Motional Training e Second Chance. Ferramentas en liña para a mellora da cognición social**

Yolanda Maroño Souto  
Francisco Díaz Llenderozas  
Alejandro Alberto García Caballero  
(*Psicóloga clínica; Médicos psiquiatras*)

**Para sabermos algo máis...**

Silvia López Gómez  
Aitor Barbosa González  
(*Coordinadora do monográfico; Consultor en Imagames e organizador dos @Gamificationjam*)

#### A entrevista

**Interrogando sobre videoxogos e Begoña Gros Salvat**

Silvia López Gómez  
(*Coordinadora do monográfico*)

#### A lingua

**Á procura dunha voz propia nos videoxogos**

Santiago García Sanz  
(*Universidade de Vigo*)

<b>Experiencias</b>	<b>Unha educación “natural” e medioambiental</b> Ana Tuset Arias ( <i>Colexio Fingoi - Lugo</i> )
<b>Pensar o ensino</b>	<b>O “golpe” en Brasil e os cambios na política educativa. Entrevista con Elisete Tomazetti</b> ( <a href="#">liqazón á entrevista</a> ) Miguel Vázquez Freire ( <i>Nova Escola Galega</i> )
<b>Educación no rural</b>	<b>Formación, inserción laboral e contexto rural en Galicia. Determinantes dos cambios entre o primeiro franquismo aos tempos actuais</b> Beatriz Teixeira Presas Cristina Ceinos Sanz ( <i>Consellería de Educación; Universidade de Santiago</i> )
<b>As outras escolas</b>	<b>Ensino da historia na escola indígena Kadiwéu (1997-2004): uma radical experiencia de alteridade</b> Giovani José da Silva ( <i>Universidade Federal do Amapá - Brasil</i> )
<b>Investigación</b>	<b>As máquinas de calcular na Galicia do século XIX</b> Henrique Neira Pereira ( <i>Universidade de Santiago</i> )
<b>Educación social e escola</b>	<b>O papel do educador social em escolas públicas do Programa TEIP</b> José Luís Gonçalves ( <i>Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti - Porto</i> )
<b>Xoguetainas e brinqueitainas</b>	<b>As mulleres de Santo Estevo de Nóvoa xogan dende sempre á Bugalliña</b> Manuela Vázquez Coto ( <i>Universidade da Coruña</i> )
<b>Pais e nais</b>	<b>Os menores e o seu mundo dixital</b> CONFAPA – Galicia
<b>Recursos do contorno</b>	<b>Árabo. Centro de interpretación do viño e da lambrea – Arbo</b> Araceli Serantes Pazos ( <i>Universidade da Coruña</i> )
<b>Panoraula</b>	<b>Actualidade do mundo da educación</b> Antón Costa Rico Xosé Ramos Rodríguez ( <i>Nova Escola Galega</i> )
<b>Panoraula dixital</b>	<b>A actualidade educativa na Rede</b> Ana Rodríguez-Groba Nerea Rodríguez Regueira ( <i>Grupo de investigación Stellae - Universidade de Santiago</i> )
<b>Recensións</b>	<b>Robert Louis Stevenson: A ética da aventura</b> Miguel Vázquez Freire ( <i>Nova Escola Galega</i> )  <b>O meu tío Xakim, de Fermín Solís</b> Iria Sobrino Freire ( <i>Universidade da Coruña</i> )
<b>Humor</b>	<b>DOcENTES</b> Xosé Tomás

## REVISTA GALEGA DE EDUCACIÓN Nº 68 – APRENDENDO CON VIDEOXOGOS

### Avance do núm. 69: Aprender Ciencias Sociais

Dentro dos monográficos que programa a *Revista Galega de Educación* sobre as didácticas específicas, o incluído no número 69 tentará debuxar unha visión xeral sobre os novos camiños, na actualidade, do ensino das Ciencias Sociais. Así, á marxe de colaboracións contextualizadoras nas que se ofrecerá un panorama das vías de investigación abertas nos nosos días, o monográfico contará con artigos nos que se ofrecerán valiosas ferramentas pensando no día a día nas aulas, desde as narracións históricas orixinais do alumnado ao emprego dos recursos SIX, pasando pola didáctica das Ciencias Sociais en Infantil ou pola redefinición do concepto de *patrimonio*.

