



ISSN 1136-7733

Periodicidad Bimestral

Editor CC&P Centro de Comunicación y Pedagogía

Editorial

Aprendizaje basado en Juegos Digitales por M. Esther del Moral Pérez

Escape Room artístico por Inés Fombella Coto

La narrativa: hilo conductor para crear proyectos gamificados, videojuegos y BreakOut Edu por José Luis Redondo Prieto

Guardianes del Paraíso por InnovaEduAstur

Aprendiendo y jugando por Bárbara Menéndez Iglesias

¿Te atreves a jugar? por Alexandra de Santos Torrejón

Apps digitales: recursos lúdicos para facilitar la interacción social al alumnado con TEA por Nerea López Bouzas

Jugabilidad de los videojuegos bélicos: análisis de las mecánicas, dinámicas y estéticas por Christian Rodríguez González y M. Esther del Moral Pérez

Nuestra Red

Los videoclips en la enseñanza de Ciclos Formativos de Realización Audiovisual por Julio Blas Blas

Voz, respiración, auditorio, texto por Pilar Llada Cienfuegos

Creencias del alumnado de 1º de FPGM - Cocina y Gastronomía sobre la innovación educativa y el aprendizaje por Ana Liliam Licon Vega