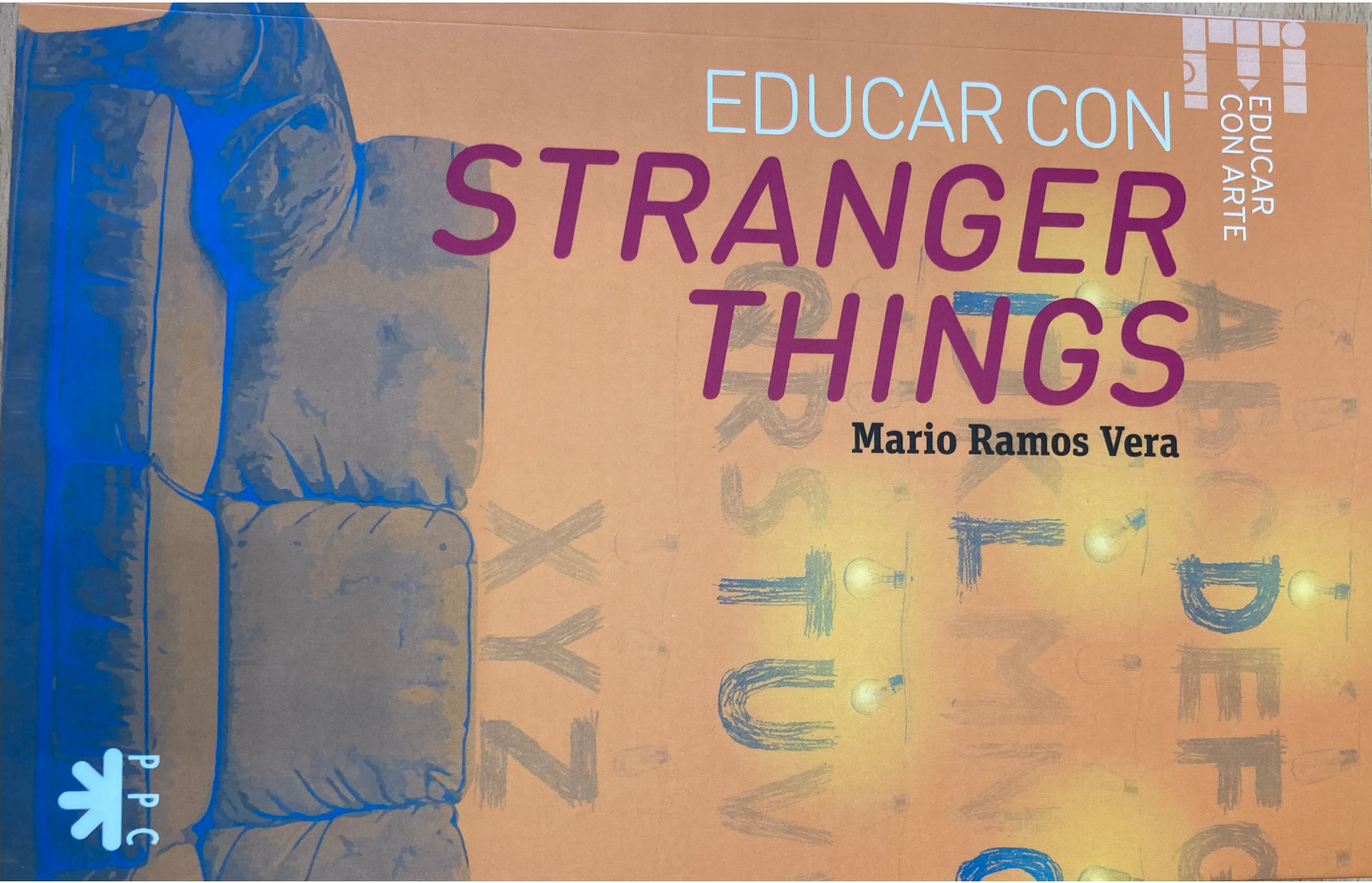
EDUCAR CON
STRANGER THINGS
Mario Ramos Vera
EDUCAR CON ARTE
PPC

Diseño: Estudio SM

© 2026, Mario Ramos Vera
© 2026, PPC, Editorial y Distribuidora, S. A.
Impresores, 2
Parque Empresarial Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
ppcedit@ppc-editorial.com
www.ppc-editorial.com

ISBN: 978-84-288-4401-7
Depósito legal: M-15989-2026
Impreso en la UE / *Printed in EU*

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de su propiedad intelectual. La infracción de los derechos de difusión de la obra puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (artículo 270 y siguientes del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos vela por el respeto de los citados derechos.