# APRENDEENDO

## OS VIDEOXOGOS, MÁIS CA UNHA MODALIDADE DO XOGO HUMANO

Se no século XVI existisen os videoxogos, dou por sentado que Pieter Brueghel, gran mestre da pintura flamenca, incluíraos na súa obra “Jeux d’enfants”. Por que? Porque ao contemplar o cadro, vexo unha moira de persoas manexando dispositivos de xogo, entre os que perfectamente poderían ter cabida unha consola ou unhas lentes de realidade virtual con videoxogos integrados, por exemplo.

Os videoxogos, como outros xogos inmemoriais, son recursos creados principalmente para o lecer que estimulan a capacidade de xogar. Enténdase o xogar como unha actividade cativadora, pracenteira, que revitaliza, enche de enerxía e agudiza a intelixencia. Porén, no caso concreto dos videoxogos, estes transcenden o terreiro puramente lúdico para converterse ademais nun fenómeno social, cultural e económico, arraigándose na sociedade sobre todo tras o éxito nas vendas de consolas de sétima xeración, como a Wii e a Nintendo DS, e grazas á proliferación de dispositivos móbiles entre persoas de diferentes idades. Ademais, debido as súas inegables posibilidades didácticas, estanse a introducir en múltiples sectores, como o empresarial, o sanitario e o educativo, onde a súa presenza parece que comeza a consolidarse.

Ao longo das páxinas que compoñen este monográfico especial sobre videoxogos, dáse boa conta das proporcións descomunais desta ferramenta, ao poder contar entre os textos escritos con contribucións dalgúns dos principais referentes actuais do sector do videoxogo, tanto da Galiza como do Estado español, así como de experiencias relatadas por profesorado que, dunha forma ou doutra, incorpora os videoxogos nas aulas.

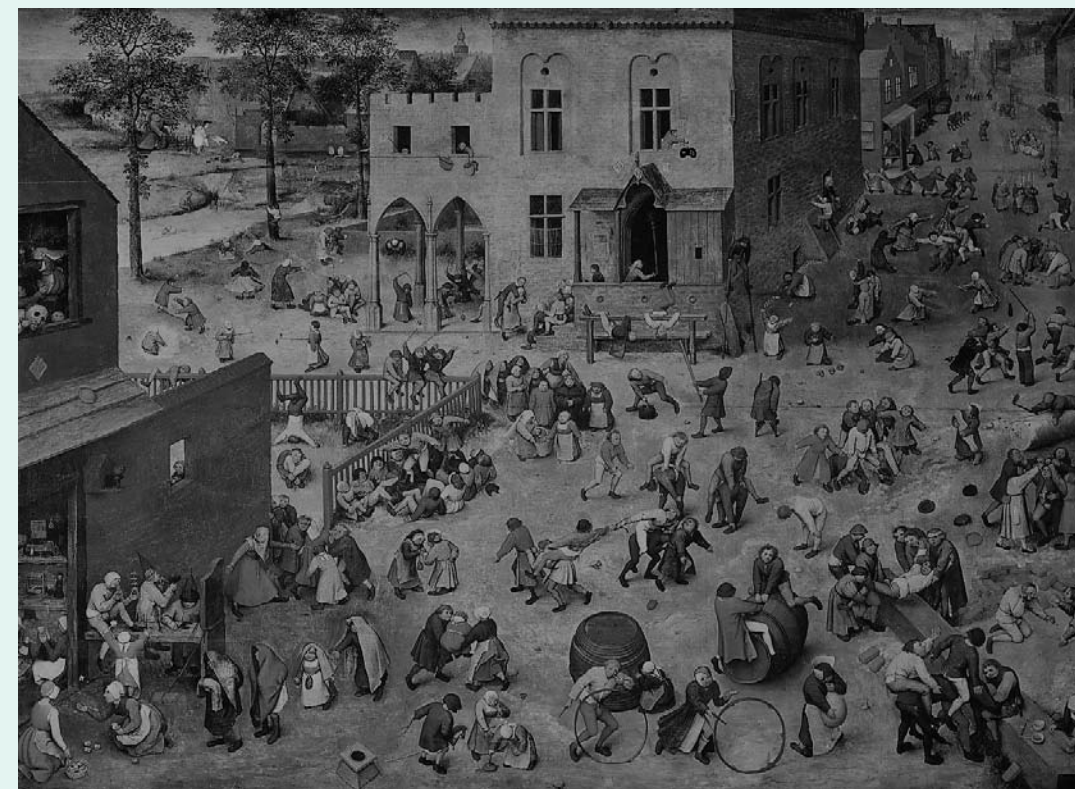
Aínda que a orde de lectura da revista é irrelevante, cómpre especificar que para a composición deste monográfico, tívose en conta a seguinte lóxica e estrutura interna:

