



















ISSN 1136-7733

Periodicidad Bimestral

Editor CC&P Centro de Comunicación y Pedagogía

### Nuestra red

- Las tecnologías pueden cambiar la escuela del siglo XXI** / *Mariona Grané i Oro*  11-15
- Videojuegos y aprendizaje** / *Marta Martín del Pozo*  16-21
- Videojuegos y dispositivos móviles: posibilidades para favorecer el aprendizaje** / *Noelia García López*  22-30
- Intervención multidisciplinar en afasia desde el modelo neuropsicológico** / *Cristina García López y Diana Marín Suelves*  31-36
- Tinkercad, una forma distinta de aprender a través de la fabricación digital** / *Lorena Solana Mahedero*  37-38
- ¿Cómo prevenir el ciberacoso?** / *Rosa Díaz López*  38-39
- ¿ Se puede educar los valores a través de las TIC?** / *Melania Ruiz García*  40-42
- ### Gamificación
- Juego serio: gamificación y aprendizaje** / *Isabel Fernández Solo de Zaldivar*  43-48
- Y para aprender, el cerebro se puso a jugar** / *Inma Marín, Anna Florés y Esther Hierro*  49-54
- Gamificación y diseño** / *José Rodríguez Muñoz*  55-59
- La gamificación cambió mi vida para siempre... y la de mis alumnos** / *Javier Espinosa Gallardo*  60-67
- Aprendiendo jugando** / *Montserrat Martín Blanco*  68-72
- Colonizadores de Marte. Ludificación analógica, emoción y sentimientos** / *José Luis Redondo Prieto*  73-78
- Artarse y yo** / *David Medina*  79-85
- Gamificación en entornos educativos universitarios** / *Sergio G. Cabezas y Carolina Alonso Granado*  86-91
- Gamificando en Educación Superior** / *Pere Cornellá Canals*  75-80