

# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

---

<b>Aprendizaje basado en Juegos Digitales</b> por M. Esther del Moral Pérez	<b>07</b>
<b>Escape Room artístico</b> por Inés Fombella Coto	<b>11</b>
<b>La narrativa: hilo conductor para crear proyectos gamificados, videojuegos y BreakOut Edu</b> por José Luis Redondo Prieto	<b>16</b>
<b>Guardianes del Paraíso</b> por InnovaEduAstur	<b>20</b>
<b>Aprendiendo y jugando</b> por Bárbara Menéndez Iglesias	<b>26</b>
<b>¿Te atreves a jugar?</b> por Alexandra de Santos Torrejón	<b>30</b>
<b>Apps digitales: recursos lúdicos para facilitar la interacción social al alumnado con TEA</b> por Nerea López Bouzas	<b>39</b>
<b>Jugabilidad de los videojuegos bélicos: análisis de las mecánicas, dinámicas y estéticas</b> por Christian Rodríguez González y M. Esther del Moral Pérez	<b>44</b>
<b>Nuestra Red</b>	
<b>Los videoclips en la enseñanza de Ciclos Formativos de Realización Audiovisual</b> por Julio Blas Blas	<b>55</b>
<b>Voz, respiración, auditorio, texto</b> por Pilar Llada Cienfuegos	<b>65</b>
<b>Creencias del alumnado de 1º de FPGM - Cocina y Gastronomía sobre la innovación educativa y el aprendizaje</b> por Ana Liliam Licona Vega	<b>75</b>