- A posta a punto. Conformen esta sección artigos escritos dende diferente ópticas, que achegan unha visión introdutoria ao fenómeno dos videoxogos. Pretenden axudar a coñecerlos mellor dende un punto de vista histórico, a través das investigacións relacionadas cos seus efectos nas persoas, e tamén por medio do estudo das oportunidades e dos desafíos para a súa inclusión efectiva nas aulas e no fogar.
- Propostas prácticas. Preséntanse proxectos de centro e experiencias de aula relacionadas coa análise e reflexión crítica sobre os videoxogos, así como coa creación de contidos e xogos dixitais por parte do alumnado de educación primaria, educación secundaria e bacharelato, nas que se empregan ferramentas informáticas como Minecraft, e-adventure e Scratch.
- Outras miradas. Inclúense, a modo de exemplo, achegas relacionadas con outros espazos diferentes ás aulas e aos fogares onde os videoxogos teñen cabida. Móstrase a presenza dos videoxogos nas bibliotecas escolares e afóndase na importancia destes medios nos museos, ademais de presentarse un videoxogo xurdido dende o ámbito sanitario.
- O colofón. Completan este monográfico o apartado “Para sabermos algo máis...” e a entrevista realizada á Dra. Begoña Gros. Na sección “A lingua” reflexiónase arredor do estado actual do galego nos videoxogos.

A todas as persoas que colaboraron neste monográfico, moitas grazas de corazón. Non quixera deixar pasar esta oportunidade para agradecer tamén especialmente á Dirección e ao Consello Editorial da Revista Galega de Educación pola confianza depositada para a coordinación deste número. Grazas igualmente ao equipo de maquetación e de deseño da revista, a Nova Escola Galega, así como ás subscritoras, subscritores e a todas aquelas e aqueles que contribúen a que esta publicación saia adiante.

Desexo que este monográfico sexa do voso interese. E lembrade: nunca vos esquezaades de xogar.■

Silvia López Gómez  
Coordinadora do monográfico



Na obra de Brueghel (o Vello) coñecida como “Jeux d’enfants” (1560), aparecen persoas xogando a máis de 80 xogos, ás que se uniron dúas con videoxogos! Es quen de localizalas?

# CONVIDE O XOGOS



# Resumos Resúmenes Abstracts

## QUE É UN VIDEOXOGO? ACHEGAMENTO AO MAIOR FENÓMENO SOCIAL, CULTURAL E ECONÓMICO DOS ÚLTIMOS TEMPOS

Marcus Fernández

Fenómeno, videoxogos, cultura, lecer.

Fenómeno, videoxogos, cultura, ocio.

Phenomenon, computer, video, games, culture.

Pequeno repaso da historia do fenómeno dos videoxogos, que partindo de laboratorios científicos rematou estando ao alcance de calquera persoa converténdose nun eido máis da cultura cun impacto económico superior ao cine e á música xuntos.

Pequeño repaso a la historia del fenómeno de los videojuegos, que partiendo de laboratorios científicos acabó estando al alcance de cualquier persona, convirtiéndose en un ámbito cultural más, con un impacto económico superior a la suma del cine y la música.

A little walk through the history of the video games phenomenon, starting from laboratories of electronic ended up within the reach of anyone, with a significant influence on popular culture and an economic impact superior to the sum of cinema and music.

