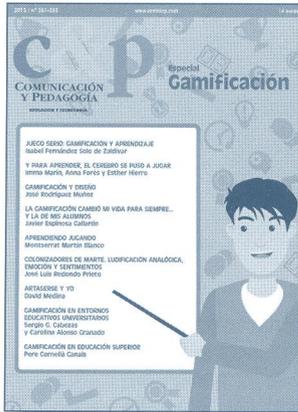


Año 2015

Nº 281-282

Gamificación



- 06 **Información**
- 16 **Nuestra red**
- 11 **Las tecnologías pueden cambiar la escuela del siglo XXI**
Mariona Grané i Oró
- 16 **Videojuegos y aprendizaje**
Marta Martín del Pozo
- 22 **Videojuegos y dispositivos móviles:
posibilidades para favorecer el aprendizaje**
Noelia García López
- 31 **Intervención multidisciplinar en afasia
desde el modelo neuropsicológico**
Cristina García López y Diana Marín Suelves
- 37 **Tinkercad, una forma distinta de aprender
a través de la fabricación digital**
Lorena Solana Mahedero
- 38 **¿Cómo prevenir el ciberacoso?**
Rosa Díaz López
- 40 **¿Se puede educar los valores a través de las TIC?**
Melania Ruiz García

Gamificación

- 43 **Juego serio: gamificación y aprendizaje**
Isabel Fernández Solo de Zaldivar
- 49 **Y para aprender, el cerebro se puso a jugar**
Imma Marín, Anna Forés y Esther Hierro
- 55 **Gamificación y Diseño**
José Rodríguez Muñoz
- 60 **La gamificación cambió mi vida para siempre...
y la de mis alumnos**
Javier Espinosa Gallardo
- 68 **Aprendiendo jugando**
Montserrat Martín Blanco
- 73 **Colonizadores de Marte.
Ludificación analógica, emoción y sentimientos**
José Luis Redondo Prieto
- 79 **Artarse y yo**
David Medina
- 86 **Gamificación en entornos educativos universitarios**
Sergio G. Cabezas y Carolina Alonso Granado
- 92 **Gamificando en Educación Superior**
Pere Cornellà Canals