ÍNDICE

1. Hawkins, Indiana: una introducción 5

2. "Los amigos no mienten": la condición humana 13
La amistad 15
El amor 19
El vínculo intergeneracional y la familia 21

3. "Código rojo": ética y ayuda mutua 29
"Era un siete" 30
Fragilidad, culpa y trauma 35
Ética del cuidado 42

4. El poder injusto 47
La responsabilidad del Gobierno 49
Técnica, tecnología y dominación 54
Teorías de las conspiraciones 57

5. La cosmología del Abismo 61
"¿Por qué molan los agujeros de gusano?" 62
El Abismo y los universos paralelos 66
La distopía de un mundo de sombras 73

6. Trascendencia, mal e imaginación 79
Carta a los Romanos 12,21 81
El demogorgon y la naturaleza del mal 86
El terror y lo fantástico 94

7. Heroísmo, coraje y aventura 103
La búsqueda heroica 105
Clases de heroísmo en el Mundo del Revés 110
Caballería en bicicleta 126

8. Juegos de rol como escuela de valores 135
"Historias inspiradas en sus amigos" 140
El Club Fuego Infernal: ¿una influencia perversa? ... 154
Partidas de rol y la aventura de la vida 160

9. Nostalgia de los ochenta: la belleza del pasado 171
Una introducción a la nostalgia 173
Recrear una década 180
La edad dorada y el paso del tiempo 184

10. "Elijo creer": unas conclusiones 193

Bibliografía básica 199
Bibliografía sobre *Stranger Things* 199
Bibliografía secundaria 203

Diseño: Estudio SM

© 2026, Mario Ramos Vera
© 2026, PPC, Editorial y Distribuidora, S. A.
Impresores, 2
Parque Empresarial Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
ppcedit@ppc-editorial.com
www.ppc-editorial.com

ISBN: 978-84-288-4401-7
Depósito legal: M-15989-2026
Impreso en la UE / *Printed in EU*

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de su propiedad intelectual. La infracción de los derechos de difusión de la obra puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (artículo 270 y siguientes del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos vela por el respeto de los citados derechos.

ÍNDICE

1. Hawkins, Indiana: una introducción 5

2. "Los amigos no mienten": la condición humana 13
La amistad 15
El amor 19
El vínculo intergeneracional y la familia 21

3. "Código rojo": ética y ayuda mutua 29
"Era un siete" 30
Fragilidad, culpa y trauma 35
Ética del cuidado 42

4. El poder injusto 47
La responsabilidad del Gobierno 49
Técnica, tecnología y dominación 54
Teorías de las conspiraciones 57

5. La cosmología del Abismo 61
"¿Por qué molan los agujeros de gusano?" 62
El Abismo y los universos paralelos 66
La distopía de un mundo de sombras 73

6. Trascendencia, mal e imaginación 79
Carta a los Romanos 12,21 81
El demogorgon y la naturaleza del mal 86
El terror y lo fantástico 94

7. Heroísmo, coraje y aventura 103
La búsqueda heroica 105
Clases de heroísmo en el Mundo del Revés 110
Caballería en bicicleta 126

8. Juegos de rol como escuela de valores 135
"Historias inspiradas en sus amigos" 140
El Club Fuego Infernal: ¿una influencia perversa? ... 154
Partidas de rol y la aventura de la vida 160

9. Nostalgia de los ochenta: la belleza del pasado 171
Una introducción a la nostalgia 173
Recrear una década 180
La edad dorada y el paso del tiempo 184

10. "Elijo creer": unas conclusiones 193

Bibliografía básica 199
Bibliografía sobre *Stranger Things* 199
Bibliografía secundaria 203