## O PARADOXO DOS VIDEOXOGOS

Xurxo Mariño

Videoxogos, adolescencia, encéfalo, desenvolvemento.

Videojuegos, adolescencia, encéfalo, desarrollo.

Video-games, adolescence, brain, development.

O uso de videoxogos en idades temperás das nosas vidas coincide cun sistema nervioso aínda en pleno desenvolvemento, escenario no que non resulta doado a toma pausada e reflexiva de decisións. As principais conclusións sobre os efectos dos videoxogos na mente de mozas e mozos indican: 1) a existencia de varios efectos positivos derivados dos xogos de acción, efectos relacionados coa velocidade de reacción, toma de decisións, control visuomotor, etc.; 2) a inexistencia de efectos negativos claros debidos aos xogos violentos; e 3) a nula ou escasa capacidade dos xogos tipo *Brain Training* para afectar as capacidades cognitivas xerais.

*El uso de videojuegos en edades tempranas coincide en el tiempo con un sistema nervioso todavía en pleno desarrollo, escenario en el que no resulta fácil la toma pausada y reflexiva de decisiones. Las principales conclusiones sobre los efectos de los videojuegos en la mente de los jóvenes indican: 1) la existencia de varios efectos positivos derivados de los juegos de acción, efectos relacionados con la velocidad de reacción, toma de decisiones, control visuomotor, etc; 2) la inexistencia de efectos negativos claros debidos a los juegos violentos; y 3) la nula o escasa capacidad de los juegos de tipo Brain Training para afectar a las capacidades cognitivas generales.*

*The use of video games early in childhood and adolescence coincides in time with a nervous system still in the process of development, a condition in which a thoughtful and rational decision making is not easy. The main conclusions regarding the effects of video games on the minds of teenagers show: 1) action video games do possess several positive effects, related with processing speed, executive functions, visuo-motor integration, etc.; 2) the non-existence of convincing negative influences related to the use of violent video games; and 3) the null or minimal capacity of Brain Training games to affect general cognitive abilities.*

## UTILIZACIÓN DIDÁCTICA DOS VIDEOXOGOS NA ESCOLA E NA FAMILIA: POSIBILIDADES E RECOMENDACIÓN

Silvia López Gómez e Carlos González Tardón

Videoxogos, efectos, familia, escola, educación.

Videojuegos, efectos, familia, escuela, educación.

Videogames, effects, family, school, education.

No artigo achégase información que impulsa á consideración dos videoxogos como aliados para o "crecemento" escolar e familiar, dando razóns polas cales estes recursos poden ser excelentes materiais para o ensino-apren-

dizaxe. Ademais analízanse algúns dos principais achados científicos relacionados cos efectos que producen nas persoas, e ofrécese unha serie de consellos para o seu uso seguro e efectivo en ámbitos educacionais.

*En este artículo se proporciona información relativa a la consideración de los videojuegos como aliados para el "crecimiento" escolar y familiar, dando razones por las cuales estos recursos pueden ser excelentes materiales para la enseñanza-aprendizaje. Además se analizan algunos de los principales hallazgos científicos relacionados con los efectos que producen en las personas, y se ofrece una serie de consejos para un uso seguro y efectivo en ámbitos educacionales.*

*At this work some information for considering videogames as helpful tools for the scholar and familiar education is provided. Some reasons are given to justify that these assets are a good material for learning. Furthermore, some of the main scientific discoveries related with the video games effects caused in people are analysed and some tips for correct and safe use in educational contexts are suggested.*

## APRENDIZAXE BASEADA EN XOGOS DIXITAIS: INTERACCIÓN, DESAFÍOS E LOGRO DE OBOJECTIVOS

M. Esther del Moral Pérez

Aprendizaxe baseada en xogos dixitais, interacción, desafíos, logro de obxectivos.

Aprendizaje basado en juegos digitales, interacción, desafíos, logro de objetivos.

Digital Game-based Learning, interaction, challenges, achieves goals.

