

Editorial Ludicamente Nº 7 Juego, formación y escuela.

Revista Lúdicamente

Edición semestral

Período Noviembre 2014 / Mayo 2015 .

Carolina Duek y Noelia Enriz Editoras.

Editorial Nº 7 – Juego formación y escuela.

Índice

Marcela Bilinkis y Mariana García Palacios

El desarrollo esperado: una aproximación a la sexualidad en la niñez desde las experiencias formativas en la escuela

Abreu, L., Paolicchi, G., Bosoer E. y Martínez Vivot, M.

Prácticas interdisciplinarias en barrios vulnerados

Carmen del Rocío Monedero Morales, Juan José Monedero Moya.

Adentrándonos en el laberinto, ¿qué le ocurrirá si juega?

Dossier ¿A qué jugabas en la escuela?

Daniela Pelegrinelli

Patricia Sarlé

Eduardo Galak

Reseñas

Julián Koop

Resumen de tesis de licenciatura: Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)

Laura Calabrese

Internet como espacio de juego: del *game* a la *gamificación*

Editorial

El juego y la escuela o, más precisamente, la etapa escolar de la vida de la personas, convoca muchos recuerdos de un tiempo pasado-idealizado en el relato desde el presente-adulto. Lúdicamente 7 los invita a recorrer la relación entre el juego y la escuela desde diversas aristas, algunas muy emotivas y otras más analíticas y propias de trabajos investigativos. Lúdicamente 7, “Juego, formación y escuela”, reúne en un mismo diálogo a investigadores de distintas latitudes, interesados por muy diversos fenómenos involucrados en esta relación. La revista está compuesta por artículos originales, reseñas y un dossier temático.

Entre los artículos originales encontramos temáticas tan diversas como la relación entre juego y tecnología, los aspectos del género en la escolaridad y las reflexiones de la experiencia de intervención de un equipo interdisciplinario. El punto de contacto de todas ellas es la tensión que se produce en la relación entre juego y las valoraciones, los condicionamientos y las expectativas de las propuestas educativas formalizadas. En este sentido, cada aporte es original y presenta una mirada sobre estas temáticas.

Por otro lado, la reseña de una tesis de grado reciente sobre juegos virtuales de rol nos permite actualizar discusiones del campo, a la vez que lo hace la reseña sobre la revista “Sciences du jeu . org” que nos aporta la colega Laura Calabrese.

Por último, el dossier es una invitación al recuerdo afectivo y cálido de los tiempos mas plenamente lúdicos de tres destacados investigadores del área.

¡Que la disfruten!