

:: Índice

11 . 19	Introdução
21 . 29	Capítulo 1. As razões pelas quais os videogames são benéficos para a nossa alma: Prazer e aprendizagem.
31 . 37	Capítulo 2. Os videogames, a violência e os seus efeitos: Positivos e negativos.
39 . 44	Capítulo 3. Observações sobre os conteúdos e o determinismo tecnológico.
45 . 80	Capítulo 4. Os bons videogames, a mente humana e a boa aprendizagem.
81 . 112	Capítulo 5. Aprender a aprender graças a um videogame: <i>Rise of Nations</i>.
113 . 138	Capítulo 6. O prazer e o “ser profissional”: Aprendizagem e os videogames.
139 . 144	Capítulo 7. Porquê estudar os jogos agora? Os videogames: Uma nova forma de arte.
145 . 171	Capítulo 8. Os espaços de afinidade: De <i>Age of Mythology</i> às escolas de hoje em dia.
173 . 211	Capítulo 9. A leitura, o desenvolvimento de uma linguagem específica e os videogames.
213 . 283	Capítulo 10. Os jogos e a aprendizagem: Problemas, perigos e potenciais.
285 . 292	Bibliografia
293 . 295	Índice onomástico
297 . 299	Índice dos temas