A metodoloxía da aprendizaxe baseada en xogos dixitais rescata as oportunidades que estes xogos ofrecen para adquirir novos coñecementos e desenvolver competencias de forma implícita, sistematizando a súa implementación nas aulas. Sendo conscientes de que o seu éxito radica na interactividade que lle proporcionan ao usuario desde a súa dobre condición de xogador e aprendiz, así como na presentación de retos que o implican cognitivamente, ligados á satisfacción que lles xera o logro dos obxectivos propostos.

*La metodología del Aprendizaje basado en Juegos Digitales rescata las oportunidades que estos juegos ofrecen para adquirir nuevos conocimientos y desarrollar competencias de forma implícita, sistematizando su implementación en las aulas. Siendo conscientes de que su éxito radica en la interactividad que proporcionan al usuario desde su doble condición de jugador y aprendiz, así como en la presentación de retos que le implican cognitivamente, ligados a la satisfacción que les genera el logro de los objetivos propuestos.*

*The methodology of Digital Game-based Learning rescues the opportunities that these games offer to acquire*

*new knowledge and to develop competences implicitly, systematizing its implementation in the classrooms. Being aware that its success lies in the interactivity provided to the user from his dual status as a gamer and apprentice, as well as in the presentation of challenges that involve him cognitively and emotionally, linked to the satisfaction generated by the achievement of the proposed objectives.*

## XOGANDO AOS OFICIOS NA EDUCACIÓN PRIMARIA. UN PROXECTO CON MINECRAFT

María Begoña Codesal Patiño

Videoxogos, recursos didácticos, competencia dixital, Minecraft, gamificación.

Videojuegos, recursos didácticos, competencia digital, Minecraft, gamificación.

Video games, didactic resources, digital competence, Minecraft, gamification.

Sen dúbida un dos grandes retos da educación actual é reformular o xeito en como se aprende, que medios seleccionar para responder ás novas demandas dos estudantes que esixen ademais de contidos curriculares, o desenvolvemento de competencias dixitais, creativas e o uso de tecnoloxía que eles utilizan de xeito cotián como é o móbil, a tableta, as consolas, as redes sociais ou os videoxogos.

Minecraft pode significar un novo xeito de reformular a interactividade da educación, involucrando os estudantes no proceso de creación de contido educativo cunha ferramenta que coñecen dabondo, facilitando a súa aprendizaxe e o seu aprofundamento.

"Xogando aos oficios con Minecraft" é un proxecto de centro, multidisciplinar, que emprega Minecraft como medio para acadar unha aprendizaxe significativa e que potencia o papel do alumnado como creador de contidos dixitais.

*Sin duda uno de los grandes desafíos de la educación actual es replantear la manera en cómo se aprende, qué medios seleccionar para responder a las nuevas demandas de los estudiantes que exigen además de contenidos curriculares, el desarrollo de competencias digitales, creativas y el uso de tecnología que ellos utilizan de manera cotidiana como es el móvil, tablet, consolas, redes sociales o videojuegos.*

*Minecraft puede significar una nueva forma de reformular la interactividad de la educación, involucrando a los estudiantes en el proceso de creación de contenidos educativos con una herramienta que conocen de sobra, facilitando su aprendizaje y la profundidad del mismo.*

"Xogando aos oficios con Minecraft" es un proyecto de centro, multidisciplinar, que emplea Minecraft como medio para conseguir un aprendizaje significativo y que potencia el papel del alumno como creador de contenidos digitales.

*There is no doubt one of the great challenges of education today is to rethink the way we learn and to select the right means to give answer to students' new needs. We know for sure they demand not only curricular contents but the development of creative digital competences and the use of the technology they have got in their daily life as it is the case of mobile phones, tablets, consoles, social networks or video games.*

*Minecraft can mean a new way of reformulating interactivity in education, involving students in the process of creating educative contents with a tool they know well and which provides them with a deep insight of their own processes of learning.*

*"Xogando aos oficios con Minecraft" is a multidisciplinary centered project that uses Minecraft as a means to achieve a meaningful learning and enhances the student's role as a creator of digital content.*

## PROGRAMACIÓN DE VIDEOXOGOS CON SCRATCH NA EDUCACIÓN PRIMARIA E SECUNDARIA

*María Loureiro González*

*Videoxogos, programación, diseño de xogos, Scratch.*

*Videojuegos, programación, diseño de juegos, Scratch.*

*Video games, programming, game design, Scratch.*

Neste artigo preséntanse os motivos polos que traballar a programación de videoxogos con Scratch e as pautas que cómpre seguir para abordar o deseño e a programación de xogos na aula.

*En este artículo se presentan los motivos por los que trabajar la programación de videojuegos con Scratch y las pautas a seguir para abordar el diseño y programación de juegos en el aula.*

This article presents the reasons why to work the programming of video games with Scratch and the guidelines to follow to approach the design and programming of games in the classroom.

## UNHA PROPOSTA DE GAMIFICACIÓN: "A VIAXE DE ALICIA CON E-ADVENTURE"

*Agapito Muñiz Llanos e Sonia Vivero Nogueiras*

*Aprendizaxe, creatividade, experimentación, videoxogo.*

*Aprendizaje, creatividad, experimentación, videojuego.*

*Learning, creativity, experimentation, videogame.*

"A Viaxe de Alicia con e-adventure: coñece a túa cidade" é unha aventura gráfica destinada á ESO e a bacharelato, onde o xogador&alumno lle axuda á protagonista a volver á súa casa no seu propio tempo, explorando distintos escenarios da cidade da Coruña a través de diferentes épocas históricas, e adquirindo coñecementos de mitoloxía, arte, toponimia, historia, etc. ao mesmo tempo que desenvolve múltiples competencias educativas.

*"El Viaje de Alicia con e-adventure: conoce tu ciudad" es una aventura gráfica destinada a la ESO y a Bachillerato, donde el jugador&alumno ayuda a la protagonista a volver a su casa en su propio tiempo, explorando distintos escenarios de la ciudad de A Coruña a través de diferentes épocas históricas e adquiriendo conocimientos de mitología, arte, toponimia, historia, etc. al mismo tiempo que desarrolla múltiples competencias educativas.*

"Alicia's Trip with e-Adventure: get to know your city" it is a graphical adventure aimed at secondary education students. The player & pupil helps the protagonist to go back home in her own time, exploring different scenes of the city of A Coruña, going through different historical periods and acquiring knowledge of mythology, art, toponymy, history, etc. At the same time it develops various different skills.

## OS VIDEOXOGOS NAS AULAS, MOITO MÁIS CA UN XOGO

*Miguel Vázquez Freire*

*Videoxogos, cultura espontánea, currículo escolar, análise de contidos, valores éticos.*

*Videojuegos, cultura espontánea, currículum escolar, análisis de contenidos, valores éticos.*

*Videogames, spontaneous culture, conten analyse, ethic values.*

Dentro da cultura espontánea os videoxogos ocupan un lugar preeminente. O habitual é que a institución escolar silencie ou condene este fenómeno sen habilitar un espazo onde poidan ser analizados, potenciando no alumnado unha reflexión crítica sobre eles. Neste artigo presentárase unha experiencia desenvolvida nas clases de Valores Éticos da ESO e 1º de bacharelato (extrapolables a outros niveis e áreas) que trata de corrixir esta eiva. Inclúese a descrición do procedemento metodolóxico seguido e constátanse algunhas das conclusións obtidas na aplicación desta experiencia durante varios cursos.

*Dentro de la cultura espontánea los videojuegos ocupan un lugar preeminente. El habitual es que la institución escolar silencie o condene este fenómeno sin habilitar un espacio donde puedan ser analizados, potenciando en el alumnado una reflexión crítica sobre ellos. En este artículo se presentará una experiencia desarrollada en las clases de Valores Éticos de la ESO y 1º de bachillerato (extrapolables la otros niveles y áreas) que trata de corregir este defecto. Se incluye la descripción del procedimiento metodológico seguido y se constatan algunas de las conclusiones obtenidas en la aplicación de esta experiencia durante varios cursos.*

Video games occupy a prominent place in the spontaneous culture. The school institution usually silences or sentences this phenomenon without enabling a space where they can be analyzed, enhancing among the students a critical reflection on them. This article will present an experience developed in the lessons of Ethical Values

of Secondary Education (transferable to other levels and areas) that tries to correct this defect. It includes a description of the methodological procedure followed and some of the conclusions obtained in the application of this experience during several courses are verified.

## VIDEOXOGOS NA BIBLIOTECA ESCOLAR

*Belén Sánchez Sánchez e Isidora Gil González*

*Videoxogos, bibliotecas, produto cultural, estándar de calidade.*

*Videojuegos, bibliotecas, producto cultural, estándar de calidad.*

*Video Games, libraries, cultural product, quality standards.*

Xustificación da presenza dos videoxogos nas bibliotecas escolares como produto cultural emerxente e elemento de nivelación social.

*Justificación de la presencia de los videojuegos en la biblioteca escolar como producto cultural emergente y factor de nivelación social.*

Reasons to make video games available in school libraries: an emerging cultural product and a tool to raise social bars.

## (COMO E PORQUÊ) COMUNICAR CIÊNCIA COM VIDEOJOGOS NOS MUSEUS/ CENTROS DE CIÊNCIA & TECNOLOGIA (MCC&T)?

*Joel Pereira de Almeida*

*Museus, videojogos, comunicar ciência, construção autónoma do conhecimento.*

*Museos, videojuegos, comunicación de la ciencia, la construcción autónoma del conocimiento.*

*Museums, video games, communicate science, autonomous construction of knowledge.*

Nesta Era Digital da Cibercultura Científico-criativa Humanista, no âmbito do projeto de investigação "comunicar ciência com consciência" das consequências com e para a sociedade, este "ensaio síntese" pretende evidenciar a importância do Design da Comunicação Educacional Multimédia (DCEM) na conceção/programação/difusão partilhada de "videojogos do conhecimento pertinente" nos Museus Centros de Ciência e Tecnologia (MCC&T).

*En esta era digital de la Cibercultura, Científico-creativa Humanista, dentro del proyecto de investigación "comunicar la ciencia con conciencia" de las consecuencias para la sociedad, este "ensayo síntesis", tiene el objetivo de subrayar la importancia del Diseño de la Comunicación Multimédia para la Educación en el diseño/programación/difusión de los "videojuegos de conocimientos relevantes" en Museos, Centros de Ciencia y Tecnología (MCC&T).*

In this Digital Age of Cyberculture, Scientific-creative Humanist within the research project "communicate science with conscience" of the consequences for society, is "short trial", aims to highlight the importance of Communication Design Multimedia for education in design / programming / dissemination of "gaming knowledge relevant" in Museums, Science and Technology (MSC&T).

## E-MOTIONAL TRAINING E SECOND CHANCE. FERRAMENTAS ONLINE PARA A MELLORA DA COGNICIÓN SOCIAL

*Francisco Díaz Llenderozas, Yolanda Maroño Souto e Alejandro Alberto García Caballero.*

*Cognición social, saúde, tecnoloxía, videoxogos.*

*Cognición social, salud, tecnología, videojuegos.*

*Social cognition, health, technology, video games.*

e-Motional Training é un programa de adestramento en liña para rehabilitar a cognición social; pode ser útil para a poboación sana adolescente no contexto educativo, mellorando a xestión de emocións e a interpretación de intencións. Second Chance, videoxogo que forma parte del, busca mediante a inmersión narrativa provocar no usuario cambios psicolóxicos que afecten á conduta e potencien as habilidades sociais.

*e-Motional Training es un programa de entrenamiento online para rehabilitar la cognición social; puede ser útil para la población sana adolescente en el contexto educativo, mejorando la gestión de emociones y la interpretación de intenciones. Second Chance, videojuego que forma parte de el, busca mediante la inmersión narrativa provocar en el usuario cambios psicológicos que afecten a la conducta y potencien las habilidades sociales.*

e-Motional Training is an online training program for social cognition rehabilitation; it can be useful for educational purposes on healthy adolescent population by improving emotional management and understanding of others' intentions. Second Chance, a video game that is part of it, uses narrative immersion to cause psychological changes on player that affect behaviour and enhance